



THÈSE

En vue de l'obtention du
DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par l'Université Toulouse 2 - Jean Jaurès

Présentée et soutenue par

Ziyn CHEN

Le 9 novembre 2023

**Un universel du paysage dans le cinéma contemporain des
années 2000 ?**

Ecole doctorale : **ALLPHA - Arts, Lettres, Langues, Philosophie, Communication**

Spécialité : **Cinéma**

Unité de recherche :

PLH - Laboratoire Patrimoine, Littérature, Histoire

Thèse dirigée par

Philippe RAGEL

Jury

M. Benjamin THOMAS, Rapporteur

M. José MOURE, Rapporteur

Mme Sophie LÉCOLE-SOLNYCHKINE, Examinatrice

M. Antoine GAUDIN, Examineur

M. Philippe RAGEL, Directeur de thèse

Université Toulouse 2-Jean Jaurès
Laboratoire PLH

THÈSE

Pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ
Spécialité

Un universel du paysage dans le
cinéma contemporain des
années 2000 ?

Chen Ziyin

Présentée et soutenue publiquement
Le 09 novembre 2023

Directeur ou Directrice de Recherche
M. Ragel Philippe, PU, Université Toulouse 2 - Jean Jaurès

JURY

M. Benjamin THOMAS, PU, Université de Strasbourg, Rapporteur
M. José MOURE, PU, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Rapporteur
Mme Sophie LÉCOLE-SOLNYCHKINE, MCF HDR, Université Toulouse 2 - Jean
Jaurès
M. Antoine GAUDIN, MCF, Université Sorbonne Nouvelle
M. Philippe RAGEL, PU, Université Toulouse 2 - Jean Jaurès, Directeur de thèse

Remerciements

Je tiens tout d'abord à exprimer tous mes remerciements à mon directeur de recherche Monsieur Philippe RAGEL, pour toute la patience et la bonté dont il a fait preuve, pour les connaissances, la disponibilité, les aides, les conseils, l'orientation et les encouragements qu'il m'a prodigués tout au long de cet exercice difficile et passionnant.

Je remercie vivement Monsieur Antoine GAUDIN, Madame Sophie LÉCOLE-SOLNYCHKINE, Monsieur José MOURE, et Monsieur Benjamin THOMAS d'avoir accepté de siéger à mon jury.

Je remercie également l'ensemble des collègues du parcours « Cinéma et audiovisuel » du Département de Lettres modernes, Cinéma et Occitan, les collègues de la section Chinois du Département Langues étrangères, et ceux du laboratoire PHL (Patrimoine Littérature Histoire) de l'Université Toulouse 2 - Jean Jaurès, avec qui j'ai passé de merveilleux moments inoubliables. À cet ensemble, je voudrais ajouter tous.tes les professeur.es, chercheur.ses et intervenant.es qui, en plus de me prodiguer de précieux conseils, m'ont transmis leurs connaissances et leur savoir tout au long de ces années de recherche.

Je remercie aussi et très sincèrement mon amie Solène JABAUD pour sa générosité, son aide généreuse, ses relectures attentives et ses encouragements.

Je remercie infiniment ma famille qui m'aime et qui m'a apporté son soutien inconditionnel tout au long de mes années d'études.

Et enfin, je remercie chaleureusement toutes celles et ceux qui m'ont soutenue ou aidée d'une quelconque manière, et dont les noms n'ont pas été cités.

Sommaire

Introduction	9
---------------------------	----------

Partie 1 :

Valeurs universelles de la représentation du paysage dans le cinéma contemporain	39
---	-----------

1.1 Le paysage et la nature humaine	44
--	-----------

1.1.1 L'identité et le « moi »	47
--------------------------------------	----

1.1.2 Liberté et désir	62
------------------------------	----

1.1.3 La puissance vitale et l'asile chimérique	76
---	----

1.1.4 Un monde imaginaire et mythique	91
---	----

1.1.5 Le quotidien et la continuité	104
---	-----

1.1.6 Entre poésie et hostilité	123
---------------------------------------	-----

1.2 Le paysage et les traces humaines	138
--	------------

1.2.1 Une culture perdue	140
--------------------------------	-----

1.2.2 Une société ruinée	144
--------------------------------	-----

1.2.3 L'instabilité et la menace de la guerre	151
---	-----

1.2.4 Un futur à construire ?	158
-------------------------------------	-----

1.2.5 Le témoignage du développement	165
--	-----

1.3 Tendances dynamiques	172
---------------------------------------	------------

1.3.1 Paysage naturel et retour à l'origine	174
---	-----

1.3.2 Paysage urbain et introspection du développement humain	195
---	-----

Partie 2 :

Formes universelles de la représentation du paysage dans le cinéma contemporain	219
--	------------

2.1 Paysage dans le cinéma contemporain	227
--	------------

2.1.1 Paysage primitif	232
2.1.2 Paysage connotatif	249
2.2 Motifs paysagers récurrents	272
2.2.1 Éléments naturels	274
2.2.2 Éléments anthropiques	312
2.3 Dispositifs de mise en scène	341
2.3.1 Temporalité et Spatialité	342
2.3.2 « Surcadréité »	363
 Partie 3 :	
Universel du paysage : tendances dynamiques	385
3.1 L'hypothèse d'un universel du paysage	391
3.1.1 Une universalisation problématique	391
3.1.2 Paysage et le dualisme problématique	410
3.2 Le paysage cinématographique comme un monde sensoriel	432
3.2.1 Paysage filmique et lieu anthropologique	432
3.2.2 Paysage sensoriel	451
3.3 Paysage monde en réalité virtuelle	474
3.3.1 Liberté inédite ou absence d'imagination ?	475
3.3.2 Vers une nouvelle forme de paysage cinématographique ...	492
 Conclusion	 513
 Bibliographie	 531
 Filmographie	 561
 Index	 573

INTRODUCTION

« Le paysage que j'ai sous les yeux peut bien m'annoncer la figure de celui qui est caché derrière la colline, il ne le fait que dans un certain degré d'indétermination : ici ce sont des prés, là-bas il y aura peut-être des bois, et, en tout cas, au-delà de l'horizon prochain, je sais seulement qu'il y aura ou la terre ou la mer, au-delà encore ou la mer libre ou la mer gelée, au-delà encore ou le milieu terrestre ou l'air, et, aux confins de l'atmosphère terrestre, je sais seulement qu'il y a à percevoir quelque chose en général, de ces lointains je ne possède plus que le style abstrait. »¹

Maurice Merleau-Ponty

Lorsqu'on convoque l'idée de paysage, la nature est très probablement le premier élément qui vient à l'esprit. On imagine de la végétation, un pan de ciel, un lac ou une rivière, dans des teintes dégradées de vert ou de bleu, de rouge ou de marron. Peut-être imagine-t-on parfois une vue urbaine composée de bâtiments, de routes ou d'espaces verts ? C'est ainsi que naissent les scènes paysagères. De la nature à la ville, des couleurs aux objets, de l'abstraction à la concrétisation, le paysage conceptuel devient paysage concret.

Il semble que, la plupart du temps, le paysage renvoie à des éléments tangibles. Qu'il soit naturel ou urbain, le paysage concerne en premier lieu la terre et l'environnement. Ensuite, peuvent s'y ajouter des concepts comme le territoire et la frontière, la morphologie et la topologie, l'écosystème et la biosphère, qui convoquent d'autres thèmes corrélés – la nature sauvage, la campagne, l'urbanisation, l'aménagement du territoire, le retrait des terres arables, la préservation des patrimoines, etc. Cependant, ces questions d'ordre écologiques, géographiques, géopolitiques et sociologiques ont été souvent confondues avec la notion de paysage. Si un paysage n'est ni simplement une partie de terre donnée ni l'environnement qui nous entoure, qu'est-ce que le génie du paysage ?

¹ MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 2014, p. 304.

Selon la Convention européenne (Florence, 2000), dont les critères correspondent aussi à celle de la convention de l'UNESCO, le paysage désigne « *une partie du territoire telle que perçue par les populations dont le caractère résulte de l'action de facteurs naturels et/ou humains et de leurs interrelations.* »² Cette définition juridique, qui peut être étendue à différentes disciplines et appliquée à différents domaines, souligne la place essentielle de la subjectivité. Parce que cette partie du territoire demeure « *perçue par les populations* » et « *résulte... [des] interrelations* »³ de leurs activités, l'intervention de l'homme occupe une place centrale dans la modélisation du paysage, à tel point qu'elle est un pivot fondamental qui permet aux spécialistes du paysage de distinguer précisément la notion de paysage des autres concepts scientifiques qui lui sont associés.

Depuis les dernières décennies du XX^e siècle, les recherches autour de la notion de paysage ont été considérablement enrichies de travaux universitaires, parmi lesquels figurent la théorie d'*artialisation* d'Alain Roger et ses réflexions esthétiques sur le paysage, la pensée-paysage d'esprit phénoménologique proposée par Michel Collot, et la notion de *médiance* d'Augustin Berque augmentée de ses pensées paysagères inspirées par la culture asiatique. Leurs travaux constituent le fondement théorique de notre recherche. Selon Alain Roger, le paysage est « *bien une création de notre cerveau ; c'est notre intelligence qui lui donne la vie* »⁴. Il propose le concept d'*artialisation* dont les expériences artistiques que nous avons vécues à travers les différentes formes d'art (photographie, littérature, cinéma) constituent le point cardinal qui façonne notre sensibilité paysagère. Quant à Michel Collot, influencé par la pensée phénoménologique, particulièrement celle de Maurice Merleau-Ponty, il conçoit le paysage comme le prolongement sensoriel du corps dans le monde, le paysage reliant le corps et l'espace, l'intérieur de l'homme et l'extérieur du monde. Pour Augustin

² On trouve le texte de la Convention européenne du paysage sur le site du Conseil de l'Europe : URL = [<https://www.coe.int/fr/web/landscape/the-european-landscape-convention>], le texte en pdf : URL = [<https://rm.coe.int/168008062a>].

³ *Ibid.*

⁴ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, Paris, Gallimard, 1997, p. 20.

Berque, le paysage constitue un produit socioculturel, voire anthropologique, dont la notion est strictement liée à la *médiance*, c'est-à-dire à la relation entre l'homme et son environnement générée par des expériences vécues d'ordre terrestre. Dans cette perspective, le paysage ne se résume pas à une simple donnée physique, mais plutôt à un produit culturel.

Il paraît évident, de nos jours comme depuis bien des siècles, d'admirer une forêt, une montagne, une ruine ou la mer. Pourtant, les recherches historiques et esthétiques portant sur la création du paysage nous montrent que ce phénomène n'a rien de naturel, et qu'il est en réalité bien plus complexe qu'il n'y paraît. L'acte d'appréciation du paysage qui s'exprime dans certaines cultures à travers des mots ou des images ne légitime pas forcément l'existence de la notion de paysage dans toutes les sociétés. De plus, la représentation artistique de certains éléments ainsi que les critères esthétiques associés sont liés à des facteurs susceptibles de varier. Pour ne pas se perdre excessivement dans le labyrinthe des « paysages », fions-nous aux théories paysagères des spécialistes mettant à notre disposition une carte cognitive dialectique bien structurée afin d'accéder à une épistémologie du paysage qui facilitera considérablement notre recherche. On peut penser aux quatre critères du paysage proposés par Augustin Berque pour distinguer les sociétés paysagères des non-paysagères⁵, qui l'amènent à conclure que seules deux sociétés « *dans l'histoire de l'humanité, ont présenté l'ensemble des quatre critères, et notamment le premier : la Chine à partir du IV^e siècle de notre ère, et, mille deux cents ans plus tard, l'Europe à partir du XVI^e siècle* »⁶, lesquelles ont ensuite influencé beaucoup d'autres. En plus de ce quatre critères, Yolaine Escande propose d'y ajouter le *moya shike* (摩崖石刻 *móyá shíkè*) – une pratique traditionnelle de la culture paysagère chinoise qui désigne « *la trace écrite, exprimée dans les inscriptions calligraphiées, pour les paysages non*

⁵ Ces quatre critères sont : « 1. Usage d'un ou plusieurs mots pour dire 'paysage' ; 2. Une littérature (orale ou écrite) décrivant des paysages ou chantant leur beauté ; 3. Des représentations picturales de paysages ; 4. Des jardins d'agrément ». BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, Vanves, Hazan, 2000, p. 34-35.

⁶ *Ibid.* p. 35.

purement imaginaires »⁷ mais réels et physiques, transformant des pierres et des rochers directement en paysage. Pour les sociétés non-paysagères, celles qui n'ont pas développé de notion du paysage en tant que tel, mais possèdent tout de même des pratiques paysagères, Berque propose le concept de « proto-paysage », « *dénominateur commun qui, dans l'appréciation que toute société fait de l'environnement qui est le sien, peut concerner la vue sans pour autant impliquer une esthétique proprement paysagère* »⁸. Ce concept a été repris plus tard par Alain Roger pour différencier les sociétés qui possèdent des pratiques paysagères de degrés différents⁹.

Certes, chaque société possède son propre système cognitif et esthétique paysager inscrit dans une histoire plus ou moins longue, dont ont émergé des propositions artistiques variées. Les écarts formels des différentes représentations du paysage entre les sociétés proviennent essentiellement de leur culture et de leur pensée. En Chine, la notion de paysage est née d'abord sous une forme littéraire et un peu plus tard sous forme picturale. De la fresque de *Sept Sages de la forêt de bambous et Rong Qiqi*¹⁰ (Fig. 1 et Fig. 2) peinte dans un caveau funéraire des dynasties du Nord et du Sud jusqu'aux théories esthétiques du *shanshui* élaborées par Zong Bing (宗炳, zōng bǐng) dans *Hua Shanshui Xu* (画山水序, huà shānshuǐ xù)¹¹, le paysage d'abord semi-symbolique se charge d'un aspect réaliste – l'apparition de la représentation de la

⁷ ESCANDE Yolaine, *Montagnes et eaux. La Culture du shanshui*, Paris, Hermann, 2005, p. 15.

⁸ BERQUE Augustin (dir.), *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, Seyssel, Champ Vallon, 1994, p. 17.

⁹ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, op. cit., 1997, p. 58, « *Toute société productrice de jardins d'agrément serait dite proto-paysagère de degré un. Quand s'y ajoutent des représentations littéraires et /ou picturales, elle serait dite proto-paysagère de degré deux ou trois. Si, enfin, le nom apparaît, elle serait dite paysagère à part entière.* »

¹⁰ « *Sept Sages de la forêt de bambous et Rong Qiqi* », 竹林七贤与荣启期 (zhúlínqīxián yǔ róng qǐqī), Dynasties du Sud 420-589, fresque en modulation de brique, gauche : hauteur 78 cm, longueur 242.5 cm, droite : hauteur 78 cm, longueur 241.5 cm, Musée de Nankin. Il s'agit d'une fresque exhumée de la tombe Xishanqiao de la dynastie Jin de l'Est, Nankin (Nanjing), Jiangsu Province, 1960. URL = [http://www.njmuseum.com/en/collectionDetails?id=478], consulté le 07/12/2020.

¹¹ Zong Bing (宗炳, zōng bǐng, 375-443), est un peintre et théoricien de peinture de la dynastie Song du Sud (420-479). ZONG Bing, *Introduction à la peinture du paysage* (画山水序, Hua Shanshui Xu, huà shānshuǐ xù), vers 430.

Le terme *Shanshui* (山水, shānshuǐ), littéralement « montagne et eau », désigne le paysage et s'associe au paysage littéraire et pictural dans son sens étendu.

profondeur de champ – et aussi métaphysique – l’incarnation des pensées philosophiques. En Europe, de l’avènement du paysage au début de la Renaissance marquée par la fresque d’Ambrogio Lorenzetti¹² (Fig. 3 et Fig. 4), jusqu’aux paysages inscrits dans les scènes religieuses et quotidiennes de la peinture flamande, le paysage qui était à l’origine extrêmement symbolique et codifié devient de plus en plus descriptif et réaliste. Une mutation dans le regard que la société occidentale pose sur le monde se manifeste de manière claire et forte à travers ces changements esthétiques : progressivement, on se met à représenter autre chose que le monde religieux, en considérant que la vie profane mérite que l’on prenne le temps et l’énergie de l’observer, ouvrant ainsi l’accès à un monde physique à reconnaître et à découvrir.

Avec deux points de départ dans deux sociétés paysagères, la peinture de paysage a suivi deux parcours distincts. Si l’on ne tient pas compte des œuvres dont l’existence a été consignée dans des textes antiques mais qui n’ont pas été conservées, la publication de *Hua ShanShui Xu* de Zong Bing est en général considérée comme la première théorie esthétique de la peinture de paysage chinoise. Quelques siècles plus tard, la théorie Sanyuan (三远, trois-distance ou trois lointains, sānyuǎn) proposée par Guo Xi (郭熙, guō xī)¹³ – le lointain par profondeur (深远, shēnyuǎn), le lointain par étendue (平远, pínyuǎn) et le lointain par hauteur (高远, gāoyuǎn) – ainsi que ses peintures de *shanshui*, marquent la maturité à la fois pratique et théorique de la perspective propre à la mise en scène de la peinture de *shanshui*. Au niveau de la pratique, les différents types de Cunfa (皴法, cūnfǎ), littéralement la « méthode de craquage », inventés par plusieurs grands peintres chinois de différentes époques et qui recommandent l’utilisation de l’encre pour exprimer l’ombre et la lumière, a

¹² *Allégorie et effets du Bon et du Mauvais Gouvernement*, de LORENZETTI Ambrogio (1338-1339). Il s’agit d’une fresque sur deux murs de 2 mètres de haut, de 14 mètres de longueur pour les parois latérales et de 7 mètres pour la partie du fond. Elle décore les murs de la salle de la Paix (Sala della Pace) du Palazzo Pubblico de Sienne (Italie).

¹³ Guo Xi (郭熙, guō xī, environ 1023-1085), est un peintre et théoricien de peinture de la dynastie Song du Nord (960-1127). Sa théorie *San Yuan* est recueillie par son fils Guo Si dans le chapitre *Enseignements sur les montagnes et les eaux (Shanshui xun, « 山水训 », shānshuǐ xùn)* de l’ouvrage *Message élevé des forêts et des sources (林泉高致集 Linquan Gaozhi Ji ou 林泉高致 Linquan Gaozhi, línquán gāozhì jí ou línquán gāozhì)*, vers 1080.

permis non seulement d'enrichir la manière de dépeindre la texture des matériaux mais également de perfectionner la technique de la construction spatiale de la peinture chinoise. Quels que soient les concepts esthétiques ou les évolutions techniques, jusqu'à la maturité de la peinture de paysage chinoise sous la dynastie Song, la représentation du paysage se trouve principalement sous l'influence des pensées confucéennes et des religions, bouddhiste et taoïste¹⁴, et s'attache plus à Yi « 意 »¹⁵, plus précisément à l'intention de l'auteur. En Europe, le cheminement est différent : l'invention de la perspective qui permet de mieux décrire un monde réaliste et objectif à partir d'un point de vue précis, donne une grande impulsion à l'avancement technique de la peinture de paysage qui devient un genre pictural s'inscrivant dans les courants de pensée des siècles suivants. Elle évolue au gré de mouvements artistiques comme le pittoresque qui cherche à créer une nature idéale, et le romantisme qui travaille à exprimer des émotions, des sensations, voire à atteindre le sublime dans la nature, lui encore plus chargé d'expression émotionnelle, sensible et subjective.

Un point commun semble se dégager progressivement dans les représentations picturales du paysage des deux sociétés : au-delà de la mimésis, celui de l'expression de l'auteur, et des enjeux métaphysiques. Malgré ces points de convergence, les deux arts picturaux d'Orient et d'Occident s'exercent de leur naissance jusqu'à la fin du XVIII^e siècle au moins, dans deux régimes esthétiques bien distincts. Ils sont définis par des matériaux et techniques différents, des motifs récurrents mais pas nécessairement identiques, des procédés artistiques spécifiques, et prennent racine dans des cultures et des courants de pensée foncièrement dissemblables. Cette variété esthétique de l'art paysager entre les deux cultures commence à être remise en question au gré du développement de l'histoire de l'art, et particulièrement à partir du début du

¹⁴ WEI Xi (韦羲 wēi xī), *照夜白 —— 山水、折叠、循环、拼贴、时空的诗学*, littéralement (ma traduction) : *Blanc qui illumine la nuit – la poétique du paysage, du pliage, de la circulation, du découpage et de l'espace-temps, zhàoyèbái – shānshuǐ, zhédié, xúnhuán, pīntiē, shíkōng de shīxué*, Guilin, Guangxi Normal University Press Group, 2016, Chapitre : *写意的历史* (ma traduction : *l'histoire d'« écrire l'intention », xiěyì de lìshǐ*), p. 3760-3832.

¹⁵ 意, yì, littéralement le sens ou comme le traduit Augustin Berque « l'intention » dans son ouvrage *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, *op. cit.*, p. 19.



Fig. 1

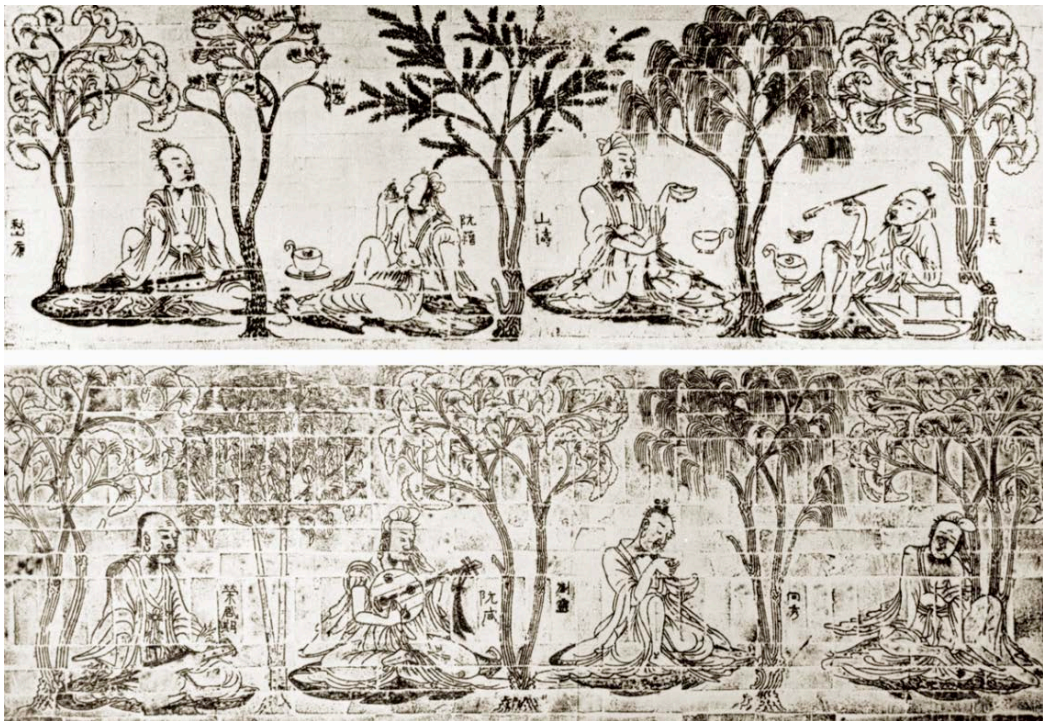


Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

XX^e siècle, au moment où les interactions entre les civilisations et les cultures s'intensifient de manière radicale en raison des facteurs techniques et des contextes économiques. Les influences esthétiques des unes sur les autres se trouvent non seulement dans la peinture mais également dans d'autres formes d'art visuel, y compris, donc, le cinéma.

En effet, dès la première projection officielle des frères Lumière dans le sous-sol du Salon indien du Grand Café à Paris en décembre 1895, le cinéma, en tant que nouvelle invention moderne, se propage très rapidement à travers le monde. Bien que le processus de légitimation du « septième art » soulève de longues polémiques, le cinéma se développe avec une forte vitalité et rencontre des régimes esthétiques et culturels divers. À ses débuts, le cinéma n'était pas seulement une révolution technique ou une nouvelle forme de divertissement, c'était aussi une expérience inédite, qui ne proposait pas une simple imitation du réel, mais une création à partir d'un espace-temps réel enregistré. Comme le rappelle Antoine Gaudin, « [t]ourner un film, le mettre en scène, le sonoriser, le monter, c'est toujours faire apparaître, découper, organiser, modeler un espace »¹⁶. Et une temporalité pourrions-nous rajouter.

Selon les recherches menées par Antonio Costa, non seulement le paysage est un des sujets importants de la création filmique dès l'avènement du cinéma, mais il fait également partie, en tant que participant et témoin, de l'histoire de la globalisation¹⁷. En effet, grâce aux opérateurs des frères Lumière qui voyagent dans le monde et enregistrent les paysages (naturels et particulièrement urbains) de différents continents, et grâce aussi à la diffusion internationale des vues Lumière, les spectateurs peuvent voyager et découvrir visuellement des ailleurs sans déplacement, à une époque où le tourisme international reste encore relativement cher et difficile. Ainsi, les vues – les paysages – voyagent aussi. La circulation de ces paysages n'est pas seulement

¹⁶ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 5.

¹⁷ COSTA Antonio, « Ici et ailleurs, il y a bien longtemps... Pour une archéologie de la mondialisation au cinéma. », in BERGÉ Aline, COLLOT Michel, MOTTET Jean (dir.), *Paysages européens et mondialisation*, Seyssel, Champ Vallon, 2012, p. 327-341.

physique (le voyage des copies) mais il est également artistique, esthétique, culturel et cognitif (la transmission et la communication des sensibilités paysagères). D'une part, ces vues proposent une sorte de définition formelle du paysage filmique essentielle, dont la référence esthétique, selon les recherches Marco Bertozzi, est relative à la peinture de paysage de type occidental, notamment, pourrions-nous ajouter, celle que met en scène la *veduta*. Ainsi, comme il l'explique :

« Apparaît sur l'écran, la matérialisation, une autre matérialisation, du système signifiant de l'espace ; par ses dimensions gigantesques, le tableau devient paysage et contient, par conséquent, des règles et des modèles, des pratiques et des passions inhérentes à la 'naturalité' de la vue.

La vue Lumière scrute certes les anciens thèmes – par tradition –, mais rompt l'appartenance à la perspectiva artificialis immobile du 'modèle italien' : ou mieux encore, en maintient le tableau et la composition mais en change les dimensions, la temporalité et la jouissance. »¹⁸

D'autre part, ces vues, agissant tels de premiers modèles esthétiques et formels du paysage filmique, sont promues et perçues dans des pays et des sociétés différents. En conséquence, avec le changement de dimension que la projection cinématographique propose, la nouvelle temporalité dans laquelle elle s'inscrit, la fonction de loisir et la vulgarisation du goût *védutiste*, l'arrivée du cinéma a ouvert la voie à de nouveaux possibles plus englobants pour communiquer des expériences paysagères.

Grâce à la temporalité, un paysage filmique n'est plus seulement une surface cadrée au sein de laquelle se voit un lieu et s'entendent des sons. Il possède une spatialité temporelle qui permet d'accueillir le corps des personnages, leurs activités, les actions et les intrigues qui les déterminent, de recueillir des émotions, des

¹⁸ BERTOZZI Marco, « Le paysage dans les vues Lumière », *Cinémas*, volume 12, N°1, automne 2001, p. 16. URL = [<https://www.erudit.org/revue/cine/2001/v12/n1/024865ar>], consulté le 20/05/2021.

sentiments et même des sensations débouchant sur des idées et des formes de pensée. Il est une création dans un espace-temps qui synthétise le monde physique selon une démarche subjective, une expérience sonore et visuelle offerte par un récit inventé.

Puisqu'il est une forme de création artistique à part entière, le cinéma possède des caractéristiques formelles qui lui sont propres. Selon les recherches menées par Antoine Gaudin, il en est de même du paysage filmique. Celui-ci se manifeste le plus souvent en plans larges – d'ensemble ou général – dans un espace ouvert ordonné par une composition qui vise un acte de contemplation et une émotion esthétique d'ordre sensible¹⁹. Dans le cas des films contemporains, ces modalités attachées au paysage filmique que propose Antoine Gaudin, semblent assez pertinentes. Dans les films plus particulièrement réalisés après l'an 2000, une tendance esthétique nouvelle semble par ailleurs se dessiner dans les représentations du paysage du cinéma contemporain : les formes paysagères spécifiques qui caractérisent les différentes sociétés paysagères – comme les dispositifs de mise en scène, le choix des motifs ainsi que les conventions symboliques qui leurs sont associées –, semblent progressivement s'interpénétrer. Cette tendance sinon à l'homogénéisation du moins à l'élaboration d'une typologie spécifique aux représentations du paysage semble se retrouver dans les productions cinématographiques de sociétés qui possèdent pourtant une longue histoire paysagère qui leur est propre, forte de constantes esthétiques, de courants stylistiques, de motifs et de topoï. Cette tendance laisse-t-elle supposer qu'une forme d'universalité des représentations du paysage se manifesterait dans le cinéma contemporain au tournant des années 2000 ?

Si tendance à l'universalisation il y a dans la manière dont ce cinéma contemporain traite le paysage, celle-ci serait-elle alors, dans une large mesure, le fruit des échanges et des communications non seulement esthétiques, mais plus généralement multilatérales entre les différentes cultures ? Si ces échanges favorisent la transmission des cultures paysagères tout en nourrissant la sensibilité paysagère

¹⁹ *Ibid.*, p. 30-31.

propres à chacune de ces sociétés, révèlent-ils une tendance qui toucherait alors l'essentiel de la création du paysage – les rapports entre l'homme et son environnement de différentes cultures ? Si le rapport entre l'être humain, le monde physique et la sensibilité paysagère joue un rôle important, voire déterminant, dans la création du paysage, nous ne pouvons nous empêcher de nous demander s'il existe une tendance à l'universalisation esthétique de la création paysagère dans le cinéma contemporain. Autrement dit, s'il existe un universel des représentations du paysage dans le cinéma contemporain. Cela signifierait-t-il alors qu'une assimilation non seulement esthétique, mais fondamentalement culturelle serait à l'œuvre dans le cinéma contemporain, mettant ainsi en péril la poïétique et la créativité de l'imaginaire de l'auteur dans le domaine paysager tout en étranglant la spécificité des cultures paysagères ?

Les dispositifs de mise en scène sont autant d'instruments techniques et stylistiques qui permettent aux cinéastes de produire des paysages, lesquels conduisent les spectateurs à les interpréter et à traverser le labyrinthe sensoriel de ces imaginaires singuliers qu'ils mettent en œuvre, partant que dans un paysage filmique devrait s'exprimer aussi la préférence esthétique et les réflexions personnelles du cinéaste, parfois même ses sentiments et ses expériences intimes. Si les paysages filmiques sont des espace-temps attachés à des environnements spécifiques qui inscrivent les expressions personnelles et subjectives de leurs auteurs, comment interpréter dès lors l'uniformisation vers laquelle ces représentations du paysage tendraient au sein du cinéma contemporain des années 2000 ? Certes, les cinéastes ne partagent pas un même cerveau, ni pour penser ni pour créer. Mais gageons que des facteurs identifiables auraient alors conduit des cinéastes issus de différentes cultures et sociétés, influencés par des contextes d'éducation et des expériences personnelles singulières, à élaborer des paysages filmiques que nous pourrions dès lors qualifier d'*approchants*. Dans cette perspective, il conviendrait nécessairement d'interroger le rapport entre les représentations du paysage chez les auteurs identifiés tels quels, et les tendances culturelles de l'époque contemporaine.

De ces considérations émergent de nombreuses questions. Cette tendance à l'universalisation du paysage que l'on observerait dans le cinéma contemporain proviendrait-elle des échanges culturels liées à la mondialisation, particulièrement celle que les révolutions techniques et technologiques depuis les années 2000 ont accélérée ? Dans cette perspective, n'assisterait-on alors et finalement qu'à une sorte de mondialisation esthétique et culturelle dont le cinéma contemporain serait un médium parmi d'autres ? À l'inverse, cette tendance proviendrait-elle des caractéristiques esthétiques propres au cinéma, et seulement au cinéma ? Par ailleurs, comment interpréter cette préférence générale pour la nature que l'on y observe ? Est-elle liée à la pensée écologique que le contexte mondial promeut du fait de l'urgence climatique ?

Selon certains historiens spécialistes de l'histoire mondiale, comme Laurent Testot²⁰ ou Ge Zhaoguang (葛兆光, gě zhàoguāng)²¹, qui cherchent à dépasser le cloisonnement des histoires nationales en adoptant un point de vue englobant, l'histoire humaine est toujours l'histoire des échanges entre différentes cultures et civilisations. Le désir et la curiosité ont poussé l'Homme à découvrir le monde et à transformer la planète, entraînant des conséquences complexes et plurielles, à la fois divergentes et solidaires. La diffusion des religions, l'expansion militaire ou encore le développement commercial sont autant de facteurs qui stimulent et provoquent les rencontres entre des cultures. D'un côté, ils permettent des échanges culturels et intellectuels ; d'un autre, ils engendrent malheureusement destructions, inégalités et

²⁰ TESTOT Laurent est journaliste, formateur et conférencier indépendant en histoire globale. Selon la perspective de l'approche historique globale, il a publié plusieurs ouvrages, notamment *Cataclysmes. Une histoire environnementale de l'humanité* en 2017 et *Homo Canis. Une histoire des chiens et de l'humanité* en 2018 chez Payot, *La Nouvelle Histoire du Monde* en 2019 chez Sciences Humaines, et a dirigé d'autres ouvrages collectifs en histoire.

²¹ GE Zhaoguang (葛兆光, gě zhàoguāng) est professeur de l'Institut National des Études Supérieures Humanités et du Département d'Histoire de l'Université Fudan (Shanghai). Il est spécialiste de l'histoire des cultures, des pensées et des religions de l'Asie de l'Est et particulièrement celles de la Chine. Il a publié de nombreux ouvrages dont : *Histoire de la pensée chinoise* en 2003 chez Fudan University Press, *Here in 'China' I Dwell: Reconstructing Historical Discourses of China for our Time* en 2011 chez Zhonghua Book Company, *What is China?* en 2014 chez Oxford University Press (China). En 2019, il a coproduit avec LIANG Wendao l'émission audio du projet collectif *Histoire globale à partir de la Chine* produite et diffusée par Vistopia (Beijing).

phénomènes de différenciation entre les cultures. Les exemples que nous fournit l'histoire sont nombreux : ainsi l'expansion du pouvoir d'Alexandre le Grand qui entraîna la création d'un empire enjambant l'Europe, l'Afrique du Nord et le Moyen-Orient, une grande fusion culturelle qui donna naissance, dans le même temps, à des formes stylistiques riches de différents héritages, comme l'art du Gandhara²². Ou encore la route de la soie qui témoigne du développement des échanges commerciaux entre l'Asie, le Moyen-Orient et l'Europe au moins jusqu'au XV^e siècle, et permit parallèlement la diffusion des religions, techniques et savoirs entre les différentes cultures. Ainsi, le motif dragon enroulé peut se trouver sur des *nasich* (draps de soie) persans, tandis qu'en retour la technique de fabrication du *nasich* et certains motifs venus de l'Asie centrale ont inspiré la production de soie chinoise de la dynastie Tang²³. Mais c'est l'époque des grandes découvertes reliant pour la première fois les cinq continents, qui fut le point de départ du phénomène de mondialisation tel qu'on le connaît aujourd'hui, relayé ensuite par les différentes révolutions industrielles et les guerres, dont deux mondiales au siècle précédent. Si ces différents événements sont autant de vagues, tantôt hautes, tantôt basses dans l'histoire de mondialisation, les années 2000 sont un tournant décisif car la révolution numérique qui les accompagne, a entraîné dans son sillage la possibilité d'échanges d'une rapidité inédite. L'essor de l'informatique et le développement d'Internet, l'apparition d'un commerce électronique régional, national et international, l'utilisation intensive des nouvelles technologies dans des domaines variés, aussi bien traditionnels qu'innovants, ont entraîné des mutations dans presque tous les aspects de la vie quotidienne. Et le cinéma ne fait pas exception à ce phénomène.

²² L'Art du Gandhara, ou l'art gréco-bouddhique, est une ramification de l'art hellénistique né au Gandhara (région au nord du Pakistan d'aujourd'hui) dans les premiers siècles de notre ère. Il désigne l'ensemble des créations artistiques nées d'une fusion stylistique gréco et indo-bouddhiste qui s'explique par les dominations répétées de la Perse, de la Grèce puis de l'Empire romain, et par le contact permanent avec les cultures indiennes.

²³ LIU Yingsheng (刘迎胜, liú shènglì), *丝绸之路* (ma traduction : *Route de soie*, sīchóuzhīlù), Jiangsu, Jiangsu People's Publishing, 2014, chapitre 3.3 *胡汉科技文化的交流* (ma traduction : *Les échanges culturels et technologiques entre l'ethnie han et des ethnies d'Asie centrale et du Moyen orient*, húhàn kējì wénhuà de jiāoliú).

Comme l'indique Jacques Aumont dans *Que reste-t-il du cinéma ?*, l'origine du cinéma est double : d'un côté, c'est une forme de création ; de l'autre, c'est une industrie²⁴. D'un point de vue esthétique et formel, ces deux axes sont indissociables car, du cinéma muet au cinéma parlant, du cinéma noir et blanc au cinéma en couleur, le développement des techniques et technologies influencent et marquent les changements importants dans l'évolution des formes du cinéma. À l'ère numérique, le système de codage régit quasiment chaque processus de la création cinématographique ; les tables de montage et d'étalonnage ont pris la forme d'ordinateurs, d'écrans et de logiciels ; la technologie informatique facilite la création et l'utilisation des images de synthèse et des effets spéciaux. Assurément, « *ces nouveaux outils, ces nouvelles pratiques, ces nouveaux modes de création, de diffusion et de consommation transforment le cinéma en profondeur* »²⁵.

Avec le développement des appareils et des logiciels de plus en plus pratiques, ces changements qui touchent la réalisation et la postproduction des films favorisent la vulgarisation de la pratique filmique. Le cinéma semble même pouvoir s'émanciper de l'industrie – bien que la diffusion cinématographique reste soumise à des critères industriels, elle se pratique presque sans difficulté grâce à Internet et à d'autres médiums²⁶. Il se libère aussi de la salle de cinéma et entre dans les lieux variés, publics ou privés, notamment grâce à la diffusion des films proposée par les chaînes de télévision, à l'apparition du VCD et du DVD, puis de nombreux sites Internet et des plateformes de *streaming*, ou encore aux salles d'exposition des galeries et des musées qui accueillent de plus en plus d'installations vidéo. Les conditions et les dispositifs de diffusion classique du cinéma ont désormais complètement changé. Ainsi, comme l'écrit Jacques Aumont, « *finis le noir, les sièges, le silence, la durée imposée* »²⁷.

²⁴ AUMONT Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?*, Paris, Vrin, 2013, p. 90.

²⁵ FRODON Jean-Michel, *Horizon cinéma. L'art du cinéma dans le monde contemporain à l'âge du numérique et de la mondialisation*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2006, p. 42.

²⁶ AMUONT Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 19.

²⁷ *Ibid.*, p. 19.

L'avènement de la réalité virtuelle affecte de même l'ensemble des étapes de la création du cinéma mais aussi sa consommation. En effet, au lieu de regarder des images en mouvement lumineuses projetées sur un écran dans une salle obscure, le spectateur, à l'aide d'un équipement spécifique (un casque optique souvent accompagné d'un casque auditif), pénètre virtuellement dans un environnement numérique à 360°. Cette nouvelle forme requiert, de la part des cinéastes, la maîtrise d'une nouvelle grammaire innovante, d'élaborer une mise en scène inédite et de déployer des stratégies originales de communication cinématographique.

Le cinéma de fiction permet au spectateur de s'immerger dans un monde imaginaire en engageant son regard, son corps et ses émotions. Comme l'écrit Merleau-Ponty, « *Il suffit que je voie quelque chose pour savoir la rejoindre et l'atteindre, même si je ne sais pas comment cela se fait dans la machine nerveuse. Mon corps mobile compte au monde visible, en fait partie, et c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible. [...] Le monde visible et celui de mes projets moteurs sont des parties totales du même Être* »²⁸. Dans une salle de cinéma, le spectateur est pris par le film, son corps fait aussi partie du monde du récit. Et ce qui se passe dans le film, du point de vue formel, dramatique et esthétique, comme l'indique Jacques Aumont, donne « *l'impression d'une équivalence entre le film et la vie.* »²⁹ Cette similitude permet au spectateur d'« être » dans le monde du film, car regarder et accepter le monde fictif que le film offre, c'est trouver un monde « *convaincant, possible, existant* »³⁰. En conséquence, comme l'explique toujours Jacques Aumont, « *le film est fait pour nous donner accès à son monde par notre corps tout entier [...] tout film est destiné à nous permettre l'expérience d'un monde que nous ne connaissons pas, mais qui s'accorde à notre vie* »³¹. Dans cette perspective, nous pouvons nous demander où se situe la différence fondamentale entre le cinéma dans sa forme

²⁸ MERLEAU-PONTY Maurice, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, coll. Folio « essais », 1985, p. 16-17.

²⁹ AUMONT Jacques, *Que reste-t-il du cinéma?*, op. cit., p. 109.

³⁰ *Ibid.*, p. 109.

³¹ *Ibid.*, p. 110.

institutionnelle et le cinéma en réalité virtuelle ? Et plus encore, en quoi cette nouvelle technologie changerait-elle les modalités d'élaboration du paysage filmique ? Par ailleurs, comme l'indique encore Jacques Aumont, malgré la délocalisation des points de diffusion des films ou les nouvelles modulations formelles observées, le cinéma n'est ni partout ni en train de disparaître. Si travailler – sculpter et former – le temps et faire se rencontrer la réalité et le monde imaginaire sont les deux critères fondamentaux qui permettent, aujourd'hui, de caractériser et de définir le cinéma sous sa forme la plus courante tout en le distinguant des autres formes proto-cinématographiques, que fait donc le cinéma en réalité virtuelle au paysage filmique ?

Si la révolution numérique ouvre de manière inédite une fenêtre béante sur les différentes cultures et sociétés et facilite les transferts entre les régimes esthétiques qui leur sont attachés tout en fabriquant le terreau qui nourrit en retour la création cinématographique, la réalité virtuelle semble engendrer par la même occasion une nouvelle forme esthétique du paysage qui se distingue des paysages cinématographiques de forme traditionnelle. Dès lors, si l'on constate la naissance d'un nouveau régime esthétique du paysage, les instruments créatifs, soit les dispositifs cinématographiques de mise en scène, mériteraient d'être examinés.

Il semble évident d'établir un lien de filiation entre la représentation du paysage dans la peinture, la photographie et le cinéma. Bien que cette filiation semble peu sujette à caution au regard de l'histoire du développement chronologique des arts de l'image, il est important d'y apporter de la nuance. Car ces formes d'art sont liées à des technologies, des techniques et des systèmes d'opération différents, qui correspondent à des dispositifs qui leur sont propres. De plus, leur propriété intrinsèque, les sujets représentés et les courants stylistiques de différentes époques ainsi que les artistes considérés, rendent ces trois genres de représentation picturale du paysage à la fois solidaires et indépendants. Si la naissance de la photographie au début du XIX^e siècle et sa capacité parfaite³² de reproduction menace, selon László Moholy-Nagy,

³² MOHOLY-NAGY László, *Peinture photographie film*, Paris, Gallimard, coll. Folio « essais », 2007, p. 81-86.

le rôle premier de la peinture, elle donne simultanément la possibilité à cette dernière de se libérer de la figuration, à travers des recherches sur la couleur et l'abstraction³³. Et la propriété mécanique grâce à laquelle l'objectivation totale et la mimésis absolue deviennent possibles – ce qui était à l'origine l'objectif de la peinture figurative – confère en retour à la photographie une légitimité artistique qui lui permet de devenir un outil de recherche dans le processus créatif et artistique.

Le cinéma en tant qu'invention moderne (au sens des années 1920) qui permet d'enregistrer le mouvement, le temps et l'espace, présente à ses débuts un aspect documentaire et descriptif. Plus tard, il enrichit à son tour les expérimentations artistiques des cubistes et des futuristes. Si les films d'avant-garde laissent des traces durables dans les premières décennies de l'histoire du cinéma, la création cinématographique se tourne très rapidement « *vers la narration et le drame* »³⁴. De l'apparition de l'éclairage d'appoint à l'utilisation artistique de la lumière dans l'expressionnisme des années 1920 ; de l'arrivée définitive du son au tout début des années 1930 aux recherches électroacoustiques ; de l'invention de l'Eastmancolor (qui remplace la Technicolor) à la vulgarisation du film en couleur³⁵, chaque révolution esthétique du cinéma se voit toujours plus ou moins influencée par des bouleversements techniques qui se jouent dans la durée. Ainsi, pour étudier les représentations du paysage dans le cinéma contemporain, particulièrement dans les films réalisés au tournant des années 2000 et du numérique, nous proposerons tout d'abord de les resituer dans leur contexte esthétique et historique avant d'en étudier les dispositifs de mise en scène spécifiques.

Pour disposer des matériaux suffisamment variés géographiquement et culturellement, une vingtaine de films réalisés autour des années 2000 par des cinéastes provenant de différentes cultures et dans lesquels le paysage joue un rôle

³³ VANCHERI Luc, *Cinéma et peinture. Passages, partages, présences*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 14-21.

³⁴ MAGNY Joël, « Cinéma (Réalisation d'un film) Photographie de cinéma », Encyclopædia Universalis, URL = [<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/cinema-realisation-d-un-film-photographie-de-cinema/>], consulté le 29/09/2020.

³⁵ *Ibid.*

notable, ont été choisis pour mener à bien notre travail, pour ne pas dire notre enquête : *Un homme qui crie* (2010) de Mahamat-Saleh Haroun et *La Vie sur Terre* (1998) de Abderrahmane Sissako pour le continent africain ; *Le Secret de Brokeback Mountain* (*Brokeback Mountain*, 2005) d'Ang Lee, *Into the Wild* (2007) de Sean Penn et *Moonlight* (2016) de Barry Jenkins pour l'Amérique du Nord ; *La Sirga* (2012) de William Vega, *Jauja* (2014) de Lisandro Alonso et *L'Étreinte du serpent* (2015) de Ciro Guerra pour L'Amérique Latine ; *L'Éternité et un jour* (*Μια αιωνιότητα και μια μέρα*, 1998) de Theo Angelopoulos, *Le Dernier voyage de Tanya* (*Овсянки, Ovsyanki*, 2010) d'Alekseï Fedortchenko, *Le Cheval de Turin* (*A Torinói ló*, 2011) de Béla Tarr et *L'Inconnu du lac* (2012) d'Alain Guiraudie pour l'Europe ; *Au-delà des montagnes* (*山河故人*, 2006) de Jia Zhangke, *Les Chiens errants* (*郊游*, 2013) de Tsai Ming-liang et *La Forêt de Mogari* (*殞の森*, 2007) de Naomi Kawase ; *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures* (*ลุงบุญมีระลึกชาติ*, 2010) d'Apichatpong Weerasethakul pour l'Asie ; *Le Vent nous emportera* (*باد ما را خواهد برد*, *Bād mā rā Khāhad bord*, 1999) d'Abbas Kiarostami, *The White Meadows* (*کشتزارهای سپید*, *Keshtzarhaye sepid*, 2009) de Mohammad Rasoulof et *Winter Sleep* (*Kış Uykusu*, 2014) de Nuri Bilge Ceylan pour le Moyen-Orient. Pour les recherches sur les représentations du paysage dans le cinéma en réalité virtuelle, deux courts-métrages, *I, Philip* (2016) de Pierre Zandrowicz et *The Protectors: Walk in the Rangers' Shoes* (2017) de Kathryn Bigelow et Imraan Ismail seront analysés.

En traversant des villages et des campagnes africaines, en parcourant les grands espaces sauvages d'Amérique, en partageant le mode de vie proche de la nature des sud-américains, en s'aventurant dans la nature et en vagabondant dans les villes de l'Europe et de l'Asie, en découvrant le monde rural et spirituel arabo-persan, ces films nous invitent à une espèce de tour du monde des paysages du cinéma contemporain. Ce que nous entendons ici par « paysage filmique » comprend le paysage naturel et le paysage anthropique, lesquels renvoient respectivement aux différents types de motifs du paysage dans les films : le premier implique des paysages dans lesquels se trouvent

des éléments naturels, comme un nuage, la montagne ou la mer ; le deuxième se réfère à ceux construits par l'homme, comme des routes, des bâtiments ou des espaces publics comme privés. Ce corpus, assurément incomplet tant de nombreux films pourraient s'y greffer, constituera malgré toute la matière principale de ce travail de recherche, à partir de laquelle nous tenterons de risquer notre hypothèse, à savoir celle d'une forme d'universalisation des représentations du paysage dans le cinéma contemporain.

Bien qu'il soit un genre à part dans la peinture et dans la photographie, le paysage joue rarement le rôle d'un véritable « protagoniste » au cinéma. Lorsqu'une part de terre dans un plan est représentée comme un espace ouvert, on en observe certains motifs, on en ressent l'ambiance, la contemple. Lorsqu'un personnage s'y présente, que ce soit par sa taille ou son comportement, cette figure devient facilement le point d'intérêt et attire l'attention – on voit ses gestes, on observe ses expressions, on ressent ses sentiments. Et le paysage, auparavant admiré et contemplé, devient alors facilement un objet secondaire et se transforme en lieu d'action, en décor, en élément de décoration de l'ambiance qui s'en dégage. Dans la plupart des cas, les paysages filmiques semblent négligés quand ils ne sont pas dédaignés par les spectateurs, voire trop facilement et inconsidérément vus comme des décors banals ou des éléments filmiques peu importants. Pourtant, ce sont des lieux d'action disposant de valeurs spécifiques, esthétiques ou symboliques, diégétiques ou métaphoriques, qui méritent notre attention d'abord en tant que paysage. Dotés de multiples fonctions, ils ont une place importante, voire essentielle, dans la narration, la construction du personnage ou la mise en place de l'univers du film. Autrement dit, ils sont un élément intégrant du film où s'exprime l'imaginaire des cinéastes.

À propos du processus de création d'une peinture comme s'il s'agissait de compléter une vue, Merleau-Ponty écrivait : « *L'œil voit le monde, et ce qui manque au monde pour être tableau, et ce qui manque au tableau pour être lui-même, et, sur la palette, la couleur que le tableau attend, et il voit, une fois fait, le tableau qui répond*

à tous ces manques, et il voit les tableaux des autres, les réponses autres à d'autres manques »³⁶. Dans le même sens, pour créer une représentation de paysage cinématographique, il faut non seulement le regard du cinéaste, mais aussi l'œil-caméra, le cadrage et les différentes valeurs de plans qui permettent d'extraire l'arpent de terre, ainsi que le montage, le son et la musique qui permettent ensuite de travailler cette part de terre choisie et enregistrée, de la sculpter et de la rythmer, afin de rendre complet ce qui fait paysage à ses yeux. Qu'il s'agisse d'un décor paysager, un paysage en tant que lieu d'action, ou d'un paysage « protagoniste », cet espace-temps synthétique – visuel, auditif et sensoriel – est donc une création, le fruit de multiples facteurs convergents, un véritable « *carrefour où se rencontrent des éléments venus de la nature et de la culture, de la géographie et de l'histoire, de l'intérieur et de l'extérieur, de l'individu et de la collectivité, du réel et du symbolique* »³⁷, ainsi que le rappelle Michel Collot.

Lorsqu'un cinéaste décide de s'exprimer à travers des moments paysagers, il ne s'agit jamais d'un choix aléatoire, et les raisons motivant ce choix peuvent être assez diverses. Elles peuvent renvoyer aux préférences personnelles du cinéaste, qui ont pris forme au gré de son éducation, de sa carrière artistique ou de ses expériences esthétiques. Elles peuvent également résulter de l'attrait des imaginations matérielles de la nature qui « *creuse[nt] le fond de l'être* », ainsi que l'écrivait Gaston Bachelard³⁸. Des raisons purement diégétiques ou narratives peuvent aussi les motiver. Quoi qu'il en soit, lorsqu'une part de terre (pour ne prendre que ce motif) devient paysage dans un film, celle-ci devient ce que Deleuze nomme « *une image de pensée* »³⁹, une manière de penser, une manifestation de la pensée, qui implique une modulation de la matière. De ce point de vue, si une représentation du paysage renvoie à une réflexion

³⁶ MERLEAU-PONTY Maurice, *L'Œil et l'Esprit*, op. cit., p. 25-26.

³⁷ COLLOT Michel, « Présentation », *Les enjeux du paysage*, in COLLOT Michel (dir.), Bruxelles, Ousia, 1998, p. 5.

³⁸ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, Paris, Librairie générale française, 1993, p. 7.

³⁹ Les cours de Gilles Deleuze sur l'image de la pensée et sur le cinéma sont disponibles en version audio à la Bibliothèque nationale de France ainsi que sur la chaîne officielle du site [webdeleuze.com](https://www.youtube.com/c/Webdeleuze/featured) sur Youtube, entièrement consacré au philosophe Gilles Deleuze. URL = [<https://www.youtube.com/c/Webdeleuze/featured>].

voire à une pensée, une possible tendance vers l'universalisation formelle signifierait-elle l'existence d'idées ou de courants de pensée qui nourrissent et alimentent au moins une sensibilité paysagère partagée par des cinéastes issus de contextes esthétiques, culturels et sociaux différents ? Et si le phénomène de la similitude des représentations du paysage dans les films contemporains n'est seulement qu'une question formelle ou stylistique, quelles en sont les causes ? Afin de trouver des réponses à ces questions, outre les films de notre corpus, nous mobiliserons aussi des œuvres d'autres formes d'art visuel telles que la peinture, la photographie et l'installation.

Pour mener à bien notre travail de recherche, nous avons choisi de le diviser en trois parties. La première sera consacrée aux différentes valeurs des représentations du paysage dans les films contemporains de notre corpus. À cette fin, nous avons divisé les analyses esthétiques des représentations du paysage d'une vingtaine de films en deux chapitres thématiques, paysages naturels d'un côté (1.1), paysages urbains de l'autre (1.2). De l'océan Atlantique à une grotte mystérieuse en Thaïlande, des montagnes enneigées en Amérique du Nord à un lac en campagne en France, d'une forêt au Japon à un grand lac des hauts plateaux andins en Colombie, du lac salé Urmia en Iran à la Pampa en Argentine, d'un village du Kurdistan iranien à un village de Sokolo au Mali, de la nature sauvage de l'Alaska à la région montagneuse de l'Anatolie centrale, il s'agira de montrer dans le premier chapitre comment la nature est représentée sous différentes formes de paysage afin d'exprimer les réflexions menées par les cinéastes autour de la quête de la nature humaine. Et d'une ethnie disparue à une métropole pleine de ruine, d'une ville menacée par la guerre à une frontière symbolique et imaginaire, jusqu'à une ville historique où les traces du passé coexistent avec celles du présent, nous verrons dans le deuxième chapitre comment les paysages urbains sont utilisés comme témoignages des activités humaines et du développement des civilisations. Ces analyses visent d'une part à déceler les idées maîtresses qui traversent ces paysages filmiques, et, d'autre part, à esquisser un premier panorama des représentations du paysage de tendance dynamique. Nous

examinerons ensuite pourquoi (chapitre 3), dans des films pourtant réalisés par des cinéastes aux contextes socioculturels différents, les paysages naturels sont souvent associés aux valeurs positives et à l'idée de retour à l'origine, tandis que les paysages urbains, couramment exploités comme des repères temporaires et comme symboles du monde humain, apparaissent souvent négatifs et associés à des introspections liées au développement des sociétés humaines prises dans une historicité.

La deuxième partie prolongera nos recherches esthétiques et filmiques en vue de dresser d'abord une cartographie des motifs paysagers, des formes esthétiques des paysages filmiques, et de répertorier ensuite les différentes fonctions qu'occupent les paysages dans la création cinématographique. C'est ici que nous ferons appel à des films extérieurs à notre corpus et d'époques différentes, ainsi qu'à des œuvres d'autres formes d'arts visuels (notamment la peinture et la photographie). Le premier chapitre sera dédié aux types de paysages filmiques selon les fonctions qu'ils assurent, classés en deux grandes catégories : d'un côté, les paysages primitifs – le paysage-lieu et le paysage-matériau – utilisés en tant qu'éléments de la construction de l'espace diégétique et, de l'autre, les paysages connotatifs – le paysage-figure et le paysage-récit – qui ne participent pas seulement à la construction spatiale et diégétique des films mais endossent également d'autres fonctions complexes, telles que la construction des personnages et l'élaboration de l'ordre cosmographique du film. Dans le deuxième chapitre, nous procéderons à des recherches à la fois esthétiques et cognitives sur les motifs paysagers fréquemment rencontrés dans les films contemporains. Pour cela, nous amorcerons une réflexion sur les motifs naturels et poursuivrons en analysant les motifs paysagers anthropiques. Dans le troisième chapitre, nous prolongerons notre recherche sur les dispositifs de mise en scène fréquemment utilisés en resituant dans leur dimension historique et épistémologique, leur évolution esthétique au sein de la création du paysage au cinéma. Ces recherches nous permettront de mettre ainsi en lumière les fonctions récurrentes que les paysages filmiques peuvent occuper dans les films de notre corpus, de proposer un classement

des motifs paysagers, naturels et anthropiques fréquemment utilisés dans les films contemporains, et d'effectuer une analyse des dispositifs de mise en scène auxquels recourent les cinéastes pour représenter un paysage.

Les analyses esthétiques et cognitives sur les représentations du paysage pratiquées en première partie et les études des fonctions qu'occupent les différents types de paysages filmiques dans le cinéma contemporain (deuxième partie), nous permettront en troisième partie de poursuivre notre recherche sur l'hypothèse de l'existence d'une universalisation de la représentation du paysage dans le cinéma contemporain. Le premier chapitre portera sur l'analyse des rapports entre les tendances – préférence par exemple pour la nature, dualisme entre la nature et l'anthropisation dans les différentes pensées paysagères – et les formes du paysage cinématographique. Ces analyses nous permettront d'examiner la possibilité d'une tendance vers l'universalisation, c'est-à-dire d'une forme de création paysagères dans le cinéma contemporain qui pourrait être acceptée et partagée par les cinéastes aux contextes culturels, sociaux et politiques, aux goûts esthétiques et aux expériences personnelles bien différents. Dans le deuxième chapitre, nous nous intéresserons aux caractéristiques esthétiques propres au *paysage-milieu* dont la nature complexe en tant qu'expérience sensible, englobe les quatre types de paysages filmiques présentés dans la deuxième partie de la thèse. Enfin, nous nous pencherons dans le troisième chapitre sur la création du paysage filmique en réalité virtuelle, puis sur ses caractéristiques et fonctions institutionnelles. Grâce à ces recherches esthétiques, formelles et fonctionnelles, nous envisagerons les possibilités d'évolution de la création du paysage dans le cinéma à l'ère virtuelle.

Le paysage constitue un sujet fascinant et une ressource inépuisable de recherche. À la fois concret et abstrait, physique et métaphysique, il occupe non seulement une place inébranlable dans la création artistique, mais il nous accompagne aussi partout dans le quotidien, sans que nous en ayons forcément conscience. D'une part, il est un produit collectif dans lequel s'inscrivent des codes esthétiques et culturels,

conditionnés par des repères historiques et sociaux – chaque culture, chaque société, chaque civilisation possède sa propre sensibilité paysagère influencée par les idées, les valeurs et les courants de pensée qui la traverse. D’autre part, il est extrêmement subjectif car il est construit par le regard – médiateur de perception – et l’esprit – clé de modulation. Selon Michel Collot, du point de vue phénoménologique, nous pouvons véritablement envisager un « *espacement du sujet* »⁴⁰ qui n’est pas seulement « *une perte ou une déperdition de sa substance* »⁴¹, mais aussi « *une expansion [...], sa projection dans l’espace comme la condition même de son existence* »⁴². L’expérience du paysage peut être considérée comme « *lieu d’espacement du sujet et d’émergence d’une pensée dans l’espace* »⁴³. En conséquence, à travers le regard, par l’acte de contemplation, le sujet contemplant englobe et possède le paysage contemplé. Le processus de création du paysage relève assurément d’une phénoménologie existentielle, d’une expansion spirituelle de soi dans le monde.

« *Si le paysage donne à penser, la pensée se déploie comme paysage* »⁴⁴, rappelle aussi Michel Collot. C’est pourquoi, en émettant l’hypothèse d’une tendance vers l’universalisation du paysage dans le cinéma contemporain, nous mesurons le risque qui se présente : celui d’une disparition des formes de paysages spécifiques, d’une relégation de toute subjectivité dans leur élaboration (déjà celle de l’auteur), et d’une homogénéisation des cultures d’origines foncièrement différentes. Au regard des constats, certes contrastés, que nous proposons de dresser à la faveur des films contemporains mobilisés, le défi d’une telle hypothèse en forme de paradoxe, avouons-le, mérite néanmoins, nous semble-t-il, d’être posé. Par ailleurs, comme l’écrit toujours Michel Collot, « *un paysage n’est jamais clos sur lui-même, il communique avec le reste du pays par son horizon, qui est une frontière mobile* »⁴⁵. Lorsqu’on analyse les

⁴⁰ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature*, Arles, Actes Sud/ENSP, coll. « Paysage », 2011, p. 34.

⁴¹ *Ibid.*, p. 34.

⁴² *Ibid.*, p. 34.

⁴³ *Ibid.*, p. 34.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 38.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 195.

représentations du paysage dans les films contemporains, on interroge donc, et aussi, le rapport entre l'être humain et la nature, et plus généralement son rapport à l'ensemble de son environnement, condition essentielle et fondamentale de son existence. Ces questions ne renvoient plus, dès lors, aux seuls domaines filmiques, artistiques ou esthétiques, de beauté et de jouissance environnementales, elles sont d'ordre culturel, social, voire politique et idéologique, les stratégies de développement qui conditionnent et modèlent la surface de notre planète se devant d'anticiper l'avenir de l'humanité.

PARTIE 1 :
VALEURS UNIVERSELLES DE LA
REPRÉSENTATION DU PAYSAGE
DANS LE CINÉMA
CONTEMPORAIN

Le point de départ de notre recherche autour de l'hypothèse de l'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain vient du fait qu'à partir des années 2000, on trouve des formes de paysage cinématographique ressemblantes dans nombreux de films réalisés par des cinéastes d'origines culturelles différentes. Les motifs paysagers filmés et représentés, et les manières de les composer, de les recomposer et de les réaliser présentent elles aussi des similitudes. Ces ressemblances concernent-elles uniquement l'aspect formel, ou bien, existe-il également des points communs sur le fond, soit l'intention des cinéastes lorsqu'ils créent des paysages ? Si l'on considère avec Marie-France Grinschpoun « *que toute expression de soi est métaphorique, le biais de la forme permet d'atteindre le fond ; l'extériorité interroge l'intériorité* »⁴⁶, alors, au moins dans le cadre de la réalisation du film, devrait-il exister un lien à la fois externe et interne entre l'auteur, le sujet du film et la mise en scène du récit. Dans cet ordre d'idée, pouvons-nous déceler l'existence de tendances thématiques transversales inhérentes aux paysages faisant écho aux ressemblances et récurrences formelles propres aux films contemporains ? S'il en existe, quelles sont-elles ? Et comment interpréter leur présence ainsi que leur rapport avec les formes cinématographiques du paysage dans les films contemporains ?

Pour trouver une réponse à toutes ces questions, il est nécessaire de s'interroger sur les représentations du paysage dans les films contemporains tout en reliant les questions relatives à la forme et au fond. Comme le dit Michel Collot, « *quand paysage [est] employé dans une acception métaphorique, cette métaphore joue le rôle d'un véritable support pour la pensée elle-même* »⁴⁷. *Ipsa facto*, une représentation du paysage cinématographique renvoie au moins à un discours, à une réflexion, à une pensée voire à la vision du monde du cinéaste. C'est pourquoi, la Partie 1 sera consacrée à l'analyse du paysage filmique des œuvres de notre corpus principal et aura

⁴⁶ GRINSCHPOUN Marie-France, *Quand la forme questionne le fond. De l'extériorité à l'intériorité*, Paris, Enrick B, 2016, p. 11.

⁴⁷ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, p. 23.

pour objectif de distinguer les motifs paysagers les plus fréquents tout en dégagant le sens que les cinéastes leur confèrent à la faveur des dispositifs de mise en scène.

Pour ce faire, nous allons mobiliser le corpus principal constitué d'environ vingt films réalisés par des cinéastes d'origines culturelles et géographiques très variées. Ces films, néanmoins, ne seront pas regroupés selon des critères géographiques ou aires culturelles, mais étudiés respectivement selon la nature des paysages dans le film et associés en fonction des thèmes abordés. Le chapitre 1.1 sera consacré au paysage naturel de douze films différents (*Moonlight* ; *Oncle Boonmee, Celui qui se souvient de ses vies antérieures* ; *L'Inconnu du lac* ; *Le Secret de Brokeback Mountain* ; *La Forêt de Mogari* ; *La Sirga* ; *The White Meadows* ; *Jauja* ; *Le Vent nous emportera* ; *La Vie sur Terre* ; *Into the Wild* ; *Winter Sleep*) qui donnent à voir des paysages naturels constitués de divers motifs comme la mer, le fleuve, le lac, la forêt, la grotte, la montagne, les champs, le ciel, le brouillard, etc. De l'océan Atlantique au lac méditerranéen au milieu de la forêt, du petit ruisseau touché par un orage au cœur de la forêt subtropicale à l'immense lac salé, de la nature sauvage de l'Amérique du Nord aux grottes d'Asie du Sud-Est, de la Pampa du XIX^e siècle aux lacs de montagne, les paysages naturels semblent en général reliés au monde intérieur de l'homme, donc à l'aspect métaphysique et spirituel des personnages. De la nature à la campagne jusqu'à la ville, les motifs du paysage rural deviennent cet intermédiaire qui relie le monde de la nature et le monde humain et oriente les recherches vers le paysage urbain dans le chapitre 1.2, centré autour de cinq films qui donnent à voir des villages modernisés, des villes ainsi que des métropoles. Le chemin, les chantiers de construction et de démolition, les ruines contemporaines liées à l'urbanisation deviennent des motifs récurrents des paysages urbains et donnent corps aux réflexions des cinéastes sur le monde humain. Le 1.3 se veut un chapitre plus analytique et conclusif relativement aux résultats des enquêtes menées en 1.1 et 1.2. L'objectif fondamental sera, ici, de clarifier et d'analyser plus en profondeur le sens et les valeurs inscrites respectivement dans les représentations du paysage naturel et du paysage urbain des films de notre

corpus, afin d'extraire et de réfléchir aux tendances principales qui surgissent dans le paysage filmique. Si, comme le dit Jean-Pierre Petard, « *tout discours met en scène une représentation particulière de la réalité* »⁴⁸, quelle signification attribuer aux phénomènes de similitude des formes du paysage dans les films pour le cinéma contemporain et, plus largement, pour nos cultures ?

⁴⁸ PÉTARD Jean-Pierre, *Psychologie sociale*, Paris, Bréal, 1999, p. 275.

1.1 Le paysage et la nature humaine

Comme nous l'avons évoqué dans l'introduction, Augustin Berque propose quatre critères pour distinguer les sociétés qui usent de pratiques paysagères de degrés différents : la représentation verbale et l'existence du terme même de « paysage », la création littéraire qui chante la beauté du paysage, la représentation picturale et l'avènement du genre paysage, et aussi l'apparition du jardin comme mimésis esthétique de la nature. Il explique que beaucoup de sociétés considérant le paysage s'adossent à au moins un de ces critères mais que seulement deux d'entre elles – la Chine à partir de la dynastie de Song et l'Europe à partir de la Renaissance – réunissent l'ensemble des quatre⁴⁹. Si ces remarques restent utiles pour saisir les enjeux de la représentation du paysage dans les films contemporains, il faut prendre en considération ce que Augustin Berque nomme par ailleurs le « proto-paysage »⁵⁰, lequel aide à mieux comprendre la formation, ou bien, dans les termes d'Alain Roger, l'artialisation de la sensibilité paysagère.

Le « proto-paysage » désigne le rapport visuel nécessaire entre l'homme et son environnement, car dès que l'on vit, on sent en même temps que l'on regarde tout ce qui nous entoure. De ce point de vue, lorsque nous regardons une part de l'environnement et ressentons une forme d'admiration et d'appréciation, nous la transformons déjà en paysage. À propos du processus de la création du paysage ainsi que le rapport entre le moi et le monde, donc entre l'initiateur du paysage et l'environnement en tant que motif paysager premier, nous pouvons toutefois concevoir deux approches voisines qui considéreraient toutes les deux le paysage comme une expérience vécue, non sans contradiction ainsi que le suggèrent sur certains points respectivement Erwin Straus et Michel Collot.

⁴⁹ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, *op. cit.*, p. 33-35.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 39.

Selon Erwin Straus, ce qu'Augustin Berque appelle proto-paysage pourrait être considéré comme une primitivité du paysage qui précède toute notion et concept de culture telle qu'elle pourrait être définie dans le cadre des recherches scientifiques. En conséquence, le fait d'admirer une part de l'environnement qui nous entoure est à la fois un acte et un phénomène pré-culturel et pré-anthropologique. Pour Straus, le paysage peut être défini comme l'« espace du sentir » pour des rencontres sentimentales et sensorielles qui exigent une prise de distance entre l'homme et le monde afin que ce dernier puisse être considéré comme objet admiré par un sujet admirant à partir d'un point de vue précis. Autrement dit, lorsque nous apprécions une part de l'environnement et le transformons en paysage à partir de notre regard, nous sommes au centre de cette perception du paysage. Et en raison de cette centralité, toute mesure géographique et cartographique perd son sens, et le corps trône au milieu du paysage. Comme l'explique Jean-Marc Besse, pour Straus, lorsque l'on admire un paysage, on est en fait déjà dans le paysage en tant qu'un monde où « *on est soi-même le centre originnaire, qui ne peut être référé à un autre centre sans perdre sa dimension d'originarité.* »⁵¹ Avec le moi comme centre originnaire de la perception, le processus de la création du paysage en tant qu'expérience pourrait être considéré alors comme une expérience de perte, d'errance mais aussi de liberté qui fait de chaque paysage une expérience unique et personnelle, inobjectivable et irréprésentable. En somme, pour Erwin Straus⁵², le paysage est à la fois une expérience sensorielle et un espace de sentir où l'homme s'éprouve dans le monde.

Pour Michel Collot, influencé par les théories phénoménologiques de Husserl et Hegel, et particulièrement celles de Merleau-Ponty, le processus de la création du paysage est une expérience issue d'une rencontre entre l'homme et le monde. Selon lui, un environnement ne peut devenir un paysage que s'il est perçu par un sujet. À la différence de l'animal qui s'immerge dans son milieu et se distingue à peine de son

⁵¹ BESSE Jean-Marc, « Entre géographie et paysage, la phénoménologie », in COLLOT Michel (dir.), *Les enjeux du paysage, op. cit.*, p. 340.

⁵² STRAUS Erwin, *Du sens des sens. Contribution à l'étude des fondements de la psychologie*, Grenoble, Jérôme Millon, 2000, p. 376.

habitat, l'homme se distingue clairement de ce qui l'entoure et prend de la distance par rapport au monde. Comme chez Straus, la prise de distance entre le moi et le monde est donc la condition nécessaire de la création du paysage. Pourtant, c'est aussi la perception du monde dans le processus de la création du paysage qui relie le moi au monde. En fait, comme une image qui renvoie à ce que Husserl appelle « *l'intentionnalité opérante* »⁵³, le paysage est une forme de perception du monde structurée à partir d'un point de vue et d'une subjectivité. Autrement dit, un paysage peut être considéré comme une pensée structurée, ou bien une « *pensée d'horizon* »⁵⁴. De plus, puisque, selon Merleau-Ponty, tout visible rappelle l'invisible, et que l'intérieur co-présente et co-existe toujours avec l'extérieur, un paysage peut être perçu comme une image double – d'un côté, un paysage est la synthèse à la fois de notre sentiment et de notre réflexion, en même temps qu'il fait office d'ouverture permettant de dépasser l'environnement présent en nous évoquant l'altérité et l'ailleurs. Néanmoins, Michel Collot ne voit pas le paysage seulement comme une « image de pensée », mais également comme une preuve de l'existence de notre conscience dans l'espace et comme l'extension du moi dans le monde. Car pour lui, la perception du paysage est aussi une expérience vécue qui « *révèle que le corps est à la fois voyant et visible, touchant et touché, sujet et objet ; il nous ouvre un monde dont il fait lui-même partie* »⁵⁵. Il écrit, « *l'expérience du paysage, révélant la secrète continuité qui unit le monde au corps et le corps à l'esprit [...] résulte d'une interaction entre le corps, l'esprit et le monde, qui s'inscrit dans le prolongement des échanges que notre organisme entretient avec le milieu naturel* »⁵⁶.

Qu'il s'agisse d'un espace de sentir ou de l'extension du moi dans le monde, le paysage en tant que fruit de la rencontre entre une subjectivité et une objectivité, entre une existence de pensée et un monde physique, semble pouvoir toujours révéler des sentiments, des émotions, et les pensées les plus subtiles, profondes et intimes de

⁵³ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, p. 23.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 24.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 42.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 46.

l'homme. De la conscience de soi aux désirs les plus intimes, des réflexions existentielles aux projections de l'imagination, le paysage devient un matériau grâce auquel les cinéastes construisent et montrent le monde spirituel et les valeurs morales des personnages. Face aux différents types de paysages, les cinéastes ont toujours des préférences. Pour les expressions sentimentales et émotionnelles ainsi que les réflexions métaphysiques qu'elles peuvent engendrer, c'est le paysage naturel le plus mobilisé. De plus, bien que le paysage de la campagne fasse plutôt partie du monde humain en raison de la présence de l'activité humaine à travers l'exploitation et l'habitation, il semble que dès qu'il y a la présence de la nature, que ce soit une plaine ou un champ, une forêt ou un verger, elle réussit toujours à toucher le côté le plus intime et profond de l'homme, partant celui des cinéastes et des personnages qu'ils construisent dans leurs œuvres.

1.1.1 L'identité et le « moi »

Bien que d'origines géographiques et culturelles différentes, *Moonlight* de Barry Jenkins, et *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures* d'Apichatpong Weerasethakul traitent d'un même sujet. Le premier est l'adaptation d'une pièce de théâtre et le deuxième un mélange de science-fiction et de film d'horreur, mais à chaque fois les récits déroulés par les cinéastes leur permettent de proposer leur vision de la notion d'identité.

Moonlight est l'adaptation de la pièce de théâtre autobiographique de Tarell Alvin McCraney (également scénariste du film) *In the Moonlight, Black Boys Look Blue*, originellement créée dans le cadre d'un projet scolaire⁵⁷. L'histoire présente le développement physique et psychique d'un jeune afro-américain, Chiron, et le

⁵⁷ ALLEN Dan, « Tarell Alvin McCraney: The Man Who Lived 'Moonlight' », *NBC News*, 20/10/2016, URL = [<https://www.nbcnews.com/feature/nbc-out/tarell-alvin-mccraney-man-who-lived-moonlight-n670296>], consulté le 13/02/2019.

processus de construction de son identité en tant qu'homosexuel. Sur cette base, Barry Jenkins divise son film en trois actes, calqués sur les phases d'évolution du protagoniste : « Little » – l'enfance, « Chiron » – l'adolescence, et « Black » – l'âge adulte. Si la croissance physique et les luttes existentielles de Chiron sont le fil conducteur principal du récit, la découverte de soi liée à l'orientation sexuelle est une piste narrative suivie parallèlement par le cinéaste grâce notamment à la présence de trois séquences de paysage marin situés dans chacun des trois actes du film. La première séquence paysagère correspond à la première fois où Chiron voit la mer ; la deuxième est concomitante de la première expérience sexuelle ; et la troisième coïncide avec la dernière séquence du film, au cours de laquelle il parvient enfin à construire sa propre identité. De cela, il est aisé de dégager que ces trois séquences de paysage marin disent des moments-clés de la vie de Chiron. La première (Fig. 5 et 6) semble être la plus importante, du point de vue narratif ; elle est le point de départ de la construction de l'identité, et du point de vue symbolique et esthétique, elle est la séquence fondatrice qui relie les trois séquences paysagères en une unité symbolique qui permet de décrypter l'univers intime du protagoniste et l'intention paysagère de Barry Jenkins.

Dans cette séquence, Juan, ami aîné de Chiron qui joue également le rôle de parrain, apprend au protagoniste à nager. La caméra, à moitié sous l'eau, est accompagnée d'une musique intense et d'un effet sonore qui imite les sensations auditives de la noyade et retranscrit l'inquiétude du protagoniste. Avec un regard incrédule et curieux, le petit Chiron essaie de retenir les eaux comme s'il essayait de tenir les mains d'une nouvelle amie – la mer. Juan, comme un père qui berce son enfant dans ses bras, lui apprend à flotter et à nager en lui intimant de ne jamais le lâcher. Progressivement, Chiron se détend et finit par jouer avec la houle. Après une coupe, un moment poétique de paysage clôt cette séquence d'apprentissage : Chiron, à la plage, s'amuse avec les vagues gris-bleu sous le soleil couchant. S'ensuit un

monologue de Juan : « *Feel that right there? You are in the middle of the world.* »⁵⁸ ; « *There are black people everywhere [...] In the moonlight, black boys look blue. [...]* *At some point you [need to] decide for yourself who you are going to be.* »⁵⁹. Le montage du son et de l'image crée une superposition entre ce qui est vu et ce qui est entendu, et permet au cinéaste d'articuler l'image de Chiron qui s'amuse dans le paysage marin et les paroles de Juan sur l'identité. Il dirige l'interprétation des spectateurs en transformant cette séquence d'apprentissage de la nage et de contemplation paysagère en une leçon de vie. Le processus d'apprentissage devient alors une métaphore de la construction de l'identité. Et la mer qui apparaît à la fois dangereuse et attirante peut alors être vue comme la représentation de la vie, et des obstacles auxquels le protagoniste pourrait se retrouver plus tard confronté.

Puisque la mer est une figuration de la vie, nous sommes obligés d'y plonger, et les obstacles qu'elle présente, il faut les surmonter afin de vivre et survivre. Comme l'indique Bachelard, la victoire dans l'eau est à la fois rare et dangereuse. Il précise que « *le jeune nageur est un héros précoce. Et quel vrai nageur n'a pas d'abord été un jeune nageur ? Les premiers exercices de la nage sont l'occasion d'une peur surmontée* »⁶⁰. Autrement dit, cette scène de leçon de natation, c'est au fond une leçon de vie, où l'on apprend à vivre et survivre. C'est pourquoi la mer n'est pas présentée comme un paysage à contempler, mais un matériel sensoriel à gérer et à affronter au cours du processus d'apprentissage. Le protagoniste la touche et s'y baigne : il ne la considère pas comme un élément de paysage, jusqu'à ce qu'il sache enfin nager. La mer est perçue par le biais des sensations physiques : « *Le sens-tu ? Tu es au milieu du monde* ». Flotter sur la mer et être entouré par les eaux sont une expérience sensible et corporelle qui peut provoquer la sensation de se retrouver au centre du monde – il ne reste que soi-même et son propre monde ; le monde intérieur et le monde extérieur se superposent ; la subjectivité avale totalement l'objectivité. On pourrait y voir

⁵⁸ « *Le sens-tu ? Tu es au milieu du monde.* »

⁵⁹ « *Il y a des Noirs partout [...] Sous le clair de lune, les garçons noirs sont bleus. [...] À un moment donné, tu dois décider de toi-même ce que tu veux devenir.* »

⁶⁰ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 184-185.

l'expérience du Narcissisme qui permet la construction de soi. Le fait d'apprendre à nager n'implique pas seulement d'apprendre à surmonter sa peur, mais aussi d'apprendre à s'aimer et à s'affirmer. Et si, pendant la séquence d'apprentissage, la musique intense montre l'excitation et l'angoisse ressentie par Chiron, le bruit des vagues, lui, évoque, comme l'a suggéré Bachelard, un chant de jeunesse et une mélodie de clarté⁶¹ qui fait résonner la joie subtile du personnage qui s'éclaire. Il faut construire le « moi », se comprendre, s'accepter et s'affirmer pour vivre, pour mieux vivre ; tout comme il faut d'abord savoir nager pour trouver du plaisir à évoluer dans la mer.

La séquence d'apprentissage se clôt sur un moment poétique de paysage marin : la mer grise et déchaînée s'apaise et se teinte de bleu clair. En contemplant le paysage marin, ou du point de vue métaphorique, en contemplant la vie, Juan évoque la question de la race au travers d'une anecdote à la fois ironique et poétique, à savoir que la peau noire des garçons apparaît bleue sous le clair de lune. Cette image dépeinte par Juan fait écho au paysage marin dans la contemplation des personnages. La figure et les motifs du paysage naturel – le garçon, la mer et la lune – constituent une unité esthétique et sémiologique dans laquelle les éléments sont attachés les uns aux autres de façon organique. Selon les théories de l'imagination matérielle bachelardienne, « *en particulier, l'eau est l'élément le plus favorable pour illustrer les thèmes de combinaison des puissances* »⁶². Lorsque la mer, sous forme visuelle ou auditive, la lune, souvent révélatrice des forces féminines et des énergies mystérieuses dans nombreux mythes et fables de différentes cultures⁶³, et le garçon noir, éléments masculins qui représentent les Afro-américains mais aussi Juan, figure masculine protectrice et douce qui remplace le père absent, sont tous liés entre eux, ils construisent un topos qui contient des valeurs à la fois masculines et féminines. Et la signification de l'image du garçon bleu sous le clair de lune devant le paysage marin

⁶¹ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 43.

⁶² *Ibid.*, p. 109.

⁶³ KEBE Fatoumata, *La Lune est un roman*, Paris, Slatkine & Cie, 2019.

s'éclaire au fur et à mesure que semble s'enraciner dans la conscience de Chiron la possibilité de construire une identité afro-américaine porteuse de valeurs ambivalentes, à la fois douce et puissante. L'interprétation de cette image permet de décrypter rapidement les paysages, l'un sonore, l'autre imaginaire, que le cinéaste propose dans les deux séquences de paysage suivantes.

Fig. 5 | Fig. 6

Dans la deuxième séquence de paysage, qui se trouve au milieu du deuxième chapitre, Chiron, devenu adolescent, vit sa première expérience sexuelle. Il se trouve à nouveau sur une plage mais il est cette fois-ci accompagné de Kevin, son seul ami et son premier amour. La caméra s'arrête la plupart du temps sur les visages et les différentes parties du corps des deux jeunes hommes, tandis que le bruit des vagues reste omniprésent. Mais les spectateurs ne voient pas la mer. Le bruit des vagues, tantôt fort, tantôt faible, tresse un paysage sonore qui renforce les sentiments incoercibles et les élans instinctifs des deux adolescents en même temps qu'il fait écho au caractère doux et sensible de Chiron. Au plus profond, il renvoie à l'orientation sexuelle du protagoniste. Ce paysage marin est invisible, tout comme le désir que Chiron n'ose pas manifester ouvertement. Mais il est donné à entendre en tant que paysage sonore composé du chant des vagues. Si cette séquence de paysage marin sonore renvoie au désir caché du protagoniste lorsqu'il est face à son identité sexuelle, le dernier plan du film est alors le moment où Chiron, sans résistance, se réconcilie et embrasse enfin son identité sexuelle.

Après une longue séparation, Chiron, adulte, se retrouve enfin dans les bras de Kevin. Dans la dernière séquence, Chiron, caressé par Kevin, se « voit » comme le

garçon bleu de son imagination (Fig. 7 et 8) – la caméra s’avançant lentement, en travelling mécanique, et s’arrêtant doucement derrière le garçon noir au milieu du champ, de dos, face à une mer tranquille. La clarté bleutée de la lune éclaire doucement sa peau. Lorsqu’il tourne la tête, on voit apparaître le visage du petit Chiron qui regarde la lune calmement. Dans le clair de lune, la peau noire et bleutée de Chiron est reliée visuellement à la mer bleu foncé, formant un ensemble qui devient paysage à contempler, lequel incarne l’état d’esprit idéal dont il rêve dans son subconscient. Si on va plus loin, cette image de Chiron sous le clair de lune peut alors être considérée comme une métaphore de la renaissance spirituelle du protagoniste qui réussit enfin à construire sa propre identité.

Fig. 7 | Fig. 8

De la première jusqu’à la dernière, ces séquences du paysage marin, visuel et sonore, forment un triptyque narratif qui constitue les moments-clés de chacun des trois actes du film. Les intrigues font avancer le récit, mais les représentations du paysage marin construisent une unité esthétique à part entière qui lui sont subordonnées. Au sein de cette unité esthétique qui possède son propre système sémiologique, les motifs naturels liés à la nature humaine – la mer et la lune – sont représentés de manière poétique afin de construire une métaphore de l’identité accomplie. Du doute à l’affirmation de soi, le protagoniste doit se connaître et se reconnaître afin de construire sa propre identité. Mais d’un certain point de vue, le récit ne porte pas seulement sur la construction identitaire d’un personnage fictif, il renvoie au fond à une identité collective. En fait, les quartiers où habitent les protagonistes et où ont lieu les trafics de stupéfiants sont les mêmes que ceux où ont grandi Barry

Jenkins, le réalisateur, et Tarell Alvin McCraney le coscénariste. Et le fait d'avoir une mère toxicomane n'est pas seulement une intrigue imaginaire spécifique à l'histoire de Chiron mais une réalité partagée aussi par les deux auteurs du film. La ville ensoleillée le jour et à la dérive la nuit, la peau luisante de ses habitants, la mer agitée mais suave et poétique, sont autant de détails qui caractérisent Miami et montrent une expérience similaire à celle du réalisateur. Sous la caméra de Barry Jenkins, l'ensemble de ces détails se transforme en représentation cinématographique qui contribue à la construction du portrait du protagoniste du film et ainsi qu'à la construction de l'identité de la communauté Afro-Américaine de cette ville du sud-est des États-Unis.

Sous l'influence d'une autre culture enracinée à l'autre bout du monde, Apichatpong Weerasethakul, cinéaste thaïlandais, montre une autre vision de l'identité dans *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures* (ci-après cité sous le titre *Oncle Boonmee*). Le film se concentre principalement sur le dernier voyage de Boonmee à la campagne. Accompagné par Tong, son neveu, et Jen, sa belle-sœur, Boonmee, gravement malade à cause d'une insuffisance rénale, retourne au verger de son village natal pour y passer les derniers jours de sa vie. À la campagne, la vie est paisible et rythmée par des travaux agricoles avec la famille et des agriculteurs illégaux originaires du Laos. Un jour, pendant le diner, le fantôme de Huay, la femme de Boonmee, et son fils Boonsong, qui est devenu un monstre ressemblant à un gorille, reviennent. Huay revient pour s'occuper de Boonmee tandis que Boonsong, lui, revient non seulement pour voir son père mais aussi pour raconter ce qu'il a vécu depuis sa disparition lointaine. Une nuit, Boonmee a donné toutes ses affaires à Jen. Accompagné de cette dernière et de Tong, il pénètre dans la forêt en suivant le fantôme de Huay et trouve une grotte dans laquelle il meurt. Le cinéaste insère également quelques récits courts au sein du récit consacré à *Oncle Boonmee* : un buffle qui tente de s'échapper des champs mais est finalement capturé par son maître dans une forêt ; une princesse qui se sacrifie à un poisson-chat en espérant en posséder la beauté ; le rêve de Boonmee au sujet d'un futur régime totalitaire. À première vue, il semble qu'il

manque un lien logique ou une relation cause-conséquence entre ces courtes histoires. Mais au fond, c'est une vision de la vie et de l'identité qui exprimée par le cinéaste de manière implicite à travers le film.

Pour accompagner la sortie du film, Apichatpong Weerasethakul a réalisé un projet d'art contemporain intitulé *The Primitive* et montré au Musée d'Art Moderne de Paris⁶⁴, dans lequel était projetée une série de courts-métrages réalisés en collaboration avec les jeunes autochtones de Nabua, le petit village du nord-est de la Thaïlande où *Oncle Boonmee* avait été tourné. Bien que le film et le projet d'art contemporain soient deux créations inspirées par le même lieu et son histoire, la forme d'expression et la représentation des souvenirs du village y sont bien différentes. Le réalisateur s'en explique dans un entretien : « *pour The Primitive, j'ai abordé le souvenir politique de Nabua de manière plus directe. Mais pour Oncle Boonmee, j'ai traité le village de manière plus allégorique et métaphorique tout en le mêlant à mon souvenir personnel* »⁶⁵.

Dans *Oncle Boonmee*, c'est un monde du sud-est asiatique, à la fois paisible et mythique, qui accueille le spectateur. En premier lieu, le petit village est le lieu d'action des quatre histoires. Les champs, le verger, la forêt constituent la topographie de l'intrigue. Mais la fonction du village ne se limite pas seulement au lieu d'action, car sous la caméra de Weerasethakul, ces lieux qui accueillent les actions des personnages sont aussi représentés comme des paysages. En fait, la mise en scène qu'Apichatpong Weerasethakul propose est très descriptive et contemplative. Qu'il s'agisse de scènes d'intérieur ou d'extérieur, de plans avec ou sans personnages, il utilise beaucoup de plan d'ensemble et de plan généraux avec des mouvements de caméras (zooms, travellings mécaniques, panoramiques) jamais rapides ou violents.

⁶⁴ Présentation de l'exposition « Primitive Apichatpong Weerasethakul, » (du 1 octobre 2009 au 03 janvier 2010), Musée d'Art Moderne de Paris.

URT = [<https://www.mam.paris.fr/fr/expositions/exposition-primitive>], consulté le 19/04/2021.

⁶⁵ KIM Ji-Hoon, « Learning About Time: An Interview with Apichatpong Weerasethakul », *Film Quarterly*, University of California Press, Vol. 64, N°4 (Summer 2011), p. 48-52, URL = [<https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2011.64.4.48>], consulté le 19/04/2021.

Prenons le générique du film comme exemple. Il s'agit de la scène de la fuite d'un buffle. À la tombée de la nuit, la silhouette d'un buffle est filmée en plan d'ensemble, seule sous les arbres, devant des champs. La forêt et les montagnes occupent l'arrière-plan de l'image. En alternant des gros plans de la tête du buffle et quelques plans d'ensemble de la famille de son maître qui travaille de l'autre côté, le cinéaste nous fait comprendre rapidement l'intention qui préside à cette fuite du buffle. Après avoir cassé la corde, le buffle court vers la forêt au loin derrière les champs. Pour montrer le déplacement du buffle, le cinéaste propose d'abord un plan général fixe pour filmer de loin le buffle qui court de gauche à droite du cadre. Si à cause de l'obscurité, le buffle se discerne à peine, les silhouettes des motifs – les champs, les arbres et les montagnes – se déploient, elles, de manière significative les uns après les autres. Le cinéaste propose ensuite un travelling en plan moyen pour suivre le déplacement du buffle d'un peu plus près. Une fois que ce dernier atteint la forêt, son déplacement ainsi que le mouvement de la caméra ralentissent. L'éclairage est faible et le buffle comme le fermier sont partiellement cachés par les végétaux exubérants, jusqu'au moment où le buffle est retrouvé par son maître. Dans cette séquence, le but principal du cinéaste semble être de raconter l'histoire du buffle. Mais la mise en scène qu'il propose – les plans d'ensemble et les plans généraux – permet au spectateur de regarder précisément l'environnement, et de transformer ainsi le lieu d'action en paysage, qui devient un élément aussi important que les personnages et l'intrigue. De plus, le fait de tourner cette scène de fuite en nuit américaine⁶⁶ rajoute une ambiance étrange au générique du film.

Si les paysages du générique sont plutôt informatifs, ceux que l'on retrouve dans l'épisode de la princesse et du poisson-chat au milieu du film ont, eux, pour fonction évidente de construire l'atmosphère fantastique de l'histoire. On est encore une fois à la tombée de la nuit. Une troupe de valets traverse la forêt en portant un palanquin qu'occupe une princesse et fait une pause à côté d'un étang dans lequel se déverse une

⁶⁶ *Ibid.*, p. 48-52.

cascade. Pendant la pause, la princesse déclare son amour à l'un des valets qui la repousse à cause de sa laideur. Aussitôt, elle rencontre un poisson-chat venu de l'étang doué de parole et qui semble pouvoir la rendre belle. Dans l'espoir d'obtenir la beauté, la princesse se sacrifie au poisson-chat. Du point de vue narratif, l'histoire peut se diviser en deux séquences, d'abord celle du trajet dans la forêt et ensuite celle de l'étang. Pour le passage dans la forêt, le cinéaste utilise la plupart du temps le plan américain et le plan rapproché pour montrer les échanges entre la princesse et le valet. La forêt est alors traitée comme décor qui sert de lieu d'action. Hormis le seul plan d'ensemble de la séquence dans lequel la troupe se déplace entre les végétaux de la forêt montrée tel un paysage étrange et surnaturel à cause de l'effet de nuit américaine, où le cinéaste commence à créer l'ambiance mythique et étrange préfigurant la rencontre fantastique entre la princesse et le poisson-chat de la suite. Et dans la deuxième séquence, le cinéaste utilise beaucoup de plans d'ensemble et de plans généraux qui transforment la forêt et l'étang en paysage. Les chutes d'eau, l'étang ainsi que les végétaux sont tous teintés en bleu-vert par la nuit américaine, ce qui leur donne un aspect à la fois surréaliste et poétique. Avec ce paysage, le cinéaste réussit à créer une ambiance étrange et onirique et à donner vie à un espace-temps surréaliste dont les motifs paysagers deviennent une partie organique de l'histoire singulière entre la princesse et le poisson-chat.

Fig. 9 | Fig. 10

On trouve aussi du paysage symbolique dans la section consacrée au rêve de Boonmee. Celui-ci rêve d'un régime totalitaire qui régirait le petit village dans le futur.

Dans cette section, le cinéaste insère quelques photographies de son projet *The Primitive* dans lesquelles on voit un groupe de jeunes en uniforme militaire et armés. Ils promènent un gorille menotté et s’amusent dans les champs et la forêt de Nabua. Dans l’émission « Tracks » de la chaîne de télévision ARTE ⁶⁷, Apichatpong Weerasethakul explique que ces photographies renvoient au passé du village, particulièrement à la période où l’armée thaïlandaise attaquait les communistes cachés dans les montagnes perdues du nord du pays. Si les gorilles, comme le fils de Boonmee, représentent les communistes thaïlandais qui ont marqué l’histoire du village dans les années 1970, et les jeunes hommes qui portent le même uniforme que Boonmee quand il faisait son service militaire, représentent l’armée thaïlandaise, les champs et la forêt ne sont plus simplement figure de décors, de lieu d’action ou de paysages à apprécier ; ils deviennent des éléments symboliques qui contribuent à construire une métaphore qui renvoie à une histoire du pays et aux souvenirs des violence commises à Nabua et plus largement dans l’ensemble des régions du nord de la Thaïlande.

Qu’il s’agisse d’un paysage informatif, d’ambiance ou symbolique, le prologue comme le récit principal – les derniers jours de la vie de Boonmee – donnent en fait à voir la nature à travers le prisme de la vision bouddhiste du monde. « *Facing the jungle, the hills and vales, my past lives as an animal and other beings rise up before me* »⁶⁸, le principe de réincarnation s’exprime de manière poétique à travers le prologue sur lequel s’ouvre le film. Si on déroule cette hypothèse, l’ensemble des êtres vivants, c’est-à-dire l’ensemble des personnages du film (le buffle, les paysans, la princesse, les valets, le poisson-chat, les soldats ainsi que les monstres sous forme par exemple de gorille) pourraient tous être considérés comme autant de réincarnations de Boonmee ou des autres personnages. Mais en fin de compte, quel est le rôle de la nature dans la représentation de cette conception bouddhiste de l’existence basée sur la transmigration ? Pourquoi nos vies antérieures surgiraient-elles lorsque l’on se

⁶⁷ Le réalisateur Apichatpong à la recherche de ses fantômes, Tracks ARTE, URL = [<https://www.youtube.com/watch?v=zzCFINE8B-k>], consulté le 12/11/2021.

⁶⁸ « *Tandis que je fais face à la jungle, aux montagnes et aux vallées, mes vies antérieures en tant qu’animal ou autres êtres vivant, surgissent devant moi* »

retrouve face à la jungle, aux montagnes et aux vallées ? Dans le passage de la grotte, le cinéaste nous donne sa réponse.

Il s'agit de la dernière nuit de la vie de Boonmee. Accompagné de Jen et Tong, il suit le fantôme de Huay pour arriver à une grotte située au plus profond de la jungle (Fig. 9 et 10). Lampes de poche en main, les personnages pénètrent dans la jungle et se fraient difficilement un passage au milieu de la végétation luxuriante. Apichatpong Weerasethakul utilise beaucoup de plans d'ensemble et de plans généraux pour filmer ce passage. Avec ces plans en mouvement lent, le cinéaste montre la jungle comme un paysage débordant du cadre. La progression des personnages est laborieuse à cause des feuillages qu'ils doivent écarter afin d'avancer, ce qui transforme le paysage *in visu* observé par les spectateurs en paysage *in situ* expérimenté par les personnages. Si le ton froid, bleu-vert, du paysage dicte l'ambiance étrange de la scène, le brouillard rend la jungle encore plus mystérieuse. Sous la caméra de Weerasethakul, la grotte, envisagée par Boonmee comme un utérus, le lieu où il est né, où ses vies antérieures sont nées, devient un lieu fabuleux à découvrir. Des stalactites, de petites flaques d'eau habitées par minuscules poissons et des concrétions rocheuses recouvertes de cristaux scintillants sont reliées par un chemin sinueux qui mène vers une échappée à travers laquelle les personnages peuvent contempler la lune entourée de nuages (Fig. 11-14). La topographie indistincte rend l'espace encore plus surréaliste. Dans l'obscurité, les yeux rouges des montres apparaissent, et Boonmee, après avoir raconté son rêve, meurt entouré de sa famille.

Les paysages – la jungle mystérieuse et la grotte surréaliste – sont le premier matériau qu'Apichatpong Weerasethakul utilise pour créer l'ambiance fantastique de ce passage nocturne. Mais lus au prisme du principe de réincarnation identifié dans le prologue, ces paysages ne sont plus seulement des paysages d'ambiance mais aussi des paysages symboliques qui véhiculent un concept religieux. Dans la vision bouddhiste, la vie est un voyage sans fin dans l'espace-temps. Elle prend corps de l'un à l'autre, de l'animal à l'homme et même vers d'autres êtres vivants de formes diverses.

Et la Terre en tant que condition de ces êtres, devient dans le film la matrice de vie. Ce passage pourrait en conséquence être interprété comme une allégorie cinématographique dans laquelle le cinéaste propose un anthropomorphisme de la nature : les paysages naturels symbolisent la Terre Mère qui est le début et aussi la fin de la vie. Ils engendrent la vie qui accueillent les esprits. Dans cette nature, le buffle pourrait tout aussi bien être la princesse, et le poisson-chat pourrait être Boonmee. Il y a une identité sans identité, car tout peut devenir le moi, et le moi peut tout devenir.

Fig. 11	Fig. 12
Fig. 13	Fig. 14

Par contre, si l'on remonte à l'origine de la création du film et du projet *The Primitive*, on peut déceler une identité plus tangible inscrite dans les paysages, celle du village Nabua. Si un lieu possède une identité, c'est parce que lui sont attachés des éléments caractéristiques qui lui permettent de se différencier⁶⁹, par exemple, des souvenirs et d'une histoire. À travers le quotidien des personnages, le cinéaste montre aux spectateurs les paysages ruraux du village. Mais avec le rêve de Boonmee et les

⁶⁹ LE BOULANGER Jean-Michel, *Douarnenez de 1800 à nos jours. Essai de géographie historique sur l'identité d'une ville*, Rennes, PUR, 2000, p. 17-19, URL = [<http://books.openedition.org/pur/11283>], consulté le 22/04/2021.

expériences vécues de son fils, le cinéaste fait ressurgir les souvenirs du village liés au passé violent du pays. Comme une réincarnation métaphorique, le passé du village et celui du pays prennent vie grâce aux paysages naturels dépeints dans les œuvres d'Apichatpong Weerasethakul.

Dans *Moonlight* comme dans *Oncle Boonmee*, le paysage est un matériau important sur lequel les cinéastes s'appuient pour traiter la question de l'identité. Les façons dont ils en disposent sont pourtant différentes. Dans le premier, le rapport entre le paysage et le protagoniste est relativement direct et métaphorique, et pourrait évoquer les paysages du romantisme qui ont pour caractéristique d'être liés à l'émotion et aux sentiments des personnages. En tant qu'éléments visuels qui renvoient aux émotions et aux sentiments du personnage, la lune, la mer et la plage incarnent poétiquement les différents états psychologiques du protagoniste. Comme la mer de nuages devant le voyageur dans la peinture de Caspar David Friedrich⁷⁰ (Fig. 15), la mer au clair de lune se déploie devant le petit Chiron dans le film de Barry Jenkins. Comme une extension émotionnelle, les paysages naturels contribuent organiquement à la construction de l'identité du protagoniste dans *Moonlight*. Dans *Oncle Boonmee*, l'utilisation du paysage est relativement plus complexe. Les paysages revêtent plusieurs fonctions, tantôt informatives, tantôt symboliques, tantôt liées à la construction d'une ambiance. Mais la pensée bouddhiste que le cinéaste exprime à la fois dans le prologue et dans l'histoire d'*Oncle Boonmee* propose une manière d'interpréter tous les paysages naturels dans le film. Ils deviennent conceptuels et surréalistes à partir d'une conception religieuse de vie. Dans ce monde surréaliste, la nature est l'origine de la vie, et la question de l'identité devient incertaine en raison de l'existence de la réincarnation. Mais comme « *il n'est d'identité que personnelle et sociale, indissolublement* »⁷¹, à travers les histoires des individus – Chiron et Boonmee –, le cinéaste américain comme le cinéaste thaïlandais montrent aussi une identité

⁷⁰ FRIEDRICH Caspar David (1774-1840), *Le Promeneur au-dessus de la Mer de Nuages*, 1818, huile sur toile, 74,8 cm x 94,8 cm, Kunsthalle de Hambourg.

⁷¹ TAP Pierre, « Introduction », in TAP Pierre (dir.), *Identités collectives et changements sociaux*, Toulouse, Prival, 1986, p. 11.

collective. La première d'une communauté et l'autre d'un village, d'un pays et d'une culture. Si le paysage naturel s'attache psychologiquement à l'intimité de l'homme dans le film de Barry Jenkins, dans l'œuvre d'Apichatpong Weerasethakul il s'inscrit organiquement dans une vision de monde et une conception du cosmos où l'homme est à la fois biologiquement, physiquement et spirituellement lié à la nature.



Fig. 15

1.1.2 Liberté et désir

La question de l'identité se retrouve aussi posée dans *Le Secret de Brokeback Mountain* d'Ang Lee et *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie. Pourtant, elle n'est plus le sujet principal mais un élément secondaire s'inscrivant dans les intrigues. Il s'agit de deux films d'amour homosexuel où, d'une certaine manière, la tension entre la liberté et le désir est à l'origine d'une tragédie. La première est due à la discordance, la deuxième au dérèglement. Or, si les contraintes liées à l'homosexualité pourraient être résolues au gré du changement de génération et de l'évolution sociale, la perte dans l'amour semble une faiblesse presque intrinsèque de la nature humaine.

Le Secret de Brokeback Mountain est l'adaptation cinématographique du roman *Brokeback Mountain* d'Annie Proulx publiée pour la première fois dans *The New Yorker* en 1997 et ayant obtenu l'*O. Henry Award* l'année suivante. Bien qu'elle ait été adaptée en scénario pour la première version par Larry McMurtry et Diana Ossana en 1997, il a fallu attendre 2004 pour que le tournage commence sous la direction d'Ang Lee. Il s'agit d'une histoire d'amour douloureuse entre Ennis et Jack, deux cow-boys qui se sont rencontrés lorsqu'ils travaillaient en tant que bergers sur la montagne *Brokeback* dans le Wyoming pendant l'été 1963 : l'amour éclot entre les jeunes hommes dans une nature sauvage, relation tenue secrète une fois le travail achevé. À cause des codes sociaux et moraux américains de l'époque, tous deux se sont mariés avec une femme et n'ont l'occasion de se voir que quelques fois par an, à *Brokeback Mountain*. C'est la mort inattendue de Jack qui met fin à ces rencontres secrètes. Seules deux chemises ensanglantées et une carte postale de la montagne enneigée qui représentent l'amour de Jack accompagneront Ennis tout le restant de sa vie.

Le film se divise en deux parties du point de vue géographique, la première à la montagne et la seconde en ville. Dans la deuxième partie, les séjours courts dans les montagnes, lieu de rendez-vous secrets, alternent régulièrement avec la vie quotidienne des protagonistes en ville. Étant donné qu'il s'agit d'un film dont les

protagonistes sont deux cow-boys et que l'un des espaces filmiques les plus importants est la nature sauvage, il est difficile de ne pas le relier avec le genre western. Or, non seulement Ang Lee renonce à considérer le film comme un western traditionnel, mais en plus de cela, les scénaristes, Diana Ossana et Larry McMurtry, ont aussi conscience que le projet sur lequel ils travaillent « *déstabilise le mythe de l'Ouest américain et ses héros iconiques* »⁷². En fait, que ce soit dans le roman d'Annie Proulx ou dans le film d'Ang Lee, le mythe américain et les héros iconiques du western classique (ou bien les anti-héros dans le post-western) disparaissent, en même temps que vacillent les valeurs morales liées à l'identité américaine qu'ils représentent. Dans la construction de cette identité nationale et culturelle, la nature sauvage et ses représentations sous différentes formes d'art jouent une place très importante à la fois dans l'aspect géographique, sociologique, politique et symbolique. Mais dans *le Secret de Brokeback Mountain*, le sens des montagnes, des vallées, des ruisseaux et des rivières de l'ouest américain ne se limitent plus aux valeurs conventionnelles auxquelles ils ont été cantonnés pendant des décennies.

Au début de la première partie du film, le rapport des deux cow-boys à la montagne *Brokeback* est relativement simple. Comme l'écrit Alain Roger à propos du processus d'artialisement du paysage⁷³, les paysans qui travaillent dans les champs n'ont probablement ni l'intention ni l'habitude d'admirer l'environnement dans lequel ils travaillent, et cela semble être le cas dans le film : les deux jeunes bergers ne semblent pas non plus songer à admirer les montagnes et les prairies comme du paysage. Pour eux, les montagnes, les vallées, les fleuves qui longent la forêt et les prairies qui s'étendent à perte de vue sont avant tout le lieu de pâture des moutons et l'environnement où ils travaillent. Pourtant, Ang Lee ne traite cette nature ni comme décor qui sert seulement à fournir des informations géographiques et topographiques, ni comme un lieu d'action subordonné à la narration. Le cinéaste utilise beaucoup de

⁷² KITSSES Jim, « All that Brokeback Allows », *Film Quarterly*, University of California Press, Volume 60, Issue 3, Spring 2007, p. 23, URL = [<https://online.ucpress.edu/fq/article-abstract/60/3/22/41406/All-that-Brokeback-Allows?redirectedFrom=fulltext>], consulté le 18/07/2019.

⁷³ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 31-37.

Fig. 16

Fig. 17

Fig. 18

Fig. 19

plans d'ensemble et de plans généraux pour filmer le quotidien du travail des protagonistes. Bien que la durée des plans ne soit généralement pas longue, le fait qu'ils soient souvent filmés en plan d'ensemble et en plan général permet de créer un espace-temps paysager à admirer. Parallèlement, Ang Lee insère régulièrement des plans généraux de vue aérienne fixe pour montrer l'environnement, qui ne comprend pas uniquement la nature mais également les protagonistes et les animaux. Du point de vue esthétique et diégétique, ces vues du paysage pittoresque à l'esthétique quasi picturale peuvent être considérées comme une partie des groupes de plans d'ensemble et de plans généraux qui ont pour objectif de construire l'espace filmique. Or, au fil du développement du récit, ces plans de paysage pittoresque filmés sans focalisation particulière remplacés d'abord par des plans subjectifs de l'un des protagonistes qui regarde l'autre de loin dans la montagne, et ensuite par les plans généraux du paysage où les protagonistes ensemble travaillent. Du paysage filmé de façon assez neutre au paysage montré du point de vue des personnages, du paysage « vide » au paysage qui entoure les protagonistes, le processus de développement de la relation amoureuse entre les deux personnages est ainsi montré implicitement par le biais des représentations du paysage dans le film (Fig. 16-19). Progressivement, la description de l'environnement devient l'expression du sentiment intime. Lorsque, dans la deuxième partie du film, la montagne *Brokeback* se transforme en cartes postales grâce auxquelles les protagonistes gardent contact et se donnent des rendez-vous secrets, cette nature sauvage, pittoresque et poétique, hors du temps et loin de la civilisation, devient explicitement le symbole de l'amour secret entre les des deux hommes. Avec le succès du film qui a largement dépassé les frontières des Etats-Unis pour atteindre une envergure mondiale, la montagne *Brokeback* est même devenue un symbole de l'amour homosexuel dans la culture populaire.

Brokeback est une montagne fictive qui n'existe pas dans la réalité. Mais ce type de paysage sauvage, *wilderness*, de l'Ouest américain sert de symbole à l'identité américaine depuis des siècles. Le concept de *wilderness* renvoie à une nature « *dont*

l'homme est quasiment absent : déserts, forêts étendues, cours d'eau infranchissables, pics montagneux »⁷⁴ et son rapport avec la construction de l'identité américaine, selon les recherches de Michel Conan⁷⁵, est indissociable de la colonisation américaine et de l'histoire de la création de la nation. Cette nature, qui est perçue comme sauvage par les colons britanniques car elle est habitée par les Indiens, qu'ils considèrent comme des créatures de Satan, doit être civilisée pour construire le royaume de Dieu cher aux puritains des débuts de l'histoire de la colonisation du continent nord-américain⁷⁶. C'est ainsi qu'elle est présentée dans les œuvres littéraires sous la forme de paysages pastoraux, idéalisés et moralisés, ce qui contribue à renforcer la nouvelle identité américaine tout en la distinguant des sociétés européennes du XVIII^e siècle. En développant le secteur manufacturier qui, au XIX^e siècle, favorise la croissance économique et politique du pays ainsi que l'exploitation de nouvelles terres, les Américains, et plus particulièrement les classes urbaines de l'Est d'abord, puis de l'Ouest, inventent un amour de la nature sauvage sous l'influence d'œuvres littéraires qui placent la nature au centre de leur propos (comme celles de James Fenimore Cooper) et, dans une moindre mesure, en prolongement de courants artistiques et philosophiques européens (tels que le romantisme ou le sublime de Kant). Pour les Américains de cette époque, les paysages naturels étaient « *à la fois pittoresques et sublimes [et] les invitaient à rêver d'un monde idéal où le spectacle de la nature rapproche les hommes de Dieu* »⁷⁷. De plus, il faut tenir compte du rôle qu'a joué la construction des chemins de fer, qui a énormément facilité l'accès à la nature, ainsi que de la notion de la nature développée par l'école transcendantaliste américaine. Selon les transcendantalistes, la nature nous permet non seulement de trouver la loi unique du monde mais aussi d'accéder à la vérité et la beauté. La nature, le sauvage et

⁷⁴ SCHOENTJES Pierre, *Ce qui a lieu. Essai d'écopoétique*, Marseille, Wildproject, 2015, p. 30.

⁷⁵ CONAN Michel, « La nature, la religion et l'identité américaine » in BOURG Dominique (dir.), *Les Sentiments de la nature*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres », 1993, p. 175-195, URL = [<https://www.cairn.info/les-sentiments-de-la-nature--9782707122254-page-175.htm>], consulté le 12/01/2022.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 177-178.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 177-178.

les paysages de l'Ouest américain ne sont jamais de simples environnements à admirer, mais l'image symbolique et même iconique d'une nation et d'une culture. Comme l'écrit Jean Mottet, « *dans un pays comme l'Amérique, on peut se demander si le type de vie proposé, l'American Way of life, est encore compatible avec la notion traditionnelle de paysage.* »⁷⁸

S'agissant de l'Ouest américain, on ne peut détacher cette question paysagère toutefois du western. Populaire entre les années 1940 et les années 1960, les films westerns ont montré en abondance les paysages de l'ouest américain pour donner à voir ce nouveau monde à civiliser aux yeux des colonisateurs et illustrer le mythe de la Frontière. Cette frontière n'est pas un lieu concret mais un concept proposé par Frederick Jackson Turner en 1893 pour la première fois :

« Comme les moraines terminales successives résultent des glaciations successives, chaque frontière laisse derrière elle ses traces, et quand elle devient une colonie établie elle participe encore des caractères de la frontière. Ainsi l'avance de la frontière a-t-elle signifié une prise continue de distance à l'égard de l'Europe, une croissance indépendante selon une filiation américaine. Étudier ce progrès, les hommes qui le vécurent, et ses effets politiques, économiques, et sociaux, c'est étudier la part véritablement américaine de notre histoire. »⁷⁹

⁷⁸ MOTTET Jean, *L'invention de la scène américaine. Cinéma et paysage*, Paris, Harmattan, 1998, p. 14.

⁷⁹ Extrait de la thèse de TURNER Frederick Jackson cité et traduit partiellement dans l'article de CONAN Michel, « La Nature, la Religion et l'Identité Américaine », art. cit., p. 175.

TURNER Frederick Jackson, *The Significance of the Frontier in American History*, 1893, est disponible sur le site de *American Historical Association*, URL = [[https://www.historians.org/about-aha-and-membership/aha-history-and-archives/historical-archives/the-significance-of-the-frontier-in-american-history-\(1893\)](https://www.historians.org/about-aha-and-membership/aha-history-and-archives/historical-archives/the-significance-of-the-frontier-in-american-history-(1893))], consulté le 12/01/2022.

Le texte d'origine en anglais : « *As successive terminal moraines result from successive glaciations, so each frontier leaves its traces behind it, and when it becomes a settled area the region still partakes of the frontier characteristics. Thus the advance of the frontier has meant a steady movement away from the influence of Europe, a steady growth of independence on American lines. And to study this advance, the men who grew up under these conditions, and the political, economic, and social results of it, is to study the really American part of our history.* »

Transversal à l'histoire de la conquête de l'Ouest, le concept de frontière, du point de vue des colonisateurs, renvoie à une zone imaginaire qui illustre symboliquement la frontière entre la civilisation et la terre sauvage, et donc entre les colonisateurs et les indiens américains.

L'une des représentations cinématographiques les plus connues du mythe de la Frontière est probablement le *Monument Valley* que l'on trouve dans les œuvres emblématiques du cinéma western de John Ford. Antoine Gaudin considère que l'espace des films westerns traditionnels s'inscrit dans une approche *géodiégétique* dans laquelle l'espace filmique est en général soumis à la fonction narrative⁸⁰. Le paysage de l'Ouest américain est donc un motif spécifique au western classique qui permet au cinéaste de transmettre facilement les informations contextuelles qui lient le personnage et le territoire. Mais cette facilité de transmission informative et cette interprétation conventionnelle entre l'espace et les personnages ne fonctionne plus dans *Le Secret de Brokeback Mountain*. Bien qu'Ennis et Jack possèdent certains attributs conventionnels des cow-boys comme « *la maîtrise des connaissances et des compétences de wilderness [...] autonomie et courage* »⁸¹, ils sont en même temps faibles et impuissants lorsqu'il faut lutter contre les valeurs morales de la société. Ils ne sont plus les héros stéréotypés que l'on trouve habituellement dans les films de western classiques de la même manière que les paysages ne sont plus des représentations du mythe de la Frontière. Les caractéristiques négatives comme l'absence de civilisation et de lois, le manque de morale et de codes sociaux attachés à cette nature sauvage pour les colons à la fin du XVIII^e siècle deviennent autant d'avantages pour Ennis et Jack, puisqu'ils leur permettent de libérer leur amour et de manifester leur désir tabou dans le film. De plus, grâce à cet amour instinctif, bien que la nature soit de temps en temps hostile, elle apparaît la plupart du temps comme un lieu de délectations, pittoresque et poétique, amène et romantique. Au lieu de perpétuer le mythe de la Frontière, les moments heureux de la première partie du film dans la

⁸⁰ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie, op. cit.*, p. 28.

⁸¹ KITSES Jim, « All that Brokeback Allows », art. cit.

montagne de *Brokeback*, les rendez-vous secrets des protagonistes et les cartes postales sur lesquelles ils s'échangent des messages cryptés et sur lesquelles figure inmanquablement une montagne de l'Ouest américain, transforment la montagne *Brokeback* en icône à valeur symbolique.

Il y a trois siècles, la nature sauvage de l'Ouest américain était considérée comme un nouveau monde à partir duquel une nouvelle identité et une nouvelle culture étaient à construire. Et grâce aux nombreuses créations littéraires, picturales et cinématographiques relevant du genre western, cette idée conventionnelle que l'on retrouve dans les représentations du paysage sauvage s'est profondément ancrée dans l'imaginaire des lecteurs et des spectateurs. Si les œuvres de genre western, qu'elles soient littéraires ou cinématographiques, sont des productions artistiques ancrées dans l'esprit de leur époque, l'œuvre d'Ang Lee ne fait pas exception. Bien que les pensées et les valeurs qui s'y trouvent déstabilisent celles du western classique, *Le Secret de Brokeback Mountain*, comme les œuvres qui le précèdent, s'inscrivent dans le cadre des valeurs morales de l'époque à laquelle le film appartient. De la création de la nouvelle d'Annie Proulx au travail d'adaptation en scénario, de la réalisation cinématographique au succès qu'il a eu dans l'industrie hollywoodienne en 2006, le processus de réalisation de ce projet est un témoignage du changement des mentalités de la société occidentale. Le fait que le film ainsi que les valeurs et les idées qu'il transmet soient acceptées par les spectateurs n'est pas un phénomène fortuit. Et le film n'est pas uniquement l'expression personnelle de l'écrivain, des scénaristes et du cinéaste mais l'affirmation collective d'une époque où l'expression et la manifestation d'une attirance sexuelle et romantique qui relevait autrefois du tabou est enfin librement acceptée. *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie, sorti en 2013, est une autre occurrence de l'expression collective de cette nouvelle liberté où joue de sa force le paysage.

Un lac, une plage et une forêt suffisent au cinéaste français pour créer l'univers de son œuvre cinématographique. Sous le soleil, le lac vert clair entouré de forêt

constitue un lieu fermé et un paradis serein qui permet aux « inconnus » d’y trouver du plaisir physique ; une fois la nuit tombée, ce paradis sensoriel se transforme secrètement en univers énigmatique où rodent le danger et la tragédie. À l’inverse du *Secret de Brokeback Mountain*, où l’émotion et le désir sexuel sont tus et réprimés, *L’Inconnu du lac* met en scène un monde de liberté de la contrainte sociale. Les personnages, qu’ils soient protagonistes ou personnages très secondaires, ne ressentent jamais de désagrément ou de honte vis-à-vis de leur orientation sexuelle ou de leur désir. Les trois personnages principaux de cette œuvre sont Frank, l’étrange Henri qui devient son nouvel ami, et Michel le meurtrier, l’homme fatal. Pour les personnages, le lac ainsi que la plage et le bois qui l’entourent constituent le lieu principal de l’action. Mais avec la manière dont Alain Guiraudie montre l’environnement et les intrigues, ce lieu d’action joue en fait un autre rôle extrêmement important, à tel point qu’il pourrait être considéré comme le quatrième personnage principal du film qui remplit de multiples fonctions.

Au début du film, le cinéaste propose une introduction générale constituée d’une série de séquences reliées par le déplacement de Frank et composée généralement de plans subjectifs et de plans de paysage. Après avoir parcouru un sentier dans la forêt, Frank arrive à la plage filmée en plan d’ensemble. Il salue ses « amis » en enlevant ses vêtements avant de se baigner. La caméra le suit et entre avec lui dans le lac limpide qui resplendit sous le soleil. Pendant la pause qu’il prend dans l’eau, une série de plans subjectifs alternée avec des gros plans de Frank en champ-contrechamp montre la vision du protagoniste qui observe l’environnement et les hommes qui s’y trouvent (Fig. 20-23) : un mouvement de caméra qui se déplace légèrement vers le haut et le bas imite le flottement tandis qu’un plan général en panoramique de droite à gauche depuis le lac montre la plage de loin, entourée par des végétaux luxuriants au fond de l’image, aux alentours desquels se trouvent des hommes nus. Après un gros plan de Frank en champ-contrechamp, Henri bien habillé, seul et assis par terre de l’autre côté de la plage apparaît dans le plan subjectif de Frank. En imitant l’acte de nager, la

caméra s'approche doucement d'Henri, qui se trouve dans le plan suivant filmé avec Frank, en plan général devant le paysage de la plage. Une conversation démarre entre les deux personnages pendant laquelle ils sont face au lac, filmés en plan poitrine. Mais on se rend compte un peu plus tard que Frank n'est pas tout à fait concentré, car quelques plans subjectifs de Frank dans lesquels on voit Michel en train de nager au loin avant de sortir de l'eau et de rentrer dans la forêt, montrent discrètement où réside le véritable intérêt du protagoniste. Pour retrouver Michel, Frank se rend à son tour dans le bois. La caméra le suit et découvre le monde sauvage derrière les arbres qui ne laissent pénétrer que peu de lumière. Frank traverse le bois tranquillement en dépassant plusieurs inconnus, à la recherche de l'objet de son désir dans la surabondance d'arbres et d'herbes.

Cette séquence permet à Alain Guiraudie de présenter au spectateur les trois personnages principaux et leur première rencontre à travers les plans subjectifs du protagoniste, en même temps qu'elle met en place un espace filmique à la topographie bien explicite puisqu'il s'agit d'un lieu concret composé de plans de différents paysages naturels. En suivant l'activité de Frank, nous pouvons remarquer que chaque motif du paysage est symboliquement et diégétiquement relié à une activité. La plage est un espace ouvert pour la rencontre et d'autres activités sociales, où s'attardent des hommes nus qui se confondent visuellement avec la couleur de la plage. La forêt est l'espace clos qui peut cacher et mettre à couvert toutes les activités intimes permettant d'assouvir le désir sexuel. Le lac est un espace plus ambigu où l'eau transparente semble prête à changer et à se transformer à tout moment. Il apparaît souvent poétique et serein, comme c'est le cas dans les séquences où il est présenté comme un espace pour nager. Mais le lac peut aussi se transformer en une cachette profonde et ténébreuse comme c'est le cas lorsqu'il devient plus tard dans le film un lieu de crime en même temps que celui où se cache un meurtrier comparé avec un silure imaginaire mangeurs d'hommes. De ce fait, ces motifs paysagers sont non seulement des lieux d'action mais également des éléments symboliques qui se confondent avec les désirs

primitifs de l'être humain. De plus, avec ces motifs du paysage naturel – la forêt, la plage et le lac –, le cinéaste crée un lieu concret de l'approche *géodiégétique*⁸² dont la topographie est bien précise et organisée selon les activités et les intrigues du film. De plus, grâce à ces paysages naturels symboliques intrinsèquement liés aux actions aux gré desquelles se développe le récit, le cinéaste construit dès le début du film un univers autonome en proposant un système sémiologique qui guide l'interprétation de l'ensemble des paysages naturels du film.

Dans le film d'Alain Guiraudie, l'utilisation du plan subjectif et les dispositifs de mise en scène avec lesquels le cinéaste réalise les paysages évoquent davantage la question du regard ainsi que le rôle qu'il joue dans la création du paysage cinématographique. En fait, dans les paysages naturels filmés en plan subjectif se manifeste ce que Sandro Bernardi nomme une « *multiplicité de regards* [:] *le regard des personnages dans le film, le regard du film* [du cinéaste], *le regard du spectateur sur le film* »⁸³. Un plan subjectif est plus que le champ visuel du personnage, c'est un choix que le cinéaste fait pour les spectateurs. En conséquence, proposer un plan subjectif dans *L'Inconnu du lac* n'est pas uniquement un acte de partage mais aussi un acte-guide. De plus, le regard qu'Alain Guiraudie propose dans les séquences au début du film n'est pas toujours statique : il lui arrive souvent d'être dynamique et de mimer les actions du personnage. En conséquence, lorsque le cinéaste donne à voir le champ visuel de Frank grâce à des plans subjectifs, le cinéaste convie les spectateurs à regarder et observer de concert avec le protagoniste, en même temps qu'il invite les spectateurs à vivre les mêmes expériences sensorielles que lui. Pour Frank, le lac, la plage et la forêt, ces paysages cinématographiques sont non seulement optiques mais aussi l'environnement dont il faut profiter et les lieux où il fait ses activités. Il se crée donc une forme d'intimité à la fois dans le rapport entre Frank et les paysages qui l'entourent, et dans celui qui se noue entre Frank et les spectateurs. En prenant l'exemple des paysans qui ne voient pas les champs dans lesquels ils travaillent en tant

⁸² GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie, op. cit.*, p. 27-29.

⁸³ BERNARDI Sandro, *Antonioni. Personnage paysage*, Paris, PUV, 2006, p. 13.

que paysage, Alain Roger estime que le manque de distance et de recul nuit à l'appréhension du paysage. Mais dans *L'Inconnu du lac* émerge une autre possibilité : l'intimité pourrait ne pas entraver la sensibilité paysagère, mais au contraire apporter une dimension sensorielle aux paysages cinématographiques. « *Si le paysage peut apparaître comme le lieu d'émergence d'une forme de pensée, c'est que l'expérience sensible est source de sens.* »⁸⁴ Ces expériences vécues par le protagoniste partagées grâce aux mouvements et aux positions de caméra et au mixage du son renforcent d'une certaine manière l'immersion des spectateurs dans les paysages cinématographiques et dans le monde de Frank.

Dès le début du film, le cinéaste construit un espace *géodiégétique* et un lieu d'action qui est à la fois à l'origine des paysages *in visu* à contempler et des paysages sensoriels *in situ* dans lesquels s'immerger. Du point de vue de la perception générale, le paysage semble alors omniprésent dans le film. Plus tard dans le récit, après le meurtre de l'ancien compagnon de Michel, une enquête démarre. Lorsque Frank arrive sur les lieux du crime et rejoint Henri au bord de lac, le cinéaste les filme de face, en plan d'ensemble. Henri évoque la rumeur du silure en contemplant le lac et suggère que le silure pourrait être l'assassin. Tandis que les deux personnages évoquent le silure imaginaire et le meurtre, au lieu de montrer le sujet de leur conversation – le lac, la victime ou l'assassin, le cinéaste propose un plan d'ensemble sur les deux hommes. Dans les films d'Antonioni, comme par exemple *l'Avventura* dans lesquels le paysage joue souvent un rôle important, à la fois diégétique et esthétique, « *le sujet se découvre souvent objet d'autres regards et l'objet devient sujet à son tour* »⁸⁵. Ici, pour les personnages, le lac en tant que lieu d'action, lieu concret et paysage est bien évidemment le sujet de leur regard. Cependant, il devient un objet hors champ omniprésent et les personnages deviennent le sujet à regarder et même à contempler. Regarder, c'est se connaître, s'identifier selon Sandro Bernardi⁸⁶. Ce n'est pas, en

⁸⁴ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, p. 23.

⁸⁵ BERNARDI Sandro, *Antonioni. Personnage paysage, op. cit.*, p. 13.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 13.

conséquence, le lac ou le silure mais les personnages ainsi que leur opinion sur l'objet de leur regard que le cinéaste nous propose comme objet de « regard » et de réflexion.

Que représente alors le lac dans *L'Inconnu du lac* ? La réponse est suggérée au début du film dans le système symbolique construit par le paysage naturel, dans lequel le lac renvoie aux désirs primitifs des personnages. Et à travers les dispositifs de mise en scène que le cinéaste choisit pour représenter le lac, il esquisse une réflexion sur la nature humaine. L'eau, selon Bachelard, n'est pas uniquement un élément qui renvoie aux forces cachées de l'être humain. Dans les analyses qu'il propose sur l'utilisation de l'eau en tant que matériel d'imagination dans les poèmes d'Edgar Poe, l'eau profonde est « *une invitation à mourir [... qui] absorbe des ombres, des énergies, du temps et de la vie emportés par les flots et des vagues* »⁸⁷. Si en plein jour, le lac, beau et brillant sous le soleil, peut être assimilé au désir sans fin des inconnus, lorsque le soleil se couche et que ressurgit l'image dangereuse du silure imaginaire, le lac devient sombre et épais comme une invitation de mort. Le film se transforme alors entièrement en une allégorie, dans laquelle le lac où vit le silure est métaphoriquement lié à un amour mortel – la nature assiège les hommes tout comme le désir et le danger les entourent. Les spectateurs ne savent pas explicitement si Frank devient le quatrième souffre-douleur à la fin du film. Le cinéaste ne donne pas de réponse explicite mais laisse son protagoniste et les spectateurs dans l'obscurité, entourés par la nature, soit l'amour, le désir et la mort, triade mythique à laquelle personne ne peut échapper.

Dans *Le Secret de Brokeback Mountain* comme dans *L'Inconnu du lac*, les paysages naturels renvoient à des valeurs contradictoires. Ils apparaissent inoffensifs et pittoresques mais recèlent néanmoins risques et dangers. Si l'aspect poétique de ces paysages renvoie à la douceur de l'amour, le danger est lui en lien avec différents facteurs. Dans le premier film, il est lié aux valeurs morales et aux codes sociaux d'une identité qui bouleversent ceux d'une société traditionnelle ; dans le deuxième, il est l'incarnation d'un amour fatal et de la nature humaine. Dans ces deux films, la nature

⁸⁷ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 68.

Fig. 20

Fig. 21

Fig. 22

Fig. 23

devient un ailleurs où tous les codes et lois sociales ont disparu. Se retrouvant dans un *vacuum* moral et juridique, l'homme est libre de construire son propre cosmos selon ses besoins tout en échappant aux contraintes auxquelles il est confronté en dehors de cette nature paradisiaque. En conséquence, que ce soit dans le premier film ou dans le deuxième, la nature sauvage n'est ni un élément écologique ni la *wilderness* de la culture traditionnelle américaine, mais une terre psychogéographique dénuée de code social et de morale — un paradis de liberté. Dans *Le Secret de Brokeback Mountain*, la nature sauvage est idéalisée et même sacralisée grâce à l'amour tragique, tandis que dans *L'Inconnu du lac*, elle est mystérieuse et complexe, tout comme la nature humaine qui n'est jamais simple et unidimensionnelle.

1.1.3 La puissance vitale et l'asile chimérique

Dans *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase comme dans *La Sirga* de William Vega, la campagne joue un rôle important dans la construction de l'espace filmique. Bien qu'elle soit représentée dans les deux films comme un refuge qui accueille les âmes blessées, ce sont deux rapports entre l'homme et la nature et deux récits bien différents qui sont donnés à voir, ainsi que des paysages naturels bien distincts. Dans le film de Kawase, la nature, vue par le prisme du religieux, semble prendre la forme d'existence animiste rassurante. *A contrario*, dans le film de William Vega, la nature loin d'être rassurante ou protectrice se veut mystérieuse et apathique. Mais que ce soit dans *La Forêt de Mogari* ou dans *La Sirga*, la sérénité cache toujours menaces, dangers et tristesses.

Dès le titre, Naomi Kawase dévoile explicitement le sujet de son film : 冥之森, littéralement la forêt du deuil. L'histoire se déroule dans un petit village du nord du Japon. Sous le soleil tiède, la vie de la maison de retraite à côté des champs, entourée par la forêt et les montagnes, est sereine et tranquille. Mais sous cette image

insouciant se cache le deuil. Les deux protagonistes du film, Machiko, aide-soignante embauchée dans une petite maison de retraite de la campagne japonaise, et Shigeki, un résident veuf touché par une démence sénile, sont tous les deux profondément affectés par la mort de leur proche. Un jour, alors que Machiko conduit Shigeki pour apporter des offrandes à sa femme décédée, un accident interrompt leur trajet et les entraîne dans une expédition en forêt. Le brouillard humide, les végétaux détremés par la rosée, les ruisseaux qui s'écoulent entre les roches, la tempête dans la nuit d'été, tous ces éléments aqueux conduisent les personnages dans la forêt que l'on comprend être justement celle du deuil.

Naomi Kawase ouvre son film par un prologue atypique dans lequel aucune information ne contribue vraiment au développement du récit ou à la présentation des personnages. Au lieu de dresser un générique informatif efficace, la cinéaste propose une composition de paysages naturels en alternance avec des images de funérailles et de leurs préparatifs dans l'esprit documentaire. Ce générique d'apparence étrange et inexplicable est en réalité extrêmement important puisque la cinéaste y présente le sujet principal du film en même temps qu'elle insinue discrètement une grande partie des valeurs qu'elle souhaite transmettre.

Un plan général fixe d'une forêt accompagnée du bruit du frôlement des feuilles accueille le spectateur, les branches s'agitent doucement, au rythme des souffles du vent. Soudainement, la sonnerie d'un grelot introduit le plan suivant, où, en plan général, un cortège de funérailles traverse de droite à gauche les champs devant la forêt. Vus de loin, les endeuillés et les ustensiles funéraires deviennent des tâches, rouges et blanches, qui découpent le champ en deux parties en plein milieu de l'image. Au lieu de suivre le cortège, la cinéaste invite le spectateur dans les coulisses des funérailles. Couper l'arbre, affiner des bambous, trancher des radis, etc., avec une série de gros plans sur les matériaux, les gestes de fabrication et le visage des artisans, Naomi Kawase montre ainsi quelques moments épars du processus de fabrication des ustensiles funéraires. Après une coupe, le film revient vers les champs pour continuer

à suivre de près le cortège qui s'éloigne doucement en longeant la forêt. La présence des bruits de la nature et le plan fixe forcent à regarder les arbres, à écouter le mouvement des feuilles et à sentir le paysage (Fig. 24-31). Comme commence à s'établir un lien sensoriel avec le paysage en s'y « promenant » de manière visuelle et auditive, la cinéaste nous dirige vers une cérémonie funéraire et les invite à entrer davantage dans les coulisses de la cérémonie. Le montage qui alterne la forêt et le cortège établit un lien à la fois sentimental et intellectuel entre la nature et la mort, en même temps qu'il transforme le paysage en symbole de deuil dès l'ouverture du film. Dans la suite du prologue, on revient dans la forêt avec une série de plans d'ensemble qui invitent à véritablement entrer dans cet espace de deuil, destin lointain du cortège funéraire où l'âme repose. Dans la forêt endeuillée, un petit bout de ciel dessiné par les ombres des arbres apparaît progressivement dans l'obscurité ; une goutte d'eau remue à la surface d'un lac sur laquelle se reflètent les silhouettes des arbres enveloppés par le brouillard épais ; d'innombrables plantes poussent dans cet espace embrumé et humide. La goutte d'eau réveille la forêt, les feuilles tremblent et manifestent la vitalité de la nature. Comme une renaissance qui se cacherait à l'intérieur de la mort, la dernière partie du générique dévoile un espace à l'intérieur de la forêt, à la fois calme et dynamisé par les mouvements subtils des eaux et des végétaux. La nature, la mort et la vie, ou mieux la renaissance : la trinité du film est déployée organiquement dans ce générique allégorique qui reflète le sujet et le récit du film.

Pourquoi Naomi Kawase choisit-elle de relier la nature, la mort et la vie ? Pourquoi propose-t-elle une comparaison entre des paysages naturels et une cérémonie funéraire ? Si le générique peut être considéré comme une allégorie à la fois réaliste et abstraite du sujet du film, les « annotations » que Naomi Kawase inscrit dans son œuvre à l'aide des intrigues concrètes et des moments paysagers qui jalonnent le récit permettent de trouver les réponses aux questions précédentes.

Il semble que ces choix sont strictement liés à la vision que la culture japonaise porte sur la vie et la mort, sous l'influence du Bouddhisme et du Shintoïsme. Après la scène où Machiko fait une offrande à son fils chez elle, la cinéaste propose une séquence dans laquelle elle élabore le rapport entre la vie, la mort et la nature. Un bonze rend visite à la maison de retraite et échange avec les résidents âgés sur la question de la vie et de la mort. Pour répondre à la question posée par Shigeki, « Suis-je vivant ? », le bonze propose deux états de vie, un objectif – vivre physiquement, et l'autre subjectif – se sentir vivre. Lorsque le bonze introduit la question de la mort en proposant le concept bouddhiste du « Monde de la joie », Naomi Kawase fait encore une fois intervenir la forêt. En écho au pépiement des oiseaux et au bruissement de l'eau, les plans généraux montrant une végétation luxuriante et les insectes qui l'habitent sont articulés aux plans des personnes âgées afin d'illustrer le monde où iront les personnes à la fin de leur vie. Dans ce groupe de plans figure un système sémiologique qui fait écho à celui du générique que nous avons analysé précédemment, à ceci près qu'il construit de manière plus complète une image qui illustre le monde de la mort : les personnes âgées renvoient à la fin de vie, la forêt incarne le deuil tandis que les végétaux et les insectes représentent une sorte de vitalité, source de joie et d'une possible renaissance. Le monde des défunts est métaphoriquement lié à cette forêt qui déborde de vie, et ainsi mort et renaissance sont présentées ensemble comme deux thèmes indissociables dans le film.

On peut poser comme hypothèse que le fait d'utiliser des paysages naturels pour illustrer et concrétiser le « Monde de la joie » est une cristallisation d'échanges culturels et religieux en place depuis plusieurs siècles. Dès son avènement en Inde au VI^e siècle avant notre ère, le Bouddhisme s'est en effet répandu sur une grande partie du Moyen-Orient et de l'Asie méridionale pour devenir une des trois grandes religions mondiales. « *Vers la fin du I^{er} siècle, grâce à la 'paix chinoise' que la dynastie des Han fait régner en Asie centrale, le bouddhisme peut étendre son influence [en Chine*

via] *les régions du Turkestan oriental.* »⁸⁸ Il se diffuse ensuite en Corée au VI^e par l'intermédiaire de la Chine, puis plus tard au Japon vers le milieu du VI^e siècle, où le Bouddhisme devient rapidement religion d'État suite aux décisions du prince *Shōtoku-taishi* (572-621)⁸⁹. En raison de l'arrivée successive de moines chinois comme Jianzhen (鑑真)⁹⁰ et le retour des moines et des savants japonais comme Kūkai (空海)⁹¹ après leurs éducations et leur mission en Chine sous le règne de la dynastie Tang, au VIII^e siècle, le bouddhisme japonais qui « *avait été auparavant refaçonné par la Chine* »⁹² influence profondément la culture japonaise pendant plusieurs dizaines de siècles. Ce n'est qu'à la fin du XIX^e siècle que, sous l'égide de l'empereur *Meiji*, le *shintō* remplace le bouddhisme et devient religion nationale⁹³. Néanmoins, en tant que religion autochtone japonaise qui recueille « *la vision du monde et les préoccupations rituelles des Japonais de l'époque prébouddhique* »⁹⁴, le *shintō* s'enracine dans la vie sociale des Japonais dès son apparition au VII^e siècle. Dans ce contexte culturel, les paysages naturels et particulièrement les motifs de la forêt que Naomi Kawase fait figurer dans le film sont indiscutablement chargés de significations religieuses. Ils représentent à la fois le « Monde de la joie » du Bouddhisme et les *Kami*, les grands dieux du Shintoïsme qui incarnent « *tout ce qui apparaît mystérieux ou redoutable,*

⁸⁸ NAUDOU Jean, « Bouddhisme (Histoire). L'expansion », *Encyclopædia Universalis*, URL = [http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/bouddhisme-histoire-l-expansion/], consulté le 05/02/2021.

⁸⁹ Le Prince Shōtoku-taishi 聖徳太子 (572-621), était un régent et également un homme politique important de la Cour impériale pendant le règne de l'impératrice Suiko du Japon. Il réforma audacieusement le système d'organisation du gouvernementale, mettra en œuvre des nouvelles politiques, établira le système des Missions japonaises dans la Chine des Tang, et joua un rôle décisif dans l'importation au Japon du bouddhisme et de la culture chinoise.

⁹⁰ Jian Zhen, né en 688 et mort en 763, est un moine chinois de la dynastie des Tang et connu pour la propagation du bouddhisme chinois au Japon.

⁹¹ Kūkai, né en 774 et mort en 835, est un moine japonais, également le fondateur de l'école bouddhiste japonaise Shingon.

⁹² ROBERT Jean-Noël, « Bouddhisme (Les grandes traditions). Bouddhisme japonais », *Encyclopædia Universalis*, URL = [http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/bouddhisme-les-grandes-traditions-bouddhisme-japonais/], consulté le 05/02/2021.

⁹³ HERBERT Jean, *Aux sources du Japon. Le Shintō*, Paris, Éditions Albin Michel, 1964.

⁹⁴ SIEFFERT René, « Shintō », *Encyclopædia Universalis*, URL = [http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/shinto/], consulté le 05/02/2021.

montagnes, mers, fleuves, rochers, vents, animaux sauvages, arbres, objets de formes étranges ou d'origine inconnue »⁹⁵.

Augustin Berque invente le concept de *médiance* pour réfléchir et analyser la création du paysage. La *médiance* est pour Augustin Berque, l'« *entité trajective* [engendrée par] *le processus qui, dans le temps historique et l'espace géographique, accomplit et développe, en spirale [...], l'interaction entre la société et son environnement.* »⁹⁶ Autrement dit, le paysage résulte fondamentalement d'une cristallisation de diverses interactions entre l'homme et son environnement, indissociables de la vie sociale, la culture et la civilisation concernée. À la lumière de cette lecture, il est moins difficile de comprendre pourquoi Naomi Kawase construit le monde mythique et sacré de la notion bouddhiste à l'aide d'un paysage naturel. En effet, la forêt de deuil créée par la cinéaste, où existe en même temps une vitalité surnaturelle, renvoie essentiellement à une vision du monde et un mode de vie façonnés par les pensées et les pratiques hiératiques de multiples religions. Comme un voile naturel qui brouille poétiquement la vue, le brouillard qui hante les montagnes, les champs et la forêt rend le monde de deuil encore plus énigmatique et attirant. Parce que le générique et la séquence de la visite du bonze établissent un univers surnaturel et un système sémiologique au sein desquels les motifs du paysage naturel sont des représentations et des manifestations d'une vision du monde multireligieuse, l'expédition dans la forêt de Shigeki et Machiko dans la deuxième partie du film peut être considérée comme une expédition dans le « Monde de la joie », autrement dit le monde de la mort.

Avant de se rendre dans la forêt, Shigeki et Machiko ont des moments où ils s'ébattent dans la nature – l'un dans les champs de thé où Shigeki refuse de retourner à la maison de retraite, et l'autre dans le champ de pastèques, après l'accident de voiture. Ces deux moments de détente semblent effacer totalement l'existence de la

⁹⁵ *Ibid.*, URL = [<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/shinto/>], consulté le 05/02/2021.

⁹⁶ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, *op., cit.*, p. 37.

douleur liée à la mort de leurs proches. Mais le soulagement est éphémère, et c'est l'affliction qui prédomine jusqu'à cette expédition qui occupe la moitié du film. Vue de l'extérieur, la forêt est un paysage *in visu*, à apprécier ; de l'intérieur, elle devient du paysage *in situ* et se transforme en un labyrinthe sans sortie. La végétation est omniprésente et emprisonne les personnages dans un monde endeuillé et chaotique, où l'eau – les ruisseaux et la pluie – fait office d'élément symbolique et sensoriel. Dès l'instant où les personnages se rendent dans la forêt, Shigeki, actif et déterminé, s'évertue à retrouver la tombe de sa femme Mako. Machiko, elle, se montre plutôt passive. Elle n'est jamais sûre de leur route, exhorte sans arrêt Shigeki à sortir de la forêt. Mais traverser un ruisseau sous l'averse fait office de déclencheur émotionnel pour Machiko, sans doute parce que cela lui rappelle l'accident de voiture de son fils, la poussant ainsi vers l'effondrement psychologique. En fait, on peut proposer deux interprétations différentes de ce petit ruisseau et de sa traversée. Le ruisseau, en tant qu'obstacle à l'avancée de l'expédition peut d'abord être interprété métaphoriquement comme la représentation des souvenirs douloureux qui sont à l'origine la crise émotionnelle de Machiko et l'empêchent d'avancer dans la vie. Mais « *à cet instant de crise et de détresse, la pluie fouette le corps de Machiko. L'averse qui ruisselle sur la peau agit comme une vitalité cathartique, donnant ainsi au corps la possibilité de 'lever' ses affres profondes.* »⁹⁷ Une fois passé cette crise émotionnelle étouffante, Machiko devient beaucoup plus active dans le reste du trajet. Ce torrent peut aussi être vu comme une représentation d'une rivière mythique du Bouddhisme japonais, la *Sanzu-no-kawa* qui sépare le monde vivant de l'enfer. Dès que les deux personnages traversent le ruisseau, ils pénètrent pleinement dans le monde de la mort. Ensemble, ils affrontent le froid de la nuit, rencontrent le fantôme de Mako à l'aube, sont émus par un gigantesque arbre mort qui trône dans la forêt avant d'arriver enfin à leur destination – l'endroit où repose Mako.

⁹⁷ MAURY Corinne, *L'attrait de la pluie*, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Motifs », 2013, p. 77.

Fig. 24	Fig. 25
Fig. 26	Fig. 27
Fig. 28	Fig. 29
Fig. 30	Fig. 31

Devant ce dernier, Shigeki sort une vieille boîte de musique bien conservée ainsi que de nombreux journaux qu’il gardait depuis la mort de sa femme – la matérialisation de souvenirs pesants qu’il ne veut pas abandonner. Un hélicoptère surgit alors qu’ils sont en train de creuser la terre. Effrayé par le signe d’un secours probable, Shigeki se réfugie dans le trou qu’il creuse pour lui-même, comme s’il voulait rejoindre son

amour par l'auto-enterrement. Machiko, elle, fait tourner la boîte à musique en la brandissant vers le ciel, comme si elle rendait un hommage musical à son fils. Mais l'hommage rendu n'est pas la seule interprétation possible de ce geste. Dans le « Monde de la joie », la vie et la mort ne sont pas séparées. Les ondulations des feuilles qui dévoilent le film, le « réveil » de la forêt dans le générique ainsi que les plans sur les végétaux et les insectes font de la forêt un univers rempli d'énergie. Des funérailles à la forêt, de la forêt à l'arbre, de l'arbre aux ustensiles funéraires, si cette articulation de motifs naturels renvoie à l'idée du cercle de vie, le rapport entre la vie et la mort du point de vue bouddhiste s'y trouve aussi. À la fin de cette expédition de deuil, lorsque Machiko relève sa tête vers le ciel, son geste pourrait aussi être interprété comme une réponse au signe de secours, un geste pour chercher à revivre.

Tandis que Machiko et Shigeki trouvent tous les deux l'aboutissement de leur quête spirituelle dans la forêt du deuil, Alicia, l'héroïne du film de William Vega, espère, elle aussi, trouver l'espoir de la vie au lac la Cocha. Dans son premier long-métrage, le jeune cinéaste tente de montrer la Colombie actuelle, un pays qui subit depuis des décennies l'outrage de la violence réapparaissent, du trafic des stupéfiants et des conflits politiques et militaires et tente de se rétablir. Au lieu de montrer ces dernières de manière directe, le cinéaste adopte « *un point de vue différent* [, les montre à travers des] *formes de vie qui lui résistent* »⁹⁸. Il dresse le portrait d'une adolescente colombienne qui se bat pour survivre et reconstruire sa vie. Ayant perdu sa famille dans un conflit militaire, la jeune fille ne peut que se tourner vers Oscar, son oncle et dernier parent, qui habite au bord de la Cocha. Alors même qu'Alicia commence à s'adapter à la dure vie à la Cocha et tente de s'y installer en croyant que les menaces s'éloigneront, le péril et la violence n'ont en fait jamais disparu. Survivre à la Cocha semble difficile et bien qu'Oscar participe à la coopérative de pisciculture, ses revenus sont loin d'être assurés. Avec l'aide de Flora, La Sirga (en français le corde de remorquage), le petit hôtel d'Oscar qui donne son nom au film est restauré. Tout le

⁹⁸ N.A, « *La Sirga* de William Vega », *Cahiers du cinéma*, N°688, avril 2013, p. 57-58.

monde attend l'arrivée des touristes, mais personne ne visite la Cocha à cause des conflits militaires. Et Flora ne prend jamais conscience des regards furtifs que lui lancent Oscar et Freddy lorsqu'elle se change dans la chambre, Freddy étant son cousin, probablement membre d'un groupe paramilitaire⁹⁹. Elle ne comprend jamais que le réel moyen de subsistance de son ami Mirichis est la contrebande d'armes, et jamais elle ne pense que le retour de Freddy peut conduire Mirichis à la mort. C'est finalement la mort de Mirichis qui va pousser Alicia à se remettre en route et à quitter la Cocha.

« Je ne sais pas » est l'expression la plus fréquemment répétée dans le film, particulièrement par Alicia. Elle ne sait pas si Oscar l'accueillera, ne sait pas quand elle quittera la Cocha, et où elle ira. Pour elle, la vie est instable, le futur est incertain. Les autres personnages du film sont plus ou moins dans le même état qu'Alicia. Face à l'avenir, ils se trouvent eux aussi dans l'indétermination. Et les spectateurs ne sont pas mieux lotis. Comme s'ils composaient un puzzle aux pièces manquantes, ils ne peuvent appréhender l'histoire du film qu'à partir des fragments du récit mené par un cinéaste qui ne révèle jamais entièrement les intrigues. Il s'agit manifestement d'une stratégie de narration qui contribue à la création d'un sentiment de suspens. Mais en examinant précisément la mise en scène du film et la construction de l'espace filmique tout en s'appuyant sur l'environnement naturel de la Cocha, on peut se rendre compte que le cinéaste nourrit également l'ambition de montrer sa vision de la réalité de la vie.

C'est ainsi que le paysage naturel à la Cocha, le lac le plus haut et le deuxième plus grand de Colombie, hanté par la brume et les nuages, devient un des outils les plus importants de la création de l'œuvre. Prenons les trois séquences de livraison d'armes par Mirichis comme exemple. Ces séquences sont courtes, composées de très peu de plans fixes dont l'une est d'ailleurs filmé en un plan-séquence. Sans trop recourir aux mouvements de caméra, le cinéaste invite à observer doucement l'action des personnages. Mais cet acte d'observation n'est pas facile à accomplir car ces plans sont souvent d'ensemble au moyen desquels le cinéaste marque intentionnellement

⁹⁹ Les groupes paramilitaires en Colombie sont des groupes de force armée non gouvernementaux qui contrôlent la grande majorité de trafics stupéfiants illégaux du pays.

une distance entre les personnages et l'instance d'énonciation. Filmés de loin, les personnages et les bateaux semblent tout petits au milieu du lac. Les roseaux, hauts et luxuriants, tantôt au premier plan tantôt au plan intermédiaire ou à l'arrière-plan, cachent toujours au moins partiellement l'action des personnages et les marchandises qu'ils transportent. Seuls le plan poitrine et le gros plan permettent d'identifier Mirichis et de reconnaître les armes qu'il cache en dessous des herbes. C'est avec le même ordre d'idée que le cinéaste filme le meurtre de Mirichis. En utilisant un plan d'ensemble fixe, le cinéaste ne montre que de loin le bateau de Mirichis suivi par un autre bateau, derrière les touffes de roseaux qui bordent l'image et semblent déborder hors champ. Les personnages sont si petits qu'on ne peut pas identifier le poursuivant de Mirichis. Et ce n'est qu'à la fin du film, quand Alicia pénètre dans la chambre de Freddy et y trouve la figurine de Mirichis, que l'on comprend, en même temps que l'héroïne, qui pourrait être le meurtrier.

En plus des roseaux, le cinéaste utilise aussi un autre motif paysager pour renforcer le sentiment d'incertitude. Il s'agit du brouillard qui hante le lac et les montagnes hautes de plus de deux milles mètres. Au début du film, Alicia est retrouvée inconsciente au bord du lac par Mirichis qui la sauve. Elle se réveille le lendemain chez Oscar, sur un canapé installé contre une fenêtre. Juste avant de montrer son réveil, William Vega insère un plan de la Cocha. On voit un lac immobile derrière lequel se dessinent des montagnes partiellement masquées par une épaisse brume. À cause de nuages noirs qui couvrent entièrement le ciel, le paysage est plongé dans des tons sombres, et l'atmosphère apparaît à la fois lourde et mélancolique. Ce mauvais temps est-il exceptionnel à la Cocha ? En suivant le développement du récit, on découvre qu'en réalité, les nuages sombres et la brume ne se dissipent jamais. L'ensemble de la région est constamment enveloppé par les nuages et la brume. Ainsi, quand le cinéaste montre le début d'une nouvelle journée, il insère souvent un plan ou une séquence dans lequel ou laquelle on voit le lac brumeux (Fig. 32 et 33). On pense par exemple à la vue du lac qui précède le réveil d'Alicia et son nouveau séjour à la Cocha que nous

venons de mentionner. En plus de cela, dans le seul moment de contemplation paysagère du film, quand Mirichis mène Alicia vers des constructions provisoires abandonnées qui ressemblent à des tours de guet, quelque part au bord du lac de la Cocha, et que les deux personnages contemplent le lac du haut d'une de ces tours, ce qui se déploie devant eux est encore et toujours la Cocha masquée par le brouillard.

Fig. 32 | Fig. 33

L'utilisation de ces paysages brumeux s'affranchit ici de toute fonction géo-informative. En profitant du climat et de l'environnement naturel de la Cocha, le cinéaste réussit à créer une atmosphère lourde et étouffante. D'une part, elle renvoie à l'état psychique et mental d'Alicia qui vient de perdre sa famille. D'une autre part, du point de vue diégétique et esthétique, ces paysages enveloppés par le brouillard pourraient être considérés comme la métaphore d'une vision entravée – toute perspective future est masquée, de la même manière que seule une connaissance partielle de la réalité est possible. Face à la vie et au futur, Alicia et tous les autres personnages dans le film se trouvent dans l'incertitude. La Cocha est seulement un asile temporaire pour Alicia ; Oscar ne sait pas si la coopérative qu'il crée avec ses amis peut réussir ; bien que Flora et Alicia réussissent à rétablir l'hébergement à La Sirga en résistant à la météo hostile, personne n'est certain qu'il y aura des touristes ou d'autres profits possibles ; Mirichis tente d'emmener Alicia mais n'a aucun plan concret pour l'avenir ; et Freddy est une énigme à part entière... C'est le retour de cette énigme qui révèle une violence jamais montrée directement dans le film, mais

suggérée par des événements et des paysages. Le meurtrier de Mirichis, la destruction du village d'Alicia et la mort de ses parents, le bruit du bombardement près de la Cocha ou encore les constructions militaires abandonnées, sont autant d'éléments qui révèlent implicitement les problèmes politiques et les conflits militaires entre l'armée gouvernementale, les Forces armées révolutionnaires de Colombie (qui a pris le nom de Force alternative révolutionnaire commune en 2017 – FARC), et les groupes paramilitaires. Cette violence liée aux problèmes politiques et sociaux du pays est à l'origine de l'incertitude et de l'instabilité de la vie des personnages, du village de la Cocha et du pays tout entier. Les politiques visant à encourager le tourisme et à stimuler le développement économique tout en mettant en avant les ressources naturelles du pays par le gouvernement colombien apparaissent vaines et vacillantes face aux problèmes de la violence¹⁰⁰ qui menacent le pays tout comme la brume enveloppe la Cocha. William Vega explique dans des entretiens que « *la brume nous empêche de regarder au-delà d'une certaine limite, et cela provoque un suspens inévitable. Je pense que c'est ce dont le film parle ; l'incapacité qu'a l'homme de voir absolument tout. Nous avons tous une vision et une lecture partielle de ce qui nous entoure. C'est pour cela que les informations données dans La Sirga, comme dans la vie, restent souvent derrière la brume, en dehors du cadre, elles sont bien réduites à l'état de sons* »¹⁰¹.

À la lumière de l'explication donnée par le cinéaste, on comprend que l'incapacité de tout voir, la vision et la lecture partielle sont en fait intentionnelles et amenées implicitement de manière visuelle dès le début du film grâce à la représentation du paysage. Dans la première séquence du film, entre les plantes tropicales, gigantesques et biscornues, sur un versant couvert d'une végétation

¹⁰⁰ MARTINEZ Juliana, « Competing Visions and Contested Spaces in *La sirga* and *Colombia magia salvaje* », *Revista de Estudios Hispánicos*, Tomo 53, N°1, mars 2019, p. 121-142, URL= [<https://www.proquest.com/docview/2250329881>], consulté le 27/01/2022.

¹⁰¹ *Ibid.*, ma traduction, texte d'origine en anglais : « *the fog doesn't let us see beyond certain limits, and this provokes an inevitable suspense. I think that is what the film is about ; human incapacity to see it all. We all have a very partial vision and reading of what's around us. That's why the information in La Sirga, like in life itself, often remains behind the mist, out of the frame, or is limited to sounds* ».

luxuriante, dans un marais autour duquel se trouvent quelques maisons, Alicia en veste rouge avance en chancelant et arrive enfin à la Cocha. Enveloppé de brume, l'environnement naturel du lac apparaît comme un univers fantastique et énigmatique retiré du monde. Les frémissements des feuilles et des branches dans le vent apparaissent comme autant de gestes d'accueil de la Cocha. Et l'exubérance de la végétation donne l'impression que, dans cette nature pleine de vigueur et d'énergie, la vie pourrait bien revenir. Mais la brume qui hante les lieux est comme une gaze qui voile toute vision et tout espoir. L'espoir d'un retour à la vie nourri par Alicia et par extension celui de la renaissance des peuples et de l'économie du pays, ne serait rien qu'une illusion, quasiment impossible à réaliser. Tout comme l'enlèvement de La Sirga dans le rêve d'Alicia et les bougies qu'elle ensevelit dans le lit du lac pendant sa crise de somnambulisme, ou comme le toit emporté par le vent violent que Bachelard considère comme « *le symbole de la colère pure, de la colère sans objet, sans prétexte* »¹⁰², « *la colère cosmique* »¹⁰³, les paysages mystérieux du début du film se changent à la fin en paysages réalistes, lorsqu'Alicia, toujours en veste rouge, se remet en route, emportant les figurines de Mirichis avec elle.

Tout comme les personnages de *La Sirga* qui se retrouvent face à des paysages masqués par les nuages et le brouillard, nous sommes sans cesse confrontés à des contraintes et des limites qui nous empêchent de tout voir et de tout comprendre. Le cinéaste dispose dans plusieurs plans des petites touffes de roseaux flottant sur le lac contre le vent que les habitants appellent *el morro* (au tout début du film, après un plan montrant un cadavre au bord du lac, au milieu du film, quand Alicia et Flora travaillent ensemble devant le lac, et à la fin du film, quand Freddy demande Alicia de quitter la Cocha avec Oscar, le cinéaste montre une photo d'*el morro* sur le mur de la chambre de Freddy). Alicia est surprise tandis que Flora semble déjà habituée. S'agit-il de roseaux ordinaires ? Ne serait-ce pas un soldat ou le membre d'un groupe paramilitaire

¹⁰² BACHELARD Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, Librairie générale française, 1992, p. 291.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 291.

qui se serait déguisé pour attaquer à l'improviste ? Flora n'a pas répondu clairement à la question d'Alicia, et le cinéaste n'a pas non plus expliqué ce qu'est cette petite touffe de roseaux, qui devient alors le symbole d'une réalité inaccessible. À la fin du film, les spectateurs se rendent compte que le corps fiché sur un pieu au bord du lac brumeux dans le tout premier plan du film est celui de Mirichis, mais *el morro* qui apparaît dans le plan suivant reste toujours une énigme.

Dans *La Sirga* comme dans *La Forêt de Mogari*, la nature et sa représentation paysagère renvoient principalement à l'idée de rétablissement et de refuge, mais le sens, les idées et les concepts auxquels ils sont reliés sont différents. D'une certaine manière, *La Sirga* n'est pas la simple histoire d'une jeune fille en errance qui cherche à trouver un refuge, c'est aussi l'histoire de la société colombienne. Les problèmes politiques et les conflits militaires qui entravent le développement du pays sont organiquement tressés au sein même des intrigues et s'inscrivent esthétiquement dans les paysages. Le lac brumeux n'est pas simplement l'image de la Cocha mais la métaphore d'une vision partiellement masquée et d'un futur instable à la fois pour les personnages et pour le peuple colombien dans son ensemble. En tant que ressource de vie et de développement économique, la nature, qui semble animée au début du film, ne peut plus qu'offrir un paysage mélancolique et inquiétant face à la violence et aux conflits militaires qui minent le pays. Dans *La Forêt de Mogari*, Naomi Kawase confère aussi des fonctions multiples et importantes au paysage. En tant que matériel essentiel que la cinéaste utilise pour construire l'univers de deuil et le « Monde de la joie », ces motifs prennent la forme de paysage, tantôt *in visu*, à contempler, tantôt *in situ*, à expérimenter. Ces paysages se trouvent dans le cadre d'un système symbolique placé sous le signe des religions, notamment du Bouddhisme et du Shintoïsme. Mythiques et sacrés, pacifiques et dynamiques. Façonné par les concepts religieux, la nature est strictement liée à la question de la vie et de la mort. D'une certaine manière, la nature dans le film pourrait être considérée comme la représentation du point d'origine qui recèle à la fois la vie et la mort, et où se rejoignent la décadence et la

renaissance. Si la cinéaste invite les spectateurs à réfléchir sur ces sujets essentiels de la vie humaine, il semble que la seule manière de trouver la réponse soit de s'immerger entièrement dans la nature.

1.1.4 Un monde imaginaire et mythique

La nature permet à Mohammad Rasoulof et à Lisandro Alonso, deux cinéastes de cultures très différentes, de montrer dans *The White Meadows* d'une part et *Jaura* d'autre part, un monde imaginaire et mythique qui leur permet de partager leur point de vue critique sur l'histoire et la politique de leur pays natal. Le lac salé d'Ourmia comme les milieux naturels de la Pampa et de la Patagonie se muent en espace-temps fantastiques et deviennent deux environnements à la fois poétiques et cruels. Si l'identité du lac d'Ourmia est gommée par Mohammad Rasoulof pour faciliter la création artistique dans *The White Meadows*, le contexte géographique et historique des prairies argentines est au contraire un élément essentiel à la construction des personnages et de l'univers du récit. Le cinéaste iranien tente de critiquer l'actualité à travers un conte de fée sans repère chronologique tandis que le pionnier du nouveau cinéma argentin apporte un regard contemporain sur l'histoire de son pays natal.

Dans *The White Meadows*, sous la caméra de Mohammad Rasoulof, le lac salé d'Ourmia et ses paysages naturels singuliers se transforment en un environnement à la fois beau et rude et en un univers mythique chargé de symboles. Dans son conte de fée, le cinéaste iranien raconte l'histoire de Rahmat, un homme qui recueille les larmes des villageois qui résident sur les îles et qui parsèment le lac salé. Plusieurs histoires ici s'entrecroisent : la jeune belle femme qui ne peut pas être enterrée dans son village natal à cause de sa beauté ; le nain, forcé par les villageois, qui doit descendre dans un puits afin de faire part de leurs douleurs à la fée pour que cette dernière puisse rendre l'eau potable ; une autre jolie jeune fille sacrifiée au dieu dans l'espoir d'obtenir de la

pluie en retour ; le peintre puni à cause de sa vision du monde « extravagante » ; le gardien solitaire qui surveille une petite prison au milieu du lac ; le vieux maître chétif soigné par des domestiques dans un énorme jardin paradisiaque... Ces personnages et leurs histoires, tantôt émouvantes, tantôt teintées d'ironie, sont reliées par le déplacement de Rahmat en bateau qui tresse ainsi une allégorie cinématographique. En tant que décor principal, le lac et les îles couvertes de sel sont omniprésents dans le film. Sous forme de paysage, ces motifs naturels surpassent la fonction de simple lieu d'action : ils sont l'élément-clé qui permet d'estomper la limite entre le réel et l'imaginaire et transforme le lac d'Ourmia en une terre fantastique.

En suivant les trajets de Rahmat, les spectateurs découvrent progressivement ce monde dans lequel le ciel se confond visuellement avec un lac immense sur lequel sont posées des îles blanches et grises. Mohammad Rasoulof ne semble pas avoir l'intention d'identifier précisément le lieu filmique. Sous sa caméra, le lac et les petites îles ont été vidés de leur identité géographique et deviennent un endroit anonyme, un pur élément esthétique qui construit, comme chez Antonioni, « *un monde inconnu [où] le paysage se transforme petit à petit en une scénographie pour une histoire* »¹⁰⁴. Le paysage est omniprésent et souvent filmé en plans larges – plan d'ensemble ou plan général. Quand Rahmat embarque vers la destination suivante, quand il recueille les larmes des villageois, ou bien même au beau milieu d'une intrigue dramatique, le cinéaste n'hésite pas à montrer des plans de paysage. La caméra filme de loin en plan fixe, les personnages, les objets (le bateau du protagoniste, des tentes, ou plus rarement des végétaux morts, etc.) et parfois même les îles, ces derniers apparaissant tout petits dans les plans, tandis que le ciel, les eaux et la terre couverte de sel inondent l'espace filmique. D'une part, ces paysages stylisés renforcent l'aspect surréaliste du film ; d'autre part, un écart étrange entre le monde du récit et celui de la réalité s'installe. « *Regarder le paysage est dangereux, cela conduit au-delà des personnages, au-delà de l'histoire, au-delà du film* »¹⁰⁵, rappelle en effet Sandro Bernardi. Si la prise de recul

¹⁰⁴ BERNARDI Sandro, *Antonioni. Personnage paysage, op. cit.*, p. 25.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 29.

favorise l'acte de penser, l'écart créé par le regard sur le paysage proposé par le cinéaste pourrait alors être lui aussi considéré comme une invitation à penser et à réfléchir.

Fig. 34	Fig. 35
Fig. 36	Fig. 37

À quoi ressemble ce monde imaginaire qui nous est donné à observer et à méditer ? Vus de loin, les motifs paysagers – les eaux, le ciel, les nuages et les îles – enveloppés par le brouillard apparaissent comme des tâches de couleurs blanches, grises ou bleu-violet, entre lesquelles les démarcations sont extrêmement floues parfois jusqu'au point de s'évanouir. Étrange et surréaliste, ce monde apparaît mélancolique, et les personnages semblent évoluer dans un univers plat où la terre, le ciel et les objets deviennent des tâches de couleur lumineuses qui s'agglutinent les unes aux autres : Rahmat marche sur une plage de sel qui avale le ciel et s'étend vers le haut jusqu'au bord du cadre ; un petit bateau s'avance sur le lac paisible qui se confond avec le ciel avec lequel il partage les mêmes nuances de couleur bleu-violet, dans le ciel les silhouettes des collines de sel sont vaguement visibles au fond dans le

lointain (Fig. 34-37)... Grâce à la mise en scène que propose le cinéaste, les paysages à trois dimensions se transforment en surfaces lisses aux teintes irréelles et le monde tridimensionnel se change en une surface plate bidimensionnelle.

Dans certains des films d'un autre cinéaste iranien, Abbas Kiarostami, comme *Et la vie continue...* ou *Le Vent nous emportera* (lequel figure dans notre corpus), on retrouve ce type de changement de régime esthétique de la représentation, qui passe d'un traitement tridimensionnel de l'espace à un traitement bidimensionnel. Dans *Et la vie continue...* cette transformation se produit au milieu du film, quand les protagonistes – Farhad le réalisateur et son fils Pouya qui tentent de rejoindre Koker pour prendre des nouvelles des deux enfants ayant joué dans un film précédent – s'arrêtent dans un village en ruine. En attendant son fils, Farhad observe la vie des villageois qui ont survécu au séisme survenu quelques jours auparavant. Certains récupèrent les objets encore utiles dans les ruines, un couple vient de se marier, une femme lave des vêtements, etc. Au milieu de cette séquence de halte, un plan subjectif invite les spectateurs à partager la vision de Farhad qui regarde une maison à moitié en ruine située en face de lui. Au-delà du balcon délimité par la balustrade, se trouve le chambranle d'une porte resté debout au milieu des murs très abîmés. Et encore au-delà, une brassée d'oliviers au pied de la montagne vers laquelle un travelling optique simulant le regard de Farhad nous porte. Comme l'a expliqué Philippe Ragel¹⁰⁶, dans cette composition finale l'espace perd en profondeur et les végétaux se transforment en aplats de nuances de vert. Si la quasi-totalité des plans du film comme la maison en ruine au début de ce plan-ci s'inscrivent dans un mode de représentation réaliste auquel participe le principe de la perspective monoculaire de la Renaissance dont a hérité la cinématographie, la brassée d'oliviers en revanche est perçue, elle, en deux dimensions qui rappellent le régime esthétique de la miniature persane. Selon toujours les analyses menées par Philippe Ragel¹⁰⁷, de la maison en ruine vue au début du plan jusqu'aux

¹⁰⁶ RAGEL Philippe, *Le Film en suspens. La cinéaste, un essai de définition*, Rennes, PUR, 2015, p. 43-44.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 42-47.

oliviers situés au-delà du chambranle (à la fin du plan), la représentation tridimensionnelle se transforme en une surface bidimensionnelle. Mais ce qui change n'est pas seulement le régime esthétique de la représentation de l'espace, c'est aussi, insiste Philippe Ragel, la vision de Farhad.

Dans le contexte culturel islamo-persan où l'arbre est « *signe de vie et de perpétuation sur le modèle symbolique du jardin-paradis de la tradition persane* »¹⁰⁸, les oliviers extraits par le chambranle selon une perspective bidimensionnelle rappelant la miniature persane, ne sont plus un simple décor mais un paysage pétri de symboles. Comme si, derrière la ruine, se trouvait un jardin paradisiaque plein de force vitale, montrant qu'après le séisme, la vie continue, qu'il faut toujours garder espoir, comme celui de retrouver les enfants vivants.

Dans *The White Meadows*, on observe un peu le même phénomène de redressement du plan de la représentation dans certaines séquences, déjà dans celle d'ouverture où le protagoniste marche sur le lac salé vu en plongée et en plan général. Mais on y observe aussi, et même surtout le passage d'un monde réaliste à un monde imaginaire, celui du conte dépeint dans la miniature persane. Selon les recherches de Dominique Clévenot sur l'esthétique et l'histoire de l'art du monde islamique, la peinture persane qui possède une histoire de plus de mille ans est en fait le fruit d'un brassage culturel. « [Située] à la confluence de courants esthétiques d'origines très différentes parmi lesquels les plus importants sont la tradition picturale arabe mésopotamienne et la tradition chinoise »¹⁰⁹, elle hérite des caractéristiques esthétiques de la peinture islamique en termes de figuration de personnage, en même temps qu'elle est influencée par la peinture chinoise en ce qui concerne la création de paysage. À la croisée de l'esthétique propre à la peinture islamique en termes de représentation des personnages et celle de la peinture chinoise en matière de paysage, la miniature persane propose un régime esthétique singulier. En tant que peinture

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 45.

¹⁰⁹ CLÉVENOT Dominique, « Paysages persans vers une esthétique de l'imaginal », *Horizons Maghrébins – Le droit à la mémoire*, 2001, N°45, p. 38, URL = [https://www.persee.fr/doc/horma_0984-2616_2001_num_45_1_1981], consulté le 06/03/2021.

réalisée dans le but « *d'illustrer et d'enluminer les textes de la poésie classique et les grandes épopées nationales* »¹¹⁰, nous pouvons toujours trouver des textes concrets à partir desquels interpréter cet ancien art pictural du Moyen-Orient. Les concepts et particulièrement les pensées mystiques islamiques ont en conséquence une grande influence sur cet art de la miniature. Selon Joussef Ishaghpour, la miniature persane constitue un « *art pur* »¹¹¹, d'« *une beauté purement esthétique et libre* »¹¹² dans lequel se manifeste « *un culte de la beauté* »¹¹³ issu de la « *pensée mystique qui attribue la beauté à Dieu et considère le monde comme le miroir où celle-ci se reflète* »¹¹⁴. Un espace plan et teinté de couleurs lumineuses, un monde irréaliste et immatériel, un univers inondé de détails par horreur du vide devient un chant voué à la beauté et à la créativité de Dieu. Cette image de rêverie est un songe s'ouvrant vers l'imaginaire¹¹⁵ : ces caractéristiques esthétiques de la miniature persane semblent faire écho à l'univers filmique de *The White Meadows*. Du point de vue esthétique, on peut retrouver l'influence de la miniature persane sur la création cinématographique de Mohammad Rasoulof, particulièrement dans la manière dont il construit l'espace filmique. Si on voit *The White Meadows* comme une miniature persane en mouvement, l'action des personnages et l'intrigue du récit sont alors des éléments directifs qui guident et éclairent l'interprétation de l'œuvre.

Mais le changement de perception ne concerne pas seulement la question esthétique et le régime de la construction spatiale du film. Il touche aussi l'interprétation de cet univers imaginaire souvent filmé tel un paysage onirique, mystérieux et fantastique. En effet, dans le monde imaginaire de Mohammad Rasoulof, le manque d'eau potable fraîche, source de vie, et l'obscurantisme qui contraint le peuple à l'ignorance et à la superstition, sont à l'origine de toutes les tragédies du film.

¹¹⁰ DEVICTOR Agnès, *Politique du cinéma iranien. De l'ayatollah Khomeyni au président Khâtamî*, Paris, CNRS Éditions, 2004, p. 245, URL = [<https://books-openedition-org.gorgone.univ-toulouse.fr/editions-cnrs/1845>], consulté le 03/05/2022.

¹¹¹ ISHAGHPOUR Youssef, *La miniature persane*, Lagrasse, Verdier, 2009, p. 16.

¹¹² *Ibid.*, p. 17.

¹¹³ *Ibid.*, p. 17.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 17.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 16-26.

L'immense lac salé, la terre recouverte de sel, la végétation stérile, forment un environnement pauvre et extrêmement infertile en opposition avec l'image de la terre céleste de la culture islamique qui fait rêver d'une prairie bordée de ruisseaux et entourée de végétation. Néanmoins, quelque part au-delà de cette prairie blanche et salée existe un jardin qui ressemble beaucoup au jardin paradisiaque de la culture islamo-persane. Mohammad Rasoulof propose une séquence composée de plusieurs plans de paysage pour décrire le passage qui nous dirige vers le jardin. Rahmat traverse la plage de sel à moto pour arriver à un bois. Il y rentre en suivant un chantier et traverse une volée d'arbres au-delà de laquelle se trouve un terrain clos surveillé par des gardiens. Les arbres fruitiers qui s'y trouvent sont récoltés par un jardinier et un singe qui nous fait penser à un autre singe aperçu dans les séquences précédentes. Le jardin clos, les arbres fruitiers et la végétation luxuriante où l'eau est disponible en abondance, sont autant d'éléments qui, évoqués ensemble, rappellent inmanquablement le jardin paradis de la culture persane tel qu'en parle Philippe Ragel¹¹⁶. On le comprend : le cinéaste oppose en fait le lac salé, les îles marquées par le manque d'eau et la terre stérile au jardin à la fin du film, apparaît comme une terre féconde et protégée où l'eau ne manque pas. Si ce jardin paradisiaque peut être interprété comme la représentation terrestre du mythique jardin paradis islamo-persan, le lac salé serait alors l'enfer où la vie n'a pas sa place.

Ce jardin, néanmoins, n'est pas tout à fait prospère. Car à y regarder de plus près, on peut constater que, malgré l'abondance de végétation, les arbres sont en fait en train de perdre leurs feuilles à cause de l'arrivée de l'automne. Ces paysages un peu flétris semblent faire écho à la dernière destination de Rahmat – une maison où vit un vieil homme handicapé pour qui le protagoniste a recueilli les larmes des autres habitants. Il est trop fragile pour s'occuper de lui-même et est soigné par la jeune fille sacrifiée au dieu que le protagoniste a rencontré au milieu du film. Rahmat lave la petite blessure sur le pied du vieil homme avec les larmes puis les reverse silencieusement dans le lac

¹¹⁶ RAGEL Philippe, *Le Film en suspens. La cinéaste, un essai de définition*, op. cit., p. 35-42.

salé – les spectateurs comprennent enfin pourquoi le lac devient de plus en plus salé et amer. Les films de Mohammad Rasoulof relève de « *tout sauf [d']un hasard [...] tant tous ses longs métrages vont aborder d'une manière ou d'une autre des thématiques sociales ou sociétales* »¹¹⁷, et le récit, construit autour du lac fait de larmes et de douleurs, pourrait alors être interprété comme l'allégorie que le cinéaste construit dans le but de manifester ses propres réflexions sociales et sociétales.

Loin des terres iraniennes, dans *Jauja* le nouveau continent à conquérir est composé de paysages agréables. La plage de galets ensoleillée et les prairies où coulent des ruisseaux entourés de roseaux construisent l'esthétique de « Jauja », soit un « territoire mythologique d'abondance et de bonheur [...] paradis terrestre » ainsi que le décrit le prologue du film. Dinesen, un capitaine danois accompagné de sa fille adolescente Ingeborg, se retrouve au beau milieu de la Pampa, dans le cadre d'une expédition cartographique. Protégé par l'armée déterminée à éradiquer le « *peuple indigène du centre-ouest et du sud d'Argentine que le général Julio Argentino Roca a supervisé à la fin des années 1870* »¹¹⁸, Dinesen semble nourrir beaucoup moins d'hostilité envers les autochtones et souhaite uniquement retourner au Danemark avec sa fille dès que possible. Le destin trahit pourtant ses vœux. Ingeborg s'enfuit avec Corto, un soldat dont elle s'est éprise ; alors qu'il est en route pour retrouver sa fille, Dinesen se perd dans la vaste prairie de l'Amérique latine. À la fin du film, le capitaine danois, après avoir affronté de dures épreuves, rencontre une vieille dame qui vit dans une grotte avec un chien, près d'une source en plein désert. Et dans un autre espace-temps, Viilbjørk, une adolescente qui partage le même visage d'Ingeborg, se réveille dans une grande maison luxueuse située quelque part dans un Danemark contemporain.

Avec le poète Fabián Casas, co-scénariste du film, le cinéaste argentin semble avoir créé une histoire assez simple. La structure narrative et la mise en scène délicate

¹¹⁷ CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), « Mohammad Rasoulof, cinéaste dissident », le 13 novembre 2010, URL = [https://www.cnc.fr/cinema/actualites/mohammad-rasoulof-cineaste-dissident_1360324], consulté le 16/03/2021.

¹¹⁸ PORTON Richard, « *Jauja* », *Cinéaste* 40, N°3, 2015, p. 59-60, URL = [<http://www.jstor.org/stable/43655502>], consulté le 02/02/2022.

donnent en réalité au spectateur une grande liberté d'interprétation. En partant de l'hypothèse que les aventures de Dinesen et d'Ingeborg ne sont qu'un rêve de Viilbjørk, on peut fragmenter l'œuvre en deux parties. Mais si on s'attache à fractionner le film de manière plus minutieuse, on peut considérer le premier quart du récit comme l'introduction qui permet au cinéaste de présenter les personnages et le contexte géographique, historique et politique du film ; la recherche d'Ingeborg serait alors la deuxième partie ; la rencontre entre Dinesen et la dame âgée la troisième ; enfin le réveil de Viilbjørk la conclusion. Il semble que l'interprétation du film pourrait largement être enrichie par cette segmentation, car on constate alors que plusieurs strates d'espace-temps – le réel, le rêve et l'imaginaire – coexistent et s'entrecroisent organiquement, laissant ainsi aux spectateurs la possibilité de multiplier les interprétations. Si l'entrecroisement des espace-temps s'exprime de façon relativement implicite dans la narration, elle s'exprime beaucoup plus explicitement dans la mise en scène, et particulièrement dans les représentations du paysage naturel de l'Amérique du sud et du Danemark.

Tourné principalement dans la Pampa puis en Patagonie pour quelques plans¹¹⁹, l'œuvre de Lisandro Alonso montre les paysages naturels de l'Amérique du sud comme un univers sauvage à conquérir pour l'armée argentine. En divisant le film en quatre parties comme nous l'avons proposé dans le paragraphe précédent, nous pouvons constater que, bien que les trois premières parties du récit se déroulent toutes dans des milieux naturels, leurs représentations diffèrent. Dans la première partie consacrée à l'introduction des personnages et des contextes diégétiques, le cinéaste dispose les personnages au bord de l'océan de l'Amérique du sud, sur une plage jonchée de gigantesques rochers couverts d'une mousse vert émeraude. Dans le lointain, à côté des flaques d'eau, se trouvent quelques otaries à crinière. Au fond de l'image, on distingue sous un ciel serein de hautes falaises battues par les vagues. Pourtant, personne ne semble admirer cette nature. Un vieux soldat assis seul sur les

¹¹⁹ BEGHIN Cyril, « *Jauja*, ciel ouvert », *Cahiers du cinéma*, N° 702, juillet/août 2014, p. 34.

rochers mange de la viande crue avec un petit couteau tranchant. Pendant ce temps, le lieutenant Pittaluga, son supérieur, s’amuse ouvertement dans un étang. Face à la mer, le Capitaine Dinesen scrute le lointain avec une longue-vue tandis que sa fille Ingeborg, attend son père dans le lointain où les rochers sont devenus prairie. Pour eux, la plage ainsi que l’ensemble de la Pampa est loin d’être un paysage à contempler ; c’est une nature sauvage à conquérir, à cultiver et à civiliser. L’eau et la terre ne sont pas des motifs du paysage mais des sources de vie à toucher, à manipuler et à habiter. Mais le cinéaste ne se montre jamais avare avec la présence de la nature. Il utilise souvent le plan d’ensemble et le plan général afin de rendre le paysage visible, et donne beaucoup de place à cette nature sereine. La vue ouverte, la profondeur de champ, ainsi que les couleurs claires et vives, semble faire des paysages naturels un monde rempli de joie qui correspond à la description du « Jauja » dans le début du prologue du film : une terre mythologique d’abondance et de la joie¹²⁰.

Mais à partir de la deuxième partie du récit, lorsque le protagoniste se lance à la recherche de sa fille, les représentations de la nature deviennent de plus en plus délicates. Les paysages se diversifient subtilement au fur et à mesure que Dinesen s’enfonce dans le milieu naturel. La plage rocheuse est remplacée par des ruisseaux entourés de roseaux, et la prairie par des buissons, des rochers et des falaises. Pour autant, le changement de décor ne construit pas un monde dynamique. Bien que le ciel soit toujours clair et bleu, les couleurs des végétaux ne sont plus aussi vives que dans la première partie du film. En même temps, malgré le changement de décor, les différents types de paysage se répètent et reviennent l’un après l’autre. La répétition des mêmes paysages naturels construit un univers monotone et fastidieux, comme un vaste labyrinthe sans issue qui emprisonne le protagoniste dans la nature sauvage. Dinesen n’est pas le seul à se perdre : il entraîne le spectateur dans son sillage. Dans cette prison verte, l’eau, précieuse source de vie, devient un autre objectif à poursuivre. Dès que Dinesen quitte le camp, il cherche de l’eau avec la même frénésie qu’il

¹²⁰ Texte d’origine : « *Los Antiguos decían que Jauja era una tierra mitológica de abundancia y felicidad.* »

cherche Ingeborg. Un lien implicite entre la jeune fille et le motif paysager de l'eau semble alors naître. Mais en faisant bien attention, on peut se rendre compte que ce lien existait en réalité dès la première partie du film : l'eau, en tant que matériel physique et motif paysager, est dès le début reliée métaphoriquement au désir et à la femme, et plus précisément, à Ingeborg. Au début du film, lorsqu'il présente les personnages, le cinéaste propose un plan d'ensemble dans lequel on voit le Lieutenant Pittaluga s'amuser dans un étang entouré de roches mousseuses, personnage que l'on verra plus tard dans le film montrer ouvertement à Dinesen l'adoration qu'il porte à Ingeborg. Bien que l'héroïne soit absente physiquement, elle est représentée métaphoriquement en tant qu'objet aimé et désiré grâce à l'eau qui pourrait, selon Bachelard, « évoquer la nudité féminine [...] la nudité naturelle, la nudité qui peut garder une innocence »¹²¹, et dans laquelle Pittaluga explore son plaisir érotique. Dans la deuxième partie du récit, lorsque Ingeborg et Corto se reposent pendant leur fugue, le cinéaste propose également un plan d'ensemble dans lequel on voit les personnages à côté d'un ruisseau cerné de roseaux luxuriants, un paysage doux et poétique qui renvoie à l'amour entre les deux jeunes gens. D'une certaine manière, Ingeborg et les eaux sont les objets recherchés par les hommes, et les éléments aquatiques (étangs, flaques, les ruisseaux et la mer, etc.) qui apparaissent toujours clairs et lipidés, doux et aimables font écho à la belle jeune fille naïve et innocente. L'eau et la jeune fille sont reliées organiquement ensemble l'une à l'autre à la fois par le récit et par la mise en scène.

À mesure que le récit se développe, ce lien semble s'élargir, puisque Ingeborg n'est plus uniquement associée à l'eau mais à l'ensemble de la nature de la Pampa, qui est originellement l'objet que les colons, incarnés par les hommes dans le film, cherchent à posséder. Mais la jeune fille en fuite, Jauja, décrit comme un paradis terrestre mythique dans le prologue du film, et qui renvoie métaphoriquement au continent sud-américain, désoriente aussi ceux qui cherchent à le conquérir. Après un

¹²¹ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 45.

long et difficile voyage, Dinesen, seul, perdu et désespéré découvre dans la troisième partie du film un chien assis sur une flaque comme s'il l'attendait au pied d'une montagne. Dinesen suit ce chien venu de nulle part et retrouve ainsi le soldat de plomb d'Ingeborg avant d'arriver au sommet de la montagne. Alors que la nuit tombe, Dinesen s'endort, le petit soldat dans sa main. Puis, à la faveur d'une coupe, le décor change complètement : la nuit est remplacée par le jour, les végétaux luxuriants se fanent tout à coup, les roches glissantes se transforment en rocs accidentés, au ciel bleu clair se substitue un brouillard qui enveloppent la prairie flétrie.

Fig. 38 | Fig. 39

S'agit-il du lendemain, d'un rêve de Dinesen ou d'un lieu fantastique ? Sans donner aucune réponse aux spectateurs, le cinéaste continue à faire avancer le protagoniste dans le paysage désolé. Guidé par le même chien, Dinesen rencontre une dame âgée, la maîtresse du chien, devant une grotte à côté d'où sort une source. À partir de la rencontre, la caméra se met à suivre le déplacement de Dinesen qui boit d'abord de l'eau puis se rend dans la grotte (Fig. 38 et 39). Les plans d'ensemble et les plans généraux sont alors remplacés par des plans italiens et des plans poitrine, et le paysage *in situ* devient un espace habité. Dans l'obscurité, le jour semble devenir la nuit, et l'espace prend des accents fantastiques. Bien que Dinesen soit accueilli par la femme et que certains indices suggèrent qu'il pourrait s'agir d'Ingeborg âgée, Dinesen semble totalement étranger à ce paysage, qu'il s'agisse de la prairie enveloppée par le

brouillard comme de la grotte qu’habite la femme – un espace occupé par un corps et ses activités quotidiennes, c’est-à-dire un espace corporel tel que défini par Merleau-Ponty, où le corps humain « *a incorporé le monde par l'apprentissage au point de se mondainiser par habitus dans ses fonctions et ses modes d'action tactile* »¹²² Dinesen est tout aussi perplexe face à la femme qu’il est perdu dans le brouillard et dans la Pampa. Au lieu d’en faire un colon fort et puissant, capable de conquérir la nature sauvage du nouveau continent, Alonso, comme le remarque Catarina Bassotti, montre une figure colonisatrice faible et impuissante, perdue et engloutie par un espace féminin¹²³.

Quand on croit arriver à la fin du film, qui se termine par l’incorporation à la fois physiquement et spirituellement de la jeune fille innocente dans la nature de la Pampa, jusqu’à faire partie intégrante de cette nature sauvage, le cinéaste semble reprendre l’histoire de zéro, et recommencer une autre histoire avec Viilbjørk, une jeune fille avec le même visage qu’Ingeborg qui se réveille à l’autre bout du monde et à une autre époque. Cette reprise de l’histoire est-elle une suppression ou un reniement de la réussite de l’intégration des colons dans le monde de l’Amérique du Sud ? Ou bien, peut-être l’aventure de Dinesen et d’Ingeborg dans la Pampa est-elle seulement l’histoire de colonisation de l’Amérique du Sud imaginée par la jeune fille danoise de notre époque. À la fin du film, Viilbjørk trouve le même soldat de plomb dans la forêt derrière sa grande maison. Cette fois-ci, pourtant, elle finit par le jeter dans une rivière. Si le soldat de plomb renvoie à la force militaire liées au récit de l’expédition cartographique en Patagonie, le geste de Viilbjørk pourrait en fait être considéré comme un rejet de la violence et de la conquête, et *Jauja* serait alors l’expression cinématographique de la réflexion de Lisandro Alonso sur l’histoire de la colonisation.

¹²² ANDRIEU Bernard, « Les rayons du monde : l’espace corporel avec Merleau Ponty », eds. P. Nabonnand et D. Flament, Série, Documents de travail, MSH EHESS Paris, EHESS, 2007, p. 33, URL = [<https://hal.science/hal-00447823/document>], consulté le 02120221.

¹²³ BASSOTTI Catarina, « L’invention d’un espace du passé dans le film d’époque latino-américain », *Art et histoire de l’art*, 2019, URL = [<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02323423>], consulté le 02120221.

Bien que *Jauja* ait été étiqueté comme un film western par certains critiques, après notre analyse, cette classification ne semble plus tout à fait pertinente. Mis à part le contexte historique et politique, beaucoup d'éléments conventionnels du western sont en fait soit absents quand ils ne sont pas modifiés, voire subvertis par le cinéaste. Les figures colonisatrices ne sont plus puissantes ou conquérantes mais, au contraire, obscènes, impuissantes ou soumises aux autochtones indiens et aux vastes espaces de l'Amérique du sud. Les représentations du paysage naturel et la seule figure féminine sont réunies par Lisandro Alonso grâce aux dispositifs de mise en scène, construisant ainsi une image symbolique qui représente la pureté, l'amour, la liberté mais aussi la résistance. Le protagoniste du film se retrouve en fin de compte face à une double perte, puisqu'il perd sa propre fille en même temps qu'il se perd lui-même dans la prairie embrumée de la Pampa.

Dans *The White Meadows*, la nature est tout aussi cruelle. En tant que lieu de l'action principale, la nature est le matériau premier qui compose l'univers imaginaire du film où se manifeste l'influence esthétique de la miniature persane. Le lac salé et les îles de sel, qui apparaissent irréelles grâce à la mise en scène proposée par le cinéaste, sont présentées comme une source de vie gâtée et putréfiée. Alors que l'on aurait pu croire le paysage toujours beau et poétique en raison de l'influence des cultures paysagères et des représentations artistiques qui lui sont attachées, ici il paraît néanmoins désespérant dès lors que l'on identifie ce lac immense à une douleur sans fin.

1.1.5 Le quotidien et la continuité

Le Vent nous emportera et *La Vie sur Terre* sont deux films réalisés à l'aube de notre siècle dans lesquels Abbas Kiarostami et Abderrahmane Sissako montrent tous deux leur vision de la vie. À travers les rencontres entre leur protagoniste et les modes

de vie qui s'enracinent respectivement dans les montagnes du nord-est de l'Iran et dans la plaine au cœur de Mali, les deux cinéastes se lancent dans une quête, la première sur le sens de la vie et la deuxième sur la relation entre l'homme et son pays natal. Dans ces recherches éthiques, philosophiques et spirituelles, la nature, représentée sous différentes formes, joue un rôle important et devient l'un des éléments fondamentaux avec lesquels les cinéastes transmettent leur réflexion.

Avant qu'il soit remarqué par les critiques professionnels et les cinéphiles en Europe avec *Close-up* (نمای نزدیک, *Nema-ye Nazdik*, 1990), puis loué internationalement pour sa trilogie de Koker (*Où est la maison de mon ami ?* خانه دوست کجاست, *Khāneh doust kojāst ?*, 1987 ; *Et la vie continue...*, زندگی و دیگر هیچ, *Zendegui va digar hitch*, 1991 ; *Au travers des oliviers* زیر درختان زیتون, *Zir-e derakhtān zeytoun*, 1994), Abbas Kiarostami était déjà un cinéaste expérimenté ayant réalisé plus d'une quinzaine de courts, moyens et longs-métrages. Film réalisé après *Le Goût de la cerise* (طعم گیلاس, *Ta'm-e gilās*, 1997), *Le Vent nous emportera* se présente comme un film sur le sens de la vie et de la mort. Au lieu de raconter l'histoire d'un homme désespéré qui décide de se suicider et cherche quelqu'un pour l'enterrer après son décès comme dans *Le Goût de la cerise*, cette fois-ci, Abbas Kiarostami montre un homme qui attend la mort d'autrui. Behzād, réalisateur d'une chaîne de télévision à Téhéran arrive à Siah Dareh (littéralement la « vallée noire ») accompagné de quelques collègues. Ils se rendent dans ce petit village niché dans les montagnes du Kurdistan, au nord-ouest de l'Iran, avec pour objectif de filmer un rite de scarification pratiqué lors de cérémonies funéraires au cours desquelles les femmes se lacèrent pour signifier leur deuil. Ce projet de tournage du protagoniste n'est rien moins qu'un prétexte pour le récit, car, concrètement, c'est l'attente de la mort (de la vieille dame Malek) qui intéresse ici Abbas Kiarostami. Comme l'explique Philippe Ragel, il s'agit de « *mettre le regard d'un homme de télévision, donc élevé dans la culture de rendement, à l'épreuve de cette attente, et montrer comment, modifiant le regard qu'il porte sur le monde, sur son métier, cette expérience le conduit à renoncer à son*

projet. »¹²⁴ Mais comment se modifie véritablement le regard de Behzâd dans cette attente macabre ? Et surtout, comment Abbas Kiarostami le montre-t-il ?

Si le reportage autour de la cérémonie traditionnelle de deuil est l'objectif dramatique de la narration, elle est en fait mise en suspens dès le début de l'œuvre. Dans l'ouverture du film, l'équipe de tournage à bord d'une voiture 4×4 semble perdue sur les routes qui serpentent dans les montagnes. Elle finit par trouver le bon chemin grâce aux indications des villageois et d'un enfant, Farzad, mais leur voiture tombe en panne lorsqu'ils arrivent au pied de la montagne où se situe le village. En même temps, la difficulté de développement du projet se manifeste visuellement à travers la forme des routes. Et ce n'est que le début de leur désorientation.

Pourtant, il ne faut pas oublier l'indication dont disposent le protagoniste et ses collègues pour trouver le chemin du village : le grand arbre solitaire au sommet de la colline. En passant le grand arbre, le protagoniste récite à voix haute un vers d'un poème de Sohrab Sepehri¹²⁵ : « *pas loin de cet arbre se trouve une ruelle boisée, plus verte que le songe de Dieu.* » En effet, un peu plus tard dans la séquence, deux autres grands arbres les attendent sur le trajet. Ces arbres sur les collines nous feraient probablement penser aux arbres isolés que Abbas Kiarostami a déjà filmés dans ses films précédents, tels que l'olivier perché en haut de la colline qui sillonne toute la trilogie de Koker. Comme dans *Le Vent nous emportera*, les arbres dans la trilogie sont aussi associés aux chemins sinueux. Selon les recherches menées par Mojdeh Famili, dans la culture persane le motif de l'arbre est souvent utilisé pour rappeler l'arbre de vie, « *une figure constante de toute l'iconographie iranienne, peinture, ou bas-relief, depuis bien longtemps, depuis la Mésopotamie* »¹²⁶. Et les arbres dans les films d'Abbas Kiarostami, associés aux chemins et à la recherche d'une adresse, forment un paysage qui renvoie fondamentalement à la question du « où » et du destin, comme

¹²⁴ RAGEL Philippe, « L'apprentissage du regard », *Éclipses*, N°62, 2018, p. 40.

¹²⁵ SEPEHRI Sohrab, poète iranien contemporain (1928-1980).

¹²⁶ FAMILI Mojdeh, « Le jardin du paradis dans la miniature persane et l'arbre dans le cinéma de Kiarostami », in MOTTET Jean (dir.), *L'Arbre dans le paysage*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2002, p. 160-161.

l'explique Mojdeh Famili, à la quête de la vie et à la quête de soi, en écho à la terre visionnaire et au jardin-paradis de la miniature persane, une figure iconographique de la culture islamique inspiré par la cosmologie mazdéenne et par la religion de Zarathoustra, et renvoyant aux significations qui lui sont associées¹²⁷. En conséquence, si le voyage du Behzâd s'avère un projet lié à la mort (filmer un rituel funéraire), à la faveur de cet arbre majestueux qui sert de repère aux protagonistes au début du film, Abbas Kiarostami semble insinuer dès le début de film qu'il s'agit en réalité d'une aventure qui a pour objectif de découvrir la beauté de la vie. Autrement dit, lorsque les personnages sont perdus dans le paysage au début du film, il s'agit moins de signifier une désorientation qu'une réorientation.

Après leur arrivée au village, en raison de l'état de la vieille dame qui tantôt s'aggrave tantôt s'améliore, l'équipe est condamnée à attendre. Lorsque nous croyons que le développement du récit stagne, Abbas Kiarostami montre que cette attente macabre est loin d'être entièrement inutile et vaine. En effet, pour obtenir des informations sur la dame mourante, Behzâd tisse progressivement des liens avec les villageois et noue une amitié avec le petit Farzad qui l'accompagne souvent dans ses allées et venues au village, ainsi qu'avec Youssef, le terrassier, qu'il sauve de l'effondrement lorsque celui-ci tente de percer un trou au cimetière pour installer, semble-t-il car cela n'est pas certain, le système de télécommunication du village. Parallèlement, Abbas Kiarostami n'oublie pas le village lui-même. En filmant les allers-retours des personnages, le cinéaste présente un mode de vie serein ainsi que les paysages poétiques qui se déploient autour du village¹²⁸. Comme l'écrit Jean-Luc Nancy, il s'agit d'un regard qui se veut une « *ouverture destinée à permettre une observation ou une inspection [...] une entrée dans un espace [...] une pénétration avant d'être une considération ou une contemplation* »¹²⁹. Le cinéaste nous immerge

¹²⁷ *Ibid.*, p. 152-168.

¹²⁸ Selon les recherches de Philippe Ragel, Abbas Kiarostami a passé deux ans de travail de préparation à observer soigneusement la réalité quotidienne du village Siah Dareh avant la réalisation du film. RAGEL Philippe, « L'apprentissage du regard », art. cit., p. 40.

¹²⁹ NANCY Jean-Luc, *L'évidence du film. Abbas Kiarostami*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 15.

ainsi dans le quotidien du village et nous fait pénétrer l'expérience vécue par Behzâd. Cette expérience nous permet de constater que les séjours du protagoniste se font à répétition, comme une boucle dont le protagoniste n'arriverait pas à sortir. Pourtant, on comprend progressivement que c'est cette même répétition qui l'influence progressivement jusqu'à changer complètement sa vision de la vie et du monde, notamment à la fin du film.

En fait, en y regardant de plus près, on constate qu'il n'y a pas de véritable répétition du quotidien sans changement, car Abbas Kiarostami insère de nombreux détails qui transforment la banalité de manière subtile. Prenons l'exemple des trajets que le protagoniste doit faire pour recevoir des appels depuis Téhéran. Pour y répondre, Behzâd doit se dépêcher de prendre la voiture afin d'arriver le plus rapidement possible au cimetière du village situé en haut d'une colline. La même série de plans se répète pour chaque trajet : un plan d'ensemble cadré à l'entrée du village pour filmer la voiture qui part au cimetière, systématiquement accompagnée par un troupeau de moutons surveillé par quelques enfants, puis un mouvement de caméra qui suit le trajet de la voiture et se dirige vers le sommet de la colline, et enfin une série de plans qui montre le protagoniste s'évertuant à expliquer l'état de stagnation du tournage à sa famille et ses supérieurs en faisant les cent pas (Fig. 40-51). Mais, comme le remarque Alain Bergala, ces plans sont filmés « *à chaque fois à des focales différentes et dans des conditions de lumière jamais identiques* »¹³⁰. Le cinéaste insère également des inattendus qui sont autant de variations au sein même de la répétition et qui proposent d'autres points de vue sur le monde. Dans ces trajets de va-et-vient, Behzâd n'est pas le seul sujet de l'image. Grâce au plan général et au déplacement de la voiture et du protagoniste, on voit aussi l'environnement autour du village de Siah Dareh, les vastes

¹³⁰ BERGALA Alain, « Du paysage comme inquiétude », in Philippe Ragel (dir.), *Abbas Kiarostami. Le cinéma à l'épreuve du réel*, Toulouse, Université de Toulouse II, Le Mirail/LARA, Crisnée, Yellow Now, coll. « Côté cinéma », 2008, p. 121.

Fig. 40	Fig. 46
Fig. 41	Fig. 47
Fig. 42	Fig. 48
Fig. 43	Fig. 49
Fig. 44	Fig. 50
Fig. 45	Fig. 51

champs et les montagnes qui les entourent. De plus, à chaque trajet le cinéaste fait découvrir au protagoniste un nouveau monde. D'abord c'est le monde souterrain constitué du trou au sommet de la colline où travaille Youssef le terrassier et par résonance la cavité obscure où travaille celle qui semble sa petite amie, la jeune femme en robe rouge. Le moment où le cinéaste révèle la possible relation amoureuse de ces deux personnages correspond en effet à la séquence où Behzâd monte de nouveau au cimetière pour répondre au téléphone. Il aperçoit alors la jeune femme en robe rouge sortir du trou où travaille Youssef, et courir vers le village à travers les champs de blé balayés par le vent. En filmant le déplacement de la jeune fille, le cinéaste relie visuellement les deux trous, celui du cimetière et celui du village par l'entremise des champs qui les séparent en surface, donc le monde des morts et celui des vivants. Ensuite, c'est le monde des animaux. La tortue qui tente de se retourner après avoir été renversée par Behzâd, et le bousier qui s'efforce de rouler une boule d'excrément pour pouvoir se nourrir et se reproduire, permettent ainsi à Abbas Kiarostami de quitter l'échelle humaine pour se mettre à la hauteur du monde animal. Cette transition du paysage au village puis des villageois aux petits être-vivants n'est pas simplement un changement de valeur de plan (plans généraux sur le 4×4 grim pant vers le cimetière vs GP en insert sur les petits animaux qui le peuplent), mais surtout, comme le fait remarquer Alain Bergala, un changement d'échelle « *pour nous ouvrir à une autre perception de ce coin de paysage que nous pensions déjà bien connaître* »¹³¹. Si les appels téléphoniques que passe Behzâd occupent le premier plan de l'image, il ne faut pas oublier le paysage et les petites choses de la vie qui rompent la routine et rappellent la beauté du quotidien et de différentes formes de vie.

Si, à ce stade du film et hormis la séquence d'ouverture, la nature demeure un élément ordinaire qui fait partie d'un quotidien environnant, ce n'est que vers la fin du film que cette nature devient un paysage objet d'une véritable vénération de la caméra d'Abbas Kiarostami. Comme le protagoniste cherche de nouveau du réseau pour

¹³¹ *Ibid*, p. 106-108.

répondre à un appel téléphonique venu de Téhéran, rappelons-nous qu'il monte une nouvelle fois vers le cimetière en 4×4. Une fois l'échange téléphonique terminé, il raccroche et observe le bousier qui pousse sa boule d'excréments. C'est alors que se produit l'effondrement du trou où travaille Youssef. Behzâd se précipite mais Youssef demeurant silencieux au fond du trou (il tousse seulement), Behzâd monte alors dans son 4×4 et file à toute allure vers le village pour chercher du secours. Pour la première fois dans le film, Behzâd ne montre pas d'empressement pour la mort mais pour la vie, et les paysages se mettent enfin à varier : les champs situés sur la colline voisine cèdent la place à de vastes chaumes où paissent des troupeaux de moutons et les champs de blé font place aux champs de fraises où travaillent des villageois.

Ce n'est qu'après être revenu au cimetière et avoir laissé son 4×4 aux villageois pour transporter Youssef blessé à l'hôpital que le protagoniste a enfin le temps à regarder la nature et le monde qui l'entourent. En effet, le médecin à moto venu secourir le blessé repartant vers le village, Behzâd lui demande d'y passer examiner une dame mourante, et monte avec lui. La consultation effectuée, ils repartent du village tous les deux à moto. Abbas Kiarostami recourt alors à plusieurs plans généraux de longue durée pour filmer leur trajet. Dans ces plans généraux, les montagnes (au loin) et les champs sont de couleur gris ocre, vert foncé et surtout jaune doré. Les deux personnages sur la moto apparaissent minuscules comme un point de couleur foncée se déplaçant à vitesse constante entre les immenses vagues de blé doré qui ondulent sous le vent (Fig. 52). Les blés qui ploient sous le vent renvoient non seulement au poème de Forough Farrokhzad dont le titre et le dernier vers donnent son titre au film, mais font aussi échos à celui d'Omar Khayyâm récité par les deux personnages pour louer la beauté de la vie.

Avec ces paysages apaisants qui renvoient à la beauté de la vie et à la nécessité de profiter du présent, il semble qu'Abbas Kiarostami est en train de répondre à la question « où es-tu » posée dans le plan d'ouverture du film que les routes sinueuses

semblent dessiner selon Philippe Ragel, sous la forme du mot persan « Kodjaï »¹³². Cette recherche d'un chemin et d'une destination, font, selon Philippe Ragel, écho à une question récurrente de la poésie iranienne, particulièrement celle de la poésie mystique du Moyen Âge persan. Cette question, « où ? » porte sur « *un lieu qu'il faut rejoindre, [...] une chose qu'il faut trouver* », un élément métaphorique « *toujours en filigrane chez Khayyâm (D'où venons-nous ? Où allons-nous ?)* »¹³³, et qui renvoie fondamentalement à la recherche d'une quête et d'un sens à donner à sa vie. Le vent qui nous emportera n'est pas le vent de la colère du néant bachelardien¹³⁴ que l'on trouve dans *Jauja* de Lisandro Alonso ou dans *Le Cheval de Turin* de Béla Tarr, mais un vent doux comme « *le souffle du monde dans l'épaisseur des images cinéma* »¹³⁵, comme une puissance ou une énergie animiste qui habite intrinsèquement le paysage, la nature se révèle source de vie.

Fig. 52

¹³² RAGEL Philippe, *Le Film en suspens. La cinéstase, un essai de définition*, op. cit., p. 69-71.

¹³³ *Ibid.*, p. 71.

¹³⁴ BACHELARD Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, op. cit., p. 291.

¹³⁵ MOTTET Jean, « Du cheminement à l'écoute de la matière », in Philippe Ragel (dir.), *Abbas Kiarostami. Le cinéma à l'épreuve du réel*, op. cit., p. 26.

En dépit de ces lectures paysagères, si on porte un regard plus général sur la structure narrative et le régime esthétique du film confiés aux paysages, nous pouvons en fait trouver un rapport subtil entre la mobilité et l'immobilité, entre l'action et la stase. En effet, comme le mouvement doux des champs de blés qui finit par former des tâches de couleurs géométriques où le récit structuré par l'alternance de l'attente et des déplacements sans cesse du protagoniste, l'immobilité et la mobilité sont organiquement entremêlées dans *Le Vent nous emportera*. Dans son essai, Philippe Ragel propose le concept de la *cinéstase* pour analyser cette esthétique nourrie par la tension entre la motricité et la stase. Il explique que, dans le cinéma d'Abbas Kiarostami, le mouvement et l'immobilité ne peuvent pas être séparés mais sont reliés organiquement l'un à l'autre. La stase est nourrie par le mouvement tandis que la mobilité est soutenue par la propulsion qui s'accumule pendant la pause.

En effet, le récit du *Vent nous emportera* semble ponctué de nombreux moments cinéstasiques. Bien que l'objectif dramatique soit mis en suspens dès le tout début du film, c'est grâce à cette immobilité narrative qu'Abbas Kiarostami nous oriente vers la perception et la découverte introduites par la mobilité qui s'inscrit autant dans les activités des personnages que dans les représentations du paysage. Comme l'explique le cinéaste, « *il faut attendre, se donner du temps pour voir les choses et les découvrir* »¹³⁶. Ce sont ces images-temps, pour reprendre l'expression de Deleuze, cette situation purement optique et sonore¹³⁷ qui permet au spectateur d'observer et de sentir le sens de la vie qui surgit dans le temps.

En fin de compte, bien que Behzâd ne soit pas parvenu à mener son projet à bien, il en a inconsciemment réalisé un autre, plus signifiant encore. Il n'y a pas qu'un seul chemin pour aller à l'école, dit Farzard, le petit garçon qui sert plus ou moins de guide à Behzâd tout au long du film, car on peut tout aussi bien emprunter les bifurcations le long des montagnes et les ruelles labyrinthiques du village qui, malgré l'incertitude, la perte et le retour dans lesquelles elles nous plongent inévitablement, permettent malgré

¹³⁶ *Ibid.*, p. 48.

¹³⁷ DELEUZE Gilles, *Cinéma. 2. L'image-temps*, Paris, Les Éditions de minuit, 1985, p. 30.

tout d'accéder quelque part. Ainsi, le choix de Behzâd révèle finalement de manière délicate la vision du monde du cinéaste. En témoigne la fin du film, lorsque Behzâd jette dans la rivière le fémur qu'il a trouvé au cimetière : c'est un moment où, comme écrit Jean-Luc Nancy, « *la mort fait partie de la vie* »¹³⁸. Lorsque la mort, représentée par l'os, rejoint l'élan de la rivière, l'eau l'emporte, et la mort rejoint ainsi la vie car le fémur en quelque sorte se remet ainsi à marcher.

Pour Abbas Kiarostami, l'incertitude n'est pas seulement un risque mais également une condition de possibilité. Dans *Le Vent nous emportera*, c'est elle qui rend possible la naissance d'une nouvelle vision de la vie. Dans *La Vie sur Terre* d'Abderrahmane Sissako, l'incertitude est également un élément important de la création du film. Pourtant, elle n'est plus le catalyseur narratif, mais un état lié à la vision que le cinéaste projette sur le futur des pays africains et leur peuple. Et tout comme Abbas Kiarostami qui accepte bien la présence de l'incertitude dans son processus de création, Abderrahmane Sissako n'a pas entamé la réalisation de son film avec un projet bien défini en tête. Car, pour lui, « *un film se fait en se faisant. Pour La Vie sur Terre, Il n'y avait pas de scénario, juste deux ou trois pages, il fallait le faire au jour le jour.* »¹³⁹

Réalisé lui aussi à la fin des années 1990, ce film est une commande de la chaîne de télévision franco-allemande ARTE dans le cadre du projet « 2000 vu par... » qui se donne pour objectif de fêter l'arrivée du nouveau millénaire. Dans son premier long-métrage de fiction qui dure une heure et une minute, Abderrahmane Sissako présente le retour de Dramane, un cinéaste africain installé à Paris, dans son village natal. Abderrahmane Sissako endosse lui-même le rôle de personnage principal et tourne le film à Sokolo, petit village du sud malien où son père est installé mais où le cinéaste n'a jamais habité¹⁴⁰. Abderrahmane Sissako démarre le tournage sans scénario ni

¹³⁸ NANCY Jean-Luc, *L'évidence du film. Abbas Kiarostami, op. cit.*, p. 19.

¹³⁹ CNC, « La Vie sur Terre Abderrahmane Sissako », Dossier pédagogique, 05 août 2013, URL = [https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre/vie-sur-terre-la--de-abderrahmane-sissako_223846], consulté le 19/01/2022.

¹⁴⁰ *Ibid.*, URL = [https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-

acteurs professionnels. Une jeune fille passée par hasard à vélo par le site de tournage comme les villageois qui exercent leur propre métier devant la caméra deviennent les personnages du film, et les moments de la vie quotidienne à Sokolo se transforment en matériau premier de l'œuvre. Abderrahmane Sissako préfère toujours considérer le film comme un documentaire qu'une fiction. Comme le remarque Jean-Luc Nancy à propos d'Abbas Kiarostami, on pourrait tout aussi bien dire de la caméra d'Abderrahmane Sissako qu'elle « *rouvre sur le réel tout le cinéma qu'on aurait pu croire englué dans son propre artifice* »¹⁴¹.

Le récit de *La Vie sur Terre* se divise en deux parties. La première se déroule en France. On peut y voir Dramane faire ses courses dans un grand supermarché débordant de marchandises, puis on le voit filmé au ralenti remonter doucement un escalier mécanique pour sortir du supermarché, avant qu'un autre plan avec un léger zoom attire le regard du spectateur vers un grand arbre, « *symbole sacré de sanctuaire spirituel dans beaucoup de sociétés africaine* »¹⁴². S'ouvre alors la deuxième partie du récit dans laquelle Dramane arrive en Afrique, rejoint son père et renoue avec la vie en Afrique. Si, avec le supermarché français bien achalandé filmé en plan fixe et en travelling horizontal, le cinéaste dépeint une ambiance joyeuse et festive de fin d'année caractéristique du monde occidental, la vie dans le sud du Mali est, elle, très peu influencée par le changement. Sous la caméra d'Abderrahmane Sissako, un mode de vie tranquille se déploie à son propre rythme : les hommes se rassemblent aux angles des ruelles du village pour écouter des émissions de radio ; non loin de là, un photographe tient un stand en face d'un coiffeur ; à la poste de Sokolo, les villageois vont et viennent pour utiliser le téléphone public ; les protagonistes du film, Dramane et Nana, tous deux à vélo, se croisent fréquemment dans le dédale des ruelles où passent de temps en temps des femmes sur des ânes ou des hommes à moto. Bien que

cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre/vie-sur-terre-la--de-abderrahmane-sissako_223846], consulté le 19/01/2022.

¹⁴¹ NANCY Jean-Luc, *L'évidence du film. Abbas Kiarostami, op. cit.*, p. 23.

¹⁴² BEUS Yifen, « Authorship and criticism in self-reflexive African cinema », *Journal of African Cultural Studies*, Volume 23, Issue 2, 2011, p. 137, URL = [https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13696815.2011.637883], consulté le 19/01/2022.

de petits événements comme les visites des clients, les jeux des enfants ou le passage des troupeaux d'animaux viennent parfois troubler cette routine, le cinéaste parvient à recomposer la vie à Sokolo en montrant des fragments du quotidien qui reviennent de manière répétée. La vie au village semble à la fois autarcique et harmonieuse sous la caméra d'Abderrahmane Sissako, mais la juxtaposition du monde occidental et du monde africain ne laisse pas moins voir l'énorme fossé culturel mais aussi social, économique et technologique qui les sépare, faisant ainsi de l'Europe et de l'Afrique deux univers parallèles sans lien ni interaction. Mais au fil du récit, Abderrahmane Sissako semble essayer de montrer qu'une alternative à cette séparation est possible. Et c'est grâce aux représentations du paysage que le cinéaste montre l'espoir qu'il nourrit en ce sens.

Le village de Sokolo devient dans le film l'un des protagonistes du film. Le paysage qui le caractérise est fait de chemins labyrinthiques qui permettent aux villageois de se rendre dans différents lieux et de se déplacer entre les villages. Lorsque le cinéaste le montre, il ne filme pas que le village, il donne également à voir la nature qui l'entoure. C'est ainsi qu'on observe plusieurs paysages naturels dans *La Vie sur Terre*. D'abord au début du film, quand le protagoniste retourne au village ; ensuite, au milieu du film, quand le cinéaste montre la voie principale qu'utilisent beaucoup de gens se déplaçant entre les villages à l'aide de différents modes de transport (Fig. 53-57) : à dos d'âne ou de chameau, à pied ou à moto ; puis aux trois-quarts du film, quand des paysages naturels et des fragments de quotidien du village sont montrés ensemble ; et enfin dans les derniers moments du film, quand le protagoniste se promène avec son père dans les champs de riz pour y bâtir une clôture. Bien que les parties qui sont consacrées au paysage naturel soient relativement restreintes par rapport à celles concernant le village, une analyse attentive et précise de ces passages permet de comprendre que le paysage naturel tient en réalité une place primordiale dans le propos du cinéaste. Pour analyser les représentations du paysage naturel dans *La Vie sur Terre*, il faut les mettre en lien avec les émissions de radio, le téléphone public à la poste de

Sokolo et les lettres lues par les personnages, c'est-à-dire avec tout ce qui se rapporte au thème de la communication.

En effet, la communication n'est pas facile à Sokolo. Les villageois ont toujours du mal à communiquer de manière efficace avec l'extérieur. Le réseau du téléphone public est instable et coupe sporadiquement, le numéro composé n'est pas toujours correct, et la personne à contacter n'est pas forcément joignable. Le radio, elle, en tant qu'unique divertissement du village, rythme la vie routinière de Sokolo. On y entend des émissions qui donnent la parole au peuple africain, comme l'émission intitulée « bibliothèque parlée », le présentateur lit les poèmes d'Aimé Césaire¹⁴³, ou bien l'émission tenue par les villageois eux-mêmes et consacrée aux nouvelles locales. La radio diffuse également des émissions françaises (reportages, bulletin météo, etc.) qui permettent aux villageois de recevoir des informations du monde extérieur et plus particulièrement du monde occidental. Si la radio rend possible une forme de contact, cela n'en reste pas moins qu'un contact à sens unique : la voix de Sokolo n'a pas de relais dans l'autre côté du monde.

Mais l'écart et la communication peu efficace entre les deux mondes n'émousse pas la volonté d'expression du cinéaste, car « *Comme le dit l'un des personnages du film, 'la communication est une affaire de chance'. Parfois ça marche, et parfois pas. Il y a quelque chose de plus important que le message : la volonté de communiquer, d'essayer d'atteindre l'autre* »¹⁴⁴. Si les rizières, la plaine et les bords d'une rivière filmés au début et au milieu du film sont présentés comme des environnements où vivent les habitants du Sud-Mali, ils jouent également une fonction diégétique en rapportant des informations géographiques, topographiques, et

¹⁴³ CÉSAIRE Aimé, écrivain et homme politique français, souvent considéré comme fondateur et représentant du mouvement littéraire de la négritude liée à l'anticolonialisme dont il s'est pourtant souvent démarqué : « *Je dois vous dire tout de suite qu'aucun mot ne m'irrite davantage que le mot négritude – je n'aime pas du tout ce mot-là, mais, puisqu'on l'a employé et puisqu'on l'a tellement attaqué, je crois que ce serait manquer de courage que d'avoir l'air d'abandonner cette notion* ». COMBE Dominique, *Aimé Césaire. Cahier d'un retour au pays natal*, Paris, PUF, 2014, p. 35.

¹⁴⁴ BALSEIRO Isabel, « Exile and longing in Abderrahmane Sissako's *La Vie sur Terre* », *Screen*, Volume 48, Issue 4, Winter 2007, p. 443-461, URL = [<https://academic.oup.com/screen/article-abstract/48/4/443/1615387>], consulté le 19/01/2022.

anthropologiques. Le troisième moment de paysage, où les paysages naturels se retrouvent mêlés avec des paysages du village, est alors beaucoup plus signifiant car il fait écho de manière esthétique et métaphorique au propos d'Abderrahmane Sissako sur la communication.

Du point de vue technique, ce moment de paysage est une séquence atypique car au lieu de définir la séquence selon le lieu d'action, c'est par le son *off*, la voix de Dramane qui murmure un passage d'un poème d'Aimé Césaire, que nous appréhendons la séquence. Avec une musique mélodieuse et des vers tirés du *Cahier d'un retour au pays natal* lus en voix *off*, Abderrahmane Sissako ouvre la séquence sur une plaine parsemée des meules de foin filmées à hauteur d'homme. Au loin, un grand arbre s'élance vers le ciel. La végétation rejoint le ciel et trace ainsi la ligne d'horizon qui coupe l'image en son milieu. Une charrette tirée par un âne, à gauche de l'image, se dirige vers l'horizon, tandis qu'au premier plan, un buffle poussé par un villageois entre dans le cadre et traverse la plaine de droite à gauche. Dramane, à vélo, semblant chercher son chemin, traverse le champ, lui, de gauche à droite, croissant ainsi le buffle et son maître avant de partir vers le lointain. Au lieu de suivre Dramane, la caméra nous conduit alors vers le village vu en plan d'ensemble. On y voit ensuite une femme puisant de l'eau, des villageois et des animaux traversant nonchalamment les ruelles ou encore le père de Dramane chez lui, en train de lire un livre au lit. Le protagoniste, lui, est en train d'écrire à côté d'une petite table jonchée de livres sur l'Afrique parmi lesquels on reconnaît les recueils d'Aimé Césaire. À l'extérieur, une photographe bavarde avec quelqu'un tandis qu'un homme traverse la rue à moto, et une coutume semble attendre un client. Dans une autre ruelle, Dramane réapparaît à vélo alors que Nana, la jeune fille que Dramane a rencontré au début du film vient de rentrer au village. Mais la caméra ne suit pas le déplacement des personnages, et nous oriente de nouveau vers la nature. Depuis l'entrée du village, une femme porte son regard vers le lointain lorsqu'une moto apparaît derrière elle et se dirige à toute vitesse vers le village. À la suite, avec un plan d'ensemble puis un plan général,

Abderrahmane Sissako donne à voir les rizières le long de la rivière brumeuse au loin. Les femmes rentrent lentement chez elles, des oiseaux s'arrêtent aussi sur la rive sous les rayons de soleil du crépuscule. Abderrahmane Sissako clôt la séquence en affichant les vers du poème directement au milieu du cadre, avec le sol en guise de fond :

*“L'oreille collée au sol
j'entendis passer Demain”*
Aimé Césaire

D'une certaine manière, nous pouvons considérer cette séquence comme une conversation entre Abderrahmane Sissako et Aimé Césaire. À travers la voix du protagoniste (qui est également celle du cinéaste) lisant l'œuvre du poète, les deux artistes se rencontrent en franchissant les frontières de l'espace-temps. Si le poème peut être lu comme la manifestation de la détermination de la lutte anticolonialiste et du mouvement littéraire de la négritude auquel Aimé Césaire a consacré sa vie, cette séquence dans laquelle le cinéaste mêle les fragments de la vie à Sokolo et les paysages naturels autour du village pourrait alors être considérée comme une forme de réponse montrant les résultats des décennies d'engagement du poète. En utilisant la caméra et les dispositifs de mise en scène, le cinéaste dépeint une ville africaine à la veille du millénaire qui fait écho à la ville que le poète prophétise dans son œuvre littéraire publiée en 1939. Cependant, il y a un écart flagrant entre les mots passionnés et véhéments d'Aimé Césaire et les paysages poétiques ou la banalité du quotidien qu'Abderrahmane Sissako montre. Au lieu de susciter le zèle et la sympathie des spectateurs comme Aimé Césaire le fait avec les lecteurs de ses poèmes, Abderrahmane Sissako exige leur patience en les plongeant dans la contemplation de la plaine, des champs et des bords de la rivière qui construisent l'environnement d'une vie paisible. Avec cette méditation cinématographique, on perçoit le rythme de la vie à Sokolo mise en valeur par le cinéaste.

Malgré son intention de montrer Sokolo sous l'angle de la beauté et la sérénité, Abderrahmane Sissako introduit une lecture symbolique dans ses représentations du paysage. Si le grand arbre au début de la séquence est le même que celui que nous pouvons trouver dans la séquence de l'arrivée de Dramane à Sokolo au début du film, et fait en même temps écho au grand arbre que le cinéaste utilise pour la transition entre le monde occidental et le monde africain à la fin du générique du film, il n'est pas déraisonnable de voir les paysages naturels dans lesquels les personnages évoluent comme un symbole – le symbole d'un lointain quelconque, d'un ailleurs, d'une civilisation étrangère, d'un monde extérieur. Et au prisme de cette lecture, la radio, le téléphone public, les chemins ainsi que le déplacement des personnages au moyen de divers modes de transport se retrouvent reliés. Malgré la difficulté, la rupture et la mise à l'écart, la volonté de s'exprimer, de communiquer et de se rencontrer est toujours vivace, tout comme la circulation entre les villages, le retour du protagoniste et *La Vie sur Terre* réalisé par Abderrahmane Sissako pour les spectateurs du monde extérieur.

À la manière d'Aimé Césaire qui chantait les louanges de l'Afrique et de ses peuples, Abderrahmane Sissako compose à son tour un hymne cinématographique en l'honneur du continent en donnant à voir la manière dont la terre est habitée au quotidien. Sous sa caméra, la terre devient la clé qui réunit les petits récits et les personnages. La vie, tranquille et autarcique, suit un rythme paisible malgré l'écart, le décalage et ce que l'Occident nomme le « sous-développement ». Et lorsqu'il réalise le film et donne vie au personnage de Dramane, un cinéaste d'origine africaine qui habite en France et retourne (au moins momentanément) dans son village natal, Abderrahmane Sissako ne fait rien d'autre que réfléchir sur lui-même, sur le rapport qu'il entretient avec ses origines et sur sa posture face à deux univers et deux cultures. Il dit d'ailleurs que « *faire un film c'est instaurer avant tout un dialogue avec soi-même.* »¹⁴⁵. Et lorsqu'il conclut le film par une promenade de Dramane dans les

¹⁴⁵ CNC, « La Vie sur Terre Abderrahmane Sissako », art. cit.,

rizières arrivées à maturité, tandis que sa voix résonne une dernière fois des vers d’Aimé Césaire, le cinéaste semble apporter simultanément une réponse à ses réflexions sur son origine culturelle et sur la relation qui le lie à la terre africaine.

Dans *Le Vent nous emportera* et *La Vie sur Terre*, les deux cinéastes ont proposé des séquences de paysage dans lesquelles les personnages, accompagnés de poèmes, se déplacent dans les champs en pleine moisson. Si les paysages des champs de blé que Bezhâd traverse à moto renvoient à la beauté de la vie que le cinéaste veut célébrer, les paysages de rizières pourraient être, eux, considérés comme l’incarnation et la bénédiction que Dramane et le cinéaste adressent à la vie sur la terre en africaine. Abbas Kiarostami comme Abderrahmane Sissako introduisent donc une forme de leçon dans leur film. Comme l’écrit Jean-Luc Nancy, Abbas Kiarostami « *se soucie d’abord de nous apprendre quelque chose [...] une éducation du regard à regarder le monde, à regarder ce monde dans lequel vit le cinéma [...] à faire bouger le regard, à le remuer voire à le secouer, à le faire porter plus loin, plus près, plus juste.* »¹⁴⁶ De *La Vie sur Terre* il pourrait être écrit la même chose. Abbas Kiarostami propose une éducation du regard, une manière de regarder la vie quand Abderrahmane Sissako propose de nous apprendre à regarder l’Afrique.

URL = [https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre/vie-sur-terre-la--de-abderrahmane-sissako_223846], consulté le 19/01/2022.

¹⁴⁶ NANCY Jean-Luc, *L’évidence du film. Abbas Kiarostami, op. cit.*, p. 25.

Fig. 53

Fig. 54

Fig. 55

Fig. 56

Fig. 57

1.1.6 Entre poésie et hostilité

Fasciné par *Into the Wild : Voyage au Bout de la Solitude* (titre d'origine *Into the Wild*), biographie de Christopher McCandless écrite par Jon Krakauer et publiée en 1996 pour la première fois, Sean Penn se lance dans des recherches personnelles et rencontre Krakauer ainsi que la famille de McCandless¹⁴⁷. Né dans une famille bourgeoise du sud de la Californie, Christopher (Chris), s'abandonne à l'âge de 22 ans à une quête, de liberté et de vérité. Après avoir fini ses études supérieures à l'Université Emory d'Atlanta, partagé un dernier repas avec sa famille pour fêter la remise de son diplôme, envoyé son dernier bulletin de notes de fin d'études accompagné d'une courte lettre à ses parents, fait don d'une somme d'environ 24 000 dollars (ce qui reste, après deux ans d'études, du montant légué par un ami de la famille pour son éducation, et avec lequel ses parents croient qu'il va poursuivre ses études de droit) à l'OXFAM, brûlé l'argent liquide qui lui restait, détruit ses papiers d'identité et abandonné sa voiture, Chris se forge un nouveau personnage et se met en route sous le nom d'Alexander Supertramp. Se déplaçant à pied, en auto-stop, en fraudant dans les trains et même en kayak, il traverse le territoire des Etats-Unis d'Est en Ouest, franchit temporairement la frontière mexicaine avant de remonter vers le nord pour atteindre sa destination ultime – l'Alaska. Tout au long de son odyssee, il noue des amitiés précieuses avec différentes personnes : Jan et Rainey, un couple de hippies, Wayne qui l'emploie temporairement dans sa ferme, Tracy, une jeune fille qui tombe amoureuse de lui, Ron, un homme âgé qui souhaite l'adopter, etc. Cependant, personne ne parvient à entamer sa résolution. Après avoir pénétré dans la forêt d'Alaska, il découvre son dernier refuge, l'autobus 142, véhicule en ruine dans lequel il trouve de quoi survivre de manière rudimentaire. Malgré ses capacités de résistance, Chris trouve la mort le 19 août 1992, cent douze jours après son arrivée dans la nature

¹⁴⁷ Eddie Vedder & Sean Penn: *Into The Wild* (Charlie Rose, 9/21/2007), l'entretien avec Sean Penn et Pearl Jam sur *Into the Wild* réalisé par Charlie Rose dans le cadre de l'émission *Charlie Rose*, PBS, 9/21/2007, URL = [<https://www.youtube.com/watch?v=c5xeDNQFCFY>], consulté le 19/01/2022.

sauvage (*wild*) d'Alaska, sans doute à cause de malnutrition et d'une intoxication liée à l'ingestion de pomme de terre sauvage si l'on en croit les recherches de Krakauer.

Le terme anglais *wild* qui figure dans le titre de l'œuvre littéraire de Jon Krakauer qui est repris sans modification par Sean Penn pour son film, évoque un concept que nous avons déjà mobilisé pour analyser les paysages naturels dans *Le Secret de Brokeback Mountain* et *Jauja*. Ce *wild*, sauvage en français, ne signifie pas la simple nature mais s'avère un concept lié à l'histoire de la colonisation de l'Amérique du Nord et à la conquête de l'Ouest qui joue un rôle important dans l'histoire de la naissance des États-Unis et le processus de la création de l'identité de son peuple¹⁴⁸. Néanmoins, ce concept repris sans aucune modification n'est pas forcément très pertinent pour interpréter la nature sauvage que Krakauer et Sean Penn mettent en scène dans leurs œuvres respectives. En effet, celle-ci n'est pas traitée comme un monde « *du mal et de l'anarchie* »¹⁴⁹ où vivent des Indiens vus comme des « *créatures de Satan* »¹⁵⁰ par les pasteurs puritains du XVII^e siècle, ce qui justifie la volonté de conquête et de civilisation qui caractérise le tout début de l'histoire de la colonisation. Elle n'est pas non plus présentée sous le prisme de l'adoration de la nature sauvage inventée par les gens de lettres et les politiciens après la guerre d'indépendance pour favoriser la naissance d'une nouvelle nation et la construction d'une nouvelle identité américaine qui lui soit propre. La nature sauvage qui hypnotise le protagoniste dans *Into the Wild* doit, elle, être rapprochée d'autres courants de pensée.

Dans le film comme dans le livre, on décèle assez rapidement l'influence de nombreuses œuvres littéraires sur la vision du monde, le développement psychologique et l'action du protagoniste. Bien que Chris décide de quitter le monde civilisé qu'il considère comme une prison qui l'écarte de la vérité, les livres qu'il lit et garde tout au long de son expédition ne sont rien d'autre que les productions d'une

¹⁴⁸ MAIRET Gérard, *Politique du western*, Vincennes, Presses universitaires de Vincennes, 2018, p. 35-69.

¹⁴⁹ CONAN Michel, « La Nature, la Religion et l'Identité Américaine », art. cit., p. 176-178.

¹⁵⁰ *Ibid.*, p. 176-178.

civilisation dont il ne pense pourtant jamais à s'échapper. De surcroît, c'est exactement ce produit de la civilisation qui a fait naître en lui l'amour et la fascination qu'il nourrit pour la nature sauvage. Les œuvres littéraires agissent comme un filtre poétique et générateur d'idéal à travers lequel le protagoniste perçoit et ressent la nature ainsi que le monde qui l'entoure. Les passages soulignés par Chris dans ses livres (de Lord Byron, Henry David Thoreau, Jack London, Léo Tolstoï, Boris Pasternak, etc.), repris par Krakauer dans la biographie sont aussi mobilisés par Sean Penn. À la faveur de divers dispositifs de mise en scène, le cinéaste insère subtilement ces références à des moments phares du développement et du tournant de la vision du monde du protagoniste.

Il les intègre d'abord dans les conversations entre Chris et d'autres personnages, au cours desquelles le protagoniste cherche à partager sa vision du monde, à exposer son but et à montrer la détermination qu'il a à mener à bien son expédition. C'est ainsi qu'on le voit citer un vers de Sharon Olds lorsqu'il se trouve avec sa sœur Carine dans la voiture, ou bien reprendre les phrases d'Henry David Thoreau pour répondre aux questions de Jan et Rainey devant le feu de champ. En plus de cela, les textes sont aussi fréquemment présentés sous forme de voix *off*, celle du protagoniste. C'est le cas par exemple du passage dans lequel Chris parvient à descendre d'impressionnants rapides en kayak. Pour souligner le fait qu'il réussit à se surpasser et à conquérir, pour la première fois, la nature sauvage, Sean Penn monte une séquence de triomphe composée de plans de paysages de la vallée et du fleuve filmés en plan général et en vue zénithale, accompagnés d'un passage de *Guerre et Paix* (*Война и мир*) de Léon Tolstoï lu par le protagoniste en voix *off*. On peut trouver aussi un autre passage beaucoup moins glorieux, situé au milieu du film, dans lequel Chris est profondément touché et ébranlé, en même temps qu'il se sent frustré face à la grandeur de la nature et la cruauté de la vie sauvage. Les fragments du récit – la mise à mort d'un caribou, et la tentative ratée de la conservation de sa viande qui se termine par le démembrement de la carcasse par les loups et les vautours – sont accompagnés du passage des *Forêts*

du Maine (*The Mains Woods*) d'Henry David Thoreau, toujours lu en voix *off* par Chris. Du point de vue de la mise en scène, il y a certainement un rapport sémantique entre les textes et les images. Mais le rapport entre l'extrait de *Guerre et Paix* et les paysages, ainsi que celui entre le passage des *Forêts du Maine* et l'épisode de chasse au caribou ne sont pas simplement d'ordre descriptif ou illustratif. La montage image-son proposé par Sean Penn transforme les passages littéraires appréciés par le protagoniste en commentaires qu'il porte sur ses propres actions et en explication du rapport qu'il entretient avec les paysages *in situ* dans lesquels il évolue. Les textes de Tolstoï mettent en avant son courage face aux forces de la nature, cette fois sanguinaire et impitoyable. Les paysages naturels sont dans ces deux exemples des éléments soumis aux textes qui sont donnés à interpréter dans le cadre des commentaires littéraires proposés par le protagoniste.

Hormis les passages littéraires, Sean Penn mobilise également les textes du protagoniste, y compris les cartes postales, les lettres, les notes de lecture et les journaux intimes. Au lieu d'être lus par le protagoniste en voix *off*, ils sont superposés directement sur les images sous forme de manuscrit. Par exemple, dans le générique du film où Chris arrive au Canada avant d'atteindre l'Alaska, les textes de la carte postale adressée à Wayne apparaissent mot par mot par-dessus les plans du paysage urbain de la ville Fairbanks et ceux du paysage naturel qui défile le long des rails et des autoroutes. Dans une autre séquence située presque au milieu du film, où l'on voit le protagoniste profiter de la vie dans la nature, on observe de la même manière le contenu de la lettre qu'il écrit à Wayne progressivement superposée aux plans montrant Chris courir avec des chevaux, puis à ceux d'un fleuve et de montagnes au crépuscule (Fig. 58 et 59). Il est certes facile d'établir une correspondance générale entre les images et les textes avec lesquels Chris donne des nouvelles à son ami proche en racontant son quotidien. Pourtant, les paysages disposés dans ces deux séquences par Sean Penn ne se limitent pas à une simple fonction descriptive. En superposant les textes aux images, comme si Chris écrivait directement sur les paysages à l'écran, Sean

Penn montre un monde subjectif à travers le regard du protagoniste, par le prisme duquel se manifestent explicitement une perception modelée par les courants de pensée diffusés dans les œuvres littéraires que le protagoniste admire et cite. Comme ce qu'indique Saad Chakali, « *le paysage est comme plastiquement soumis à des torsions et à des anamorphoses qui traduisent sa réalité perçue et affective, subjectivement vécue. Cette réalité excède pourtant largement la seule subjectivité du héros percevant et affecté par ce qu'il perçoit* »¹⁵¹. Filmés à travers les fenêtres de véhicules (train, voiture, camions, etc.) ou en plan généraux en vue zénithale avec différents mouvements de caméra, les paysages de ces deux séquences apparaissent sublimes, à la fois splendides et poétiques, sereins et solennels. Mais en plus du sublime qui fait écho aux œuvres romantiques que le protagoniste apprécie, on trouve également dans ces plans de paysage un amour marqué pour la nature sauvage et un lien proche et fraternel entre l'homme, l'animal et l'environnement, ce qui fait fortement écho à la pensée des transcendentalistes américains qui sont représentés dans le film par les œuvres d'Henry David Thoreau. Pour les philosophes transcendentalistes, la nature sauvage est un monde qui permet à l'homme de réfléchir et d'expérimenter un nouveau rapport avec son milieu, un monde où l'homme peut accéder à la vérité, et dans lequel « *l'homme et son environnement ne forment plus qu'un* »¹⁵². Aux yeux de Chris, la nature se pare d'une beauté infinie dans laquelle il peut trouver, comme il le dit dans le film, « la vérité », comme les transcendentalistes croient de leur côté « *à la possibilité d'un retour à l'état de nature, à 'des îlots de pureté anti-technologique dans un monde abandonné à ses égarements'* »¹⁵³.

¹⁵¹ CHAKALI Saad, « Une nouvelle Amérique encore inapprochable, *Into the Wild*, Sean Penn », *Vertigo*, 2009/1, N°35, 2007, p. 11, URL = [https://www.cairn.info/revue-vertigo-2009-1-page-5.html], consulté le 19/01/2022.

¹⁵² BLESSON Mathieu, « Aux origines du transcendentalisme américain : un autre regard sur l'écologie d'aujourd'hui », *L'Homme & la Société*, 2014/2, N°192, p. 214, URL = [https://www.cairn.info/revue-l-homme-et-la-societe-2014-2-page-207.htm], consulté le 19/01/2022.

¹⁵³ LARRERE Catherine, « La question de l'écologie ou la querelle des naturalismes », *Cahiers philosophiques*, 2011/4, N°127, p. 64, URL = [https://www.cairn.info/revue-cahiers-philosophiques1-2011-4-page-63.htm#no76], consulté le 19/01/2022.

Catherine Larrère cite un petit passage de la conférence de G. Canguilhem, « La question de l'écologie. La technique ou la vie », prononcée à Strasbourg en 1973, publiée dans la revue *Dialogue*, mars 1974, p. 198.

Fig. 58

Fig. 59

En même temps, cette nature sauvage semble porteuse d'un idéal qui va à l'encontre des inégalités sociales et des problèmes familiaux montrés à travers l'histoire personnelle de Chris et l'allusion qui est faite aux bons résultats qu'il a obtenus dans des cours abordant les problèmes du racisme et des inégalités politiques, économiques et humaines. En bref, Chris voit dans la nature sauvage un contrepied radical à l'ensemble des valeurs négatives qu'il attribue à la civilisation humaine. D'une certaine manière, le fait de rejoindre la nature sauvage est également un acte d'exil pour le protagoniste, qui cherche à échapper à un contexte familial et social qui représente l'ensemble des valeurs qu'il rejette. Mais si la nature sauvage incarne une forme de vérité et d'intégrité, à la fin du film, la cruauté de la vie au sein de cette même nature ainsi que la mort qui succède à une longue solitude rendent la quête d'idéal et

de liberté totale tout aussi inaccessible que les nuages flottant dans le rectangle de ciel dessiné par la porte de l'autobus, la dernière image que le protagoniste voit avant de mourir, belle mais intouchable. Ce ciel, d'abord montré comme un paysage puis comme une illusion au moyen d'effets spéciaux, devient de plus en plus flou. Dans le livre, Jon Krakauer ne décrit pas concrètement le décès de Chris, suggérant seulement qu'il aurait pu connaître une extase semblable à celle des personnes en fin de vie, « *la sensation de faim disparaît et la douleur est remplacée par une sublime euphorie, par un grand calme accompagné d'une lucidité presque transcendante* »¹⁵⁴. Mais en montrant le ciel bleu dans lequel flottent des nuages qui comptent, selon Gaston Bachelard, « *parmi les objets poétiques les plus oniriques [...] déterminent des rêveries faciles et éphémères [...] sans responsabilité* »¹⁵⁵, Sean Penn invente une scène dans laquelle le protagoniste retrouve finalement sa famille. Cette scène dans laquelle Sean Penn alterne des plans du ciel vus à travers le cadre de la porte, le visage du protagoniste agonisant et la réunion familiale hallucinée, fait écho, d'une part, à la note que Chris laisse sur une page *du Docteur Jivago*, « le bonheur n'est réel quand il est partagé », et, d'une autre part, à l'épilogue du livre qui retrace la visite des parents de Christopher sur le lieu du décès de leur fils, l'autobus 142. Mais au lieu d'imiter Jon Krakauer et de conclure le film sur cette visite, Sean Penn choisit un plan montrant un paysage d'Alaska dans toute sa splendeur. On voit d'abord Chris, mort, tandis qu'au moyen d'un zoom arrière la caméra s'élève pour cadrer le terrain et l'autobus, et enfin le grand fleuve voisin ainsi que la végétation luxuriante de la région. Le protagoniste est ainsi relié avec la nature, avec le *wild*.

Selon les recherches de Roderick Nash sur la notion « sauvage », du point de vue rhétorique, le terme *wild* renvoie à l'idée d'être perdu, incontrôlable, désordonné, ou confus, tandis que le terme *wilderness*, du point de vue étymologique des langues comme l'anglais, l'allemand et l'espagnol, renvoie généralement à un environnement naturel habité par les animaux sauvages et d'où l'homme est absent. Être dans le

¹⁵⁴ KRAKAUER Jon, *Into the Wild*, Paris, Presses de la Cité, 2008, p. 284.

¹⁵⁵ BACHELARD Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, op. cit., p. 239.

sauvage donne alors « *l'image d'un homme [...] se trouv[ant] dans un environnement étrange où la civilisation qui ordonne et contrôle normalement la vie est absente* »¹⁵⁶. Dans la culture américaine, c'est grâce à ce sauvage dénué d'homme, d'ordre et de civilisation que la nation et l'identité sont nées. Néanmoins, quelques siècles plus tard, c'est encore dans la nature restée sauvage que Christopher McCandless, le super vagabond, cherche la vérité et s'efforce de mettre en pratique l'ensemble des pensées et des idéologies qui le fascinent. Et ce afin de fuir la culture et la civilisation auxquelles il appartient en vue de se créer une nouvelle identité qui lui est propre. D'un certain point de vue, sa mort pourrait être considérée comme un échec – l'échec d'un idéaliste, utopiste et anarchiste. Mais Sean Penn, en concluant son film sur un paysage de la nature sauvage de l'Alaska, semble suggérer que son courage, ses convictions et sa persévérance, méritent d'être célébrés.

Les notes laissées dans les marges de ses livres et les paragraphes qu'il y a soulignés semblent suggérer que le point de vue que Chris portait sur la société a changé à la fin de sa vie. C'est en tous cas ce que Jon Krakauer et Sean Penn ont tenté de démontrer dans leurs œuvres respectives, en donnant aussi à voir la solitude excessive et la cruauté de la nature auxquelles il a été confronté. Malgré cette nuance, les critiques que Christopher McCandless exprime à travers ses choix et ses actions envers les valeurs incarnées par la société américaine restent de manière très explicite comme une accusation unilatérale portée par un individu à l'encontre d'une culture et d'une société qu'il conspue.

Dans *Winter Sleep* de Nuri Bilge Ceylan, on retrouve également une forme de nature cruelle, mais les critiques et les réflexions sur le rapport des individus au monde et à l'humanité en général sont formulées de manière complexe et nuancée. Au lieu d'être omniprésente comme dans *Into the Wild*, la nature en tant que matériel créatif, décor, lieu d'action, paysage, etc., est beaucoup moins présente dans *Winter Sleep*.

¹⁵⁶ NASH Roderick Frazier, *Wilderness and the American Mind*, New Haven, Yale University Press, 2014, p. 1-2. Le texte d'origine : « The image is that of a man in an alien environment where the civilization that normally orders and controls his life is absent. »

Cela ne signifie pas pour autant qu'elle y joue un rôle moins important. En effet, la nature, particulièrement le motif de la neige, est l'un des éléments fondamentaux que le cinéaste mobilise pour construire ses personnages et son univers cinématographique.

Également inspiré par des œuvres littéraires, le récit de *Winter Sleep* réunit trois nouvelles de Tchekhov¹⁵⁷, l'un des écrivains préférés de Nuri Bilge Ceylan. En modifiant le contexte temporel et géographique, le cinéaste axe la narration sur une riche famille de trois personnes évoluant dans la Turquie contemporaine. Les sujets de *La Cerisaie* (la richesse), de *Ma Femme* (la relation épouvantable au sein d'un couple) et des *Braves Gens* (une fratrie brisée) constituent la structure de base du récit. Au cœur de la Cappadoce, une région très touristique connue pour sa structure géomorphologique karstique, Aydin, comédien retraité, gère un hôtel troglodyte et rédige régulièrement des articles pour un journal local. À ses côtés vivent Nihal, son épouse, de près de vingt ans sa cadette, qui gère une petite association caritative, et sa sœur Necla, éprouvée par son récent divorce. Bien que les trois personnages habitent ensemble, ils se tiennent à l'écart les uns des autres, à la fois physiquement et psychologiquement, émotionnellement et spirituellement. Aydin est mécontent de l'éloignement de Nihal, la soupçonne d'être infidèle et s'évertue à trouver une forme de domination sur le mariage. De son côté, Nihal exècre de plus en plus son mari, dont elle abhorre l'intention de contrôle, mais surtout l'hypocrisie, l'égoïsme et le narcissisme. Necla non plus n'est pas satisfaite de sa vie actuelle. En plus de regretter son divorce, elle ne supporte ni son frère dont elle critique le manque de talent et sa personnalité, ni sa belle-sœur qu'elle estime prétentieuse, naïve et idéaliste. Cette relation pétrie de contradictions et de ressentiments, comme l'écrit Jacques Kermabon¹⁵⁸, transforme l'hôtel confortable en huis clos dans lequel ils s'accusent et se torturent mutuellement.

¹⁵⁷ SOTINEL Thomas, « *Winter Sleep* : le pouvoir révélateur de la neige », *Le Monde*, 2014, URL = [https://www.lemonde.fr/culture/article/2014/08/05/winter-sleep-le-pouvoir-revelateur-de-la-neige_4466819_3246.html], consulté le 10/02/2022.

¹⁵⁸ KERMABON Jacques, « WINTER SLEEP (N. B. Ceylan) », *Encyclopædia Universalis*, URL = [http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/winter-sleep/], consulté le 23/01/2022.

Le cinéaste consacre une bonne partie du film aux moments de « conflit » entre les personnages, où les conversations entre le mari et la femme, entre le frère et la sœur, entre les belles-sœurs, ou entre l'ensemble des trois protagonistes ainsi qu'entre d'autres personnages du film ne sont jamais faciles ni bienveillantes. La vie, la morale, la création, le travail, tout peut devenir matière à conflit. Ces conversations tendues révèlent rapidement qu'Aydin, Nihal et Necla ont chacun leur propre manière de penser et de juger le monde, ce qui leur permet de se construire une identité, un mode de pensée et une image conforme à la manière dont ils souhaitent être reconnus. Cette identité et cette vision du monde qui leur sont propres leur permettent de porter un jugement sur autrui mais aussi de se défendre. À l'instar des trois personnages de *Huis Clos*, la pièce de théâtre de Jean-Paul Sartre, qui se défient, se cachent et en même temps se torturent au nom de l'amour, Aydin, Nihal et Necla font à la fois figure de sujets et objets – le sujet de leur propre pensée et l'objet de la pensée des autres –, en même temps qu'ils ont du mal à jouir de « *cet esclavage sous le regard d'autrui* »¹⁵⁹. Les drames de la famille d'Aydin deviennent alors des expérimentations par le biais desquelles le cinéaste interroge le rapport entre soi et autrui, entre la construction et la destruction, et entre la superficialité et l'authenticité. C'est aussi à la lumière de ces réflexions que nous pouvons trouver des clés de lecture pour comprendre les paysages naturels montrés dans le film.

Bien que, dans *Winter Sleep*, les paysages soient généralement constitués de montagnes ou de plaines enneigées, ils peuvent être divisés en deux grandes catégories : la première est directement liée à Aydin et la deuxième aux animaux. La première catégorie est composée des paysages montagneux autour de l'hôtel, consciemment insérés dans différentes parties du film. Ils succèdent souvent aux conversations tendues voire conflictuelles entre Aydin et sa femme, sa sœur, ou les deux à la fois. Mais il arrive aussi qu'ils apparaissent dans des moments où Aydin est seul. La progression du récit nous permet de remarquer petit à petit que ces types de plans sont

¹⁵⁹ LECHERBONNIER Bernard, *Huis Clos. Sartre*, Paris, Hatier, 1972, p. 16.

symboliques et métaphoriques, strictement liés à l'état psychologique et émotionnel du protagoniste. On trouve les premières occurrences de ce type de paysage dès le générique, auxquelles d'autres plans feront écho plus tard dans le film (Fig. 60).

Fig. 60

Le cinéaste commence le générique par un plan de paysage, montrant à l'avant-plan des herbes brûlées d'où s'échappent des volutes de fumée, une vaste plaine avec quelques arbres au plan médian et les montagnes dans le lointain. Dans le plan suivant, Aydin se trouve seul au milieu d'un sentier de la montagne de Cappadoce. Entre les petites collines rocheuses, on voit pousser des végétaux qui flétrissent à la fin de l'automne. Aydin se déplace lentement le long du sentier, regarde les touristes de l'autre côté de la montagne. Dans les plans suivants, il rentre à son hôtel, discute avec un client qui cherche des chevaux sauvages de la région, puis prend des nouvelles de sa femme et de sa sœur, qui habitent sous le même toit, auprès de sa domestique. Pour satisfaire son client, dans son bureau sombre, situé dans une autre grotte à côté de l'hôtel, Aydin cherche sur internet des informations relatives aux chevaux sauvages (on comprend rapidement dans la suite de film qu'il tente d'en acheter pour l'hôtel afin de répondre à l'image que les touristes attendent de la Cappadoce). Pour conclure le générique du film et introduire la suite, Nuri Bilge Ceylan propose un plan dans lequel Aydin est seul devant l'unique fenêtre de son bureau. Il est filmé de dos avant qu'un

zoom ne se rapproche de sa nuque comme pour nous faire pénétrer ses pensées et son monde.

Avec le générique composé de plans de paysages et de la vie quotidienne, le cinéaste effectue au premier degré l'introduction générale du film, où il présente le protagoniste, son environnement et ses conditions de vie. Bien que sa femme Nihal et sa sœur Necla soient absentes, quelques moments quotidiens et des bribes de conversations suffisent au cinéaste pour présenter sommairement la relation froide qui unit les membres de la famille. Cette relation dure est renforcée visuellement par la neige omniprésente dans les montagnes autour de l'hôtel où habitent les personnages. Il s'agit d'un élément diégétique qui sert de décor au récit, la neige est aussi un élément métaphorique qui reflète l'apathie de la famille ainsi que l'état d'esprit des personnages. Ainsi, le paysage désolé recouvert de neige et filmé en plan général dans lequel le protagoniste se fait tout petit quand il n'en est pas totalement absent, permet au cinéaste de suggérer l'isolement d'Aydin face à la vie et à sa famille. Les paysages montrés dans le générique transmettent les sentiments du protagoniste, sa solitude, sa frustration, et même son sentiment d'abandon, qui caractérise également les relations que les personnages du film entretiennent entre eux.

Dans la suite du récit, on trouve encore d'autres paysages qui suivent les mêmes règles de mise en scène que ceux du générique. Mais à mesure que le récit se déploie, on se rend compte que les paysages ne font pas que refléter l'état émotionnel du protagoniste. Ils révèlent également son état psychique. C'est le cas par exemple dans cette séquence située au milieu du film. Après une longue dispute d'une vingtaine de minutes entre Aydin et sa sœur, au cours de laquelle chacun s'évertue à dénoncer les défauts moraux de l'autre, Nuri Bilge Ceylan montre d'abord la scène de départ d'un touriste avec qui Aydin a un banal échange, bref et chaleureux, puis un paysage dans lequel on voit Aydin seul dans un cimetière, au petit matin, assis devant une tombe consacrée à deux défunts (dont on peut supposer qu'il s'agit de ses parents). Enveloppées par la brume, d'innombrables tombes s'étendent jusqu'au pied des

montages voilées au fond de l'image. Aydin semble tout petit, placé par le cinéaste dans un espace ouvert dont l'atmosphère lugubre est soulignée par une musique mélancolique. Il apparaît à la fois isolé et esseulé. Pourtant, son attitude ne révèle aucune tristesse. Ses gestes semblent plutôt trahir un certain ennui : il se touche le nez, regarde à droite et à gauche. A quoi pense-il au milieu des tombes ? Pense-t-il à l'image qu'il montre d'un propriétaire affable ? Ou bien pense-t-il aux accusations de sa sœur qui critique son hypocrisie et considère qu'il n'est pas légitime pour se prononcer sur des questions morales et spirituelles ? Nuri Bilge Ceylan ne donne pas d'explication. Mais l'état d'Aydin est assez explicite. Le fait d'être assis devant la tombe n'est pas un signe d'hommage sincère mais, comme l'achat du cheval n'était destiné qu'à satisfaire les clients, un geste mensonger ou bien un spectacle superficiel.

Dans la suite du film, Nuri Bilge Ceylan propose encore des plans de paysage du premier type pour montrer la solitude d'Aydin et sa distance par rapport aux autres personnages. On peut par exemple évoquer le plan dans lequel il se trouve seul au milieu de la montagne (car sa femme lui demande de quitter la réunion de l'association caritative), le moment où il décide de quitter la famille et part seul à Istanbul, et à la fin du film la séquence dans laquelle il change d'idée et retourne finalement à l'hôtel. Au fil du récit, les paysages désolés des montagnes en automne se transforment en montagnes et villages enneigés, les sentiers pédestres deviennent des autoroutes carrossables, l'écart entre les trois membres de la famille se creuse de plus en plus, tandis qu'Aydin reste toujours seul et isolé.

Vers la fin du film, quand Aydin se met en route pour retourner à l'hôtel, il demande à son assistant de garer la voiture pour contempler le village couvert de neige, dans le lointain, au pied des montagnes. Tandis qu'il le considère, un contrechamp montre des petites taches gris foncé qui se détachent sur la neige blanche et tracent le contour du village, où on reconnaît l'école qui profite de l'aide financière de l'association caritative de Nihal et la petite maison qu'il loue à une famille pauvre et misérable. Le cinéaste ne donne que peu d'indices quant à l'intention derrière la

contemplation d'Aydin. Mais la bonne volonté et l'idéalisme de Nihal qui souhaite aider la pauvre famille à payer les loyers, et la souffrance des locataires qui refusent fermement son aide se retrouvent toutes ensevelies par la neige, dont la beauté poétique peut évoquer la pureté et l'innocence, mais s'avère en définitive avant tout froide et impénétrable, à l'image du cœur d'Aydin chargé de jalousie, d'indifférence et de dissimulation mais soigneusement embelli par ses discours et ses principes moralisateurs.

Le deuxième type de paysage est lié aux animaux du film, particulièrement au cheval qu'Aydin a acheté et au lapin qu'il a chassé. Métaphoriquement, le cheval qui lutte désespérément pour ne pas être capturé et vendu à Aydin pourrait être considéré comme un avatar de Nihal et Necla, et peut-être même Aydin lui-même qui, pris de remords, décide finalement de laisser le cheval retourner à la nature comme s'il décidait au moins pour un bref moment de se libérer de sa femme, de sa sœur, ainsi que de lui-même, ce qu'il fait en partant à Istanbul. Et le lapin qu'Aydin tue pendant la chasse dans la montagne avant qu'il ne décide de rester en Cappadoce n'est pas moins symbolique. Car lorsqu'Aydin rentre à l'hôtel en tenant le lapin mort à la main, Nihal le regarde derrière la fenêtre fermée du premier étage comme si elle était enfermée derrière des grilles. Nous ne pouvons pas nous empêcher d'établir un lien entre le lapin et Nihal ensemble. De ce point de vue, le deuxième type de paysage lié aux animaux est très symbolique. La montagne où vit le lapin, la plaine du haras d'où vient le cheval ainsi que les montagnes, plongées dans l'obscurité nocturne, vers lesquelles le cheval court en ligne droite, deviennent les symboles d'une liberté empliée d'incertitude.

À la fin du film, en raison de son amour pour Nihal ou peut-être d'autres raisons non explicitées, il se retrouve à nouveau dans son bureau, devant la petite fenêtre et commence la rédaction de son ouvrage sur l'histoire des arts du spectacle en Turquie. Mais que signifie le plan général de l'hôtel entouré de montagnes enneigées qui clôt alors le film ? S'agit-il d'une métaphore de l'état d'emprisonnement dans lequel se

trouve le protagoniste ? S'agit-il de montrer, comme le suggère la confession d'Aydin en *voix-off*, l'arrivée d'une nouvelle vie, que Nihal pourrait mener comme elle le souhaite malgré la présence d'Aydin ? Ou s'agit-il encore d'autre chose, une possible amélioration des relations du couple ?

Dans *Winter Sleep* comme dans *Into the Wild*, le spectateur rencontre la nature à travers la perception des personnages. Sous le regard idéaliste de Christopher influencé et esthétisé par la pensée des œuvres littéraires, la nature sauvage qui pourrait être hostile se transforme en paysage sublime, à la fois dynamique et source de sérénité ; Dans le monde d'Aydin, le site plébiscité par les touristes devient un paysage désolé, froid et inaccessible dans lequel se manifestent la solitude, la dépression et l'indifférence du personnage. Qu'il soit hostile ou poétique, dans ces deux films, le paysage est l'élément esthétique qui rend service à la fois à la construction du personnage et à la narration. Il est l'extension émotionnelle et spirituelle de l'homme dans l'espace et l'incarnation de la vision du monde des personnages, si bien qu'en regardant le film et en contemplant les paysages, le spectateur touche une intimité et rencontre un cosmos.

1.2 Le paysage et les traces humaines

Par contraste avec les représentations du paysage naturel qui sont habituellement reliées aux émotions, sentiments et sensations intimes de l'homme, ou bien à des sujets abstraits et métaphysiques, les représentations du paysage urbain s'attachent en fait davantage aux aspects matériels de la vie humaine. En tant qu'image du monde humain, le paysage urbain semble devenir lui-même la représentation d'un mode de vie, d'une société, d'une culture, d'un pays voire d'une civilisation. En effet, bien que lorsque l'on parle du paysage, ce soit la nature qui vienne d'abord à l'esprit, et que la perception du paysage nous semble aller de soi, de nombreuses recherches menées sur cette notion par divers chercheurs, théoriciens, paysagistes et philosophes, ont montré que, pour que le paysage ait lieu, il faut toujours une forme d'écart. Pour Erwin Straus comme pour Michel Collot, l'existence d'une distinction entre le moi et le monde est une condition nécessaire à la naissance du paysage. Pour Alain Roger, il faut que cette prise de distance soit esthétique pour transformer une vue qui fait partie de la vie quotidienne en paysage à apprécier, c'est l'expérience artistique qui nourrit notre sens paysager. Françoise Chenet-Faugeras propose lui une vision encore plus radicale en considérant le paysage comme un produit citadin, un fruit né dans le regard des citoyens¹⁶⁰.

Dans la culture occidentale, les motifs paysagers sont déjà présents dans la création de l'art figuratif (l'architecture, la sculpture, la fresque, le tableau, etc.) depuis longtemps. Il faut néanmoins attendre la Renaissance pour que le paysage devienne officiellement un genre pictural autonome. Bien que le premier paysage occidental soit de nature urbaine¹⁶¹, et que les motifs de la ville ne soient jamais absents dans la suite du développement de l'art pictural, c'est seulement au XIX^e siècle que la ville obtient une place autant importante que la nature et la campagne en tant que motif pictural, et

¹⁶⁰ CHENET-FAUGERAS Françoise, « L'invention du paysage urbain », *Romantisme*, 1994, N°83 (la ville et son paysage), p. 27-38, URL = [https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1994_num_24_83_5932], consulté le 13/11/2021.

¹⁶¹ *Allégorie et effets du Bon et du Mauvais Gouvernement* de LORENZETTI Ambrogio, *op. cit.*

qu'apparaît pour la première fois l'expression « paysage urbain » dans la création littéraire et picturale¹⁶². En revanche, dans la peinture de paysage chinoise classique, la ville est à peine considérée comme un motif paysager. Bien qu'elle soit présente dans certaines peintures de *shanshui*, elle est traitée comme un motif secondaire, voire mineur, par rapport aux motifs naturels. Elle paraît si incompatible avec le *shanshui* (山水, shānshuǐ), littéralement « montagne et eau », que l'apparition du thème *chengshi shanshui* (城市山水, chéngshìshānshuǐ, *chengshi* pour la ville) en 2000 pendant le deuxième Biennale internationale de peinture à l'encre de Shenzhen a soulevé une intense polémique. La ville et l'ensemble des motifs qui y sont liés sont plutôt réservés à un genre à part : le *jiehua* (界画, jièhuà), littéralement « peinture avec règle », consacré à la représentation d'œuvres architecturales, et qui est souvent lié à un autre genre, le *fengsuhua* (风俗画, fēngsúhuà), « scène de genre », qui dépeint souvent des scènes à caractère anecdotique ou familial à partir de la dynastie Han (206 av.n.è à 220 ap.n.è). Dans la culture occidentale comme dans la culture chinoise, les motifs urbains sont consacrés au monde humain.

Comme l'écrit Thierry Paquot, de nos jours, « le 'paysage urbain' (cette expression date de la fin du XIX^e siècle) ne s'embrasse plus d'un seul coup d'œil à l'instar d'une vue panoramique, mais se traverse, se parcourt, se visite, se remémore, se photographie et circule sur Internet sous la forme de vidéos captées à l'aide d'un cellulaire »¹⁶³. Le paysage urbain devient un trajet, un voyage et même une odyssée, dans l'espace comme dans le temps. En filmant les fragments des quartiers, les strates des villes et les images des régions, les cinéastes tentent non seulement de montrer une ville ou une métropole, mais aussi un mode de vie, des coutumes, une culture et même des tendances du développement des sociétés au rythme de notre époque.

¹⁶² CHENET-FAUGERAS Françoise, « L'invention du paysage urbain », art. cit., p. 27-38. URL = [https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1994_num_24_83_5932], consulté le 13/11/2021.

¹⁶³ PAQUOT Thierry, *Le paysage*, Paris, La Découverte, 2016, p. 4.

1.2.1 Une culture perdue

Le Dernier voyage de Tanya d'Alekseï Fedortchenko est une adaptation d'une nouvelle de Denis Osokine¹⁶⁴ qui traite de l'histoire d'un peuple, les Méria, qui peuplaient autrefois la partie du nord de la Russie. En suivant le dernier voyage de Tanya dans une Russie composée de différents paysages, d'abord naturels, puis ruraux et enfin urbains, le cinéaste représente métaphoriquement le processus de disparition des Méria et de leur culture au profit du développement d'une autre forme de civilisation. Le cinéaste fait de la forêt au cœur de la Russie, où est née cette ethnie aux racines finno-ougriennes et slaves, le point de départ du voyage de ses personnages.

Alekseï Fedortchenko ouvre son film sur un plan-séquence du protagoniste, Aïst, qui porte le même prénom que l'un des pseudonymes de l'écrivain (Aïst Sergeev) traversant une forêt brumeuse à vélo. Il pédale doucement sous la pluie, dans la forêt, une cage contenant deux oiseaux posés à l'arrière de son vélo. La caméra se concentre d'abord sur les oiseaux avant de filmer la route derrière, en reculant, laquelle semble se perdre interminablement jusqu'au fond du brouillard et s'étendre vers le hors-champ. Pourtant, la nature n'a pas besoin de chemin, c'est l'homme qui en a besoin pour se déplacer, découvrir et explorer. *Le Dernier voyage de Tanya* est en réalité le trajet spatial et temporel de la route qu'Alekseï Fedortchenko construit pour relier la Russie d'hier et d'aujourd'hui, et ainsi tenter de faire renaître, au moins dans l'imaginaire, la culture des Mériens, une ancienne ethnie d'origine, finno-ougrienne qui s'est mêlée aux Slaves il y a des siècles. Aïst, le protagoniste, photographe pour une usine de papier à Neïa, dans la région où habitaient les Mériens, est invité un jour par son patron Miron à participer à une mission pour réaliser une cérémonie funéraire dans le cadre des rites traditionnels mériens qu'il souhaite offrir à son épouse Tanya décédée la veille. Afin d'incinérer le corps de Tanya au bord du lac où le couple a passé sa lune

¹⁶⁴ ZVONKINE Eugénie, « 'Le Dernier voyage de Tanya' d'Alexeï Fedortchenko : S'inventer une tradition », *Cahiers du cinéma*, N°661, janvier 2010, p. 55.

de miel, Aïst et Miron chargent le corps de Tanya et les deux oiseaux dans la voiture, puis prennent la route ensemble.

Le Dernier voyage de Tanya est un *road movie* : les figures du chemin, sous la forme de route, rue, voie, pont, apparaissent très fréquemment. Le cinéaste les filme souvent en plan fixe, parfois à travers les pare-brise avant et arrière de la voiture. Qu'elles soient filmées dans le sens de la marche ou bien dans le sens inverse, ces routes qui s'étendent vers le lointain se trouvent toujours au milieu du cadre. Filmées à travers les vitres et le pare-brise, les figures du chemin sont en effet mises en abyme. Pourtant, la fixité de la caméra n'empêche pas le cinéaste de créer une fluidité à l'aide du déplacement du véhicule. Comme l'écrit Eugénie Zvonkine dans sa critique, le film est « *traversé par une sensation permanente de glissement. Les longs travellings se multiplient [...]* »¹⁶⁵, et font écho aux formes des chemins et des routes ainsi qu'aux mouvements des eaux partout dans le film. La stabilité de la position de la caméra, associée au déplacement de l'automobile, confère un effet magnétique à l'ensemble, qui invite à la contemplation, et transforme progressivement les routes en formes linéaires, abstraites et oniriques qui provoquent une émergence visuelle et une ouverture spatiale. La contemplation des chemins semble ouvrir un champ visuel sur l'invisible et prolonger le regard sur le temps et sur l'histoire : on accède ainsi à un passé perdu et un futur à accueillir. Et l'acte de parcourir devient l'acte de révéler qui déplie les strates historiques et culturelles de ce territoire où vivaient des ethnies et des civilisations païennes. La figure du chemin devient alors le médium spatial grâce auquel Aïst et Miron peuvent atteindre leur destination, en même temps que le médium temporel qui permet au passé de rencontrer le présent, aux souvenirs de rejoindre le moment actuel, et au cinéaste de reconstruire une région transformée et réveiller une ethnie déjà disparue.

A quoi ressemble cette région occupée autrefois par les Mériens que le cinéaste recompose à l'époque actuelle ? Le long des chemins, on découvre une région en plein

¹⁶⁵ *Ibid.*, p. 55.

développement où se côtoient des paysages ruraux et des quartiers semi-abandonnés à cause de l'urbanisation, et où petites et grandes villes se déploient successivement sous les yeux des spectateurs. Depuis le départ du petit village où habitent les personnages, jusqu'à la grande métropole où ils finissent par se perdre, en passant par le trajet qu'ils empruntent pour atteindre le lac où ont lieu les funérailles de Tanya, le cinéaste nous fait partager le champ visuel des protagonistes qui perçoivent les paysages de la campagne et des villes à travers le pare-brise et les fenêtres de la voiture. Une partie d'un village, des maisons, un morceau de forêt nordique et brumeuse, un segment de rivière calme enjambé par un pont, à chaque fois les paysages sont surcadrés en même temps que morcelés et partiellement cachés. La mobilité de la voiture rend ces paysages flottants et instables encore plus difficiles à distinguer et à reconnaître. Quand Alekseï Fedortchenko recompose l'ancien territoire des Mériens par le biais de paysages flottants et morcelés perçus depuis l'automobile, ce n'est pas pour en proposer une cartographie ou un relevé topographique, mais une perception subjective, une impression sensorielle et instable, qui se mue en représentation imaginaire d'une identité perdue et oubliée par l'Histoire. Si cette composition photographique peut être considérée comme l'image de Neïa dans les yeux d'Aïst, elle est aussi la représentation, voire le portrait d'un village mérien figuré par l'imagination du cinéaste. Mais ce portrait potentiel reste physiquement disloqué et visuellement mélancolique – le ciel est couvert de nuages gris malgré la présence du soleil, le village dominé par la tonalité bleu foncé apparaît morne (Fig. 61). Il s'agit en somme d'un portrait poétique mais déchirant à cause d'une impossible renaissance.

Puisque le passé est introuvable et la réapparition impossible, le voyage des deux protagonistes semble être voué à un départ menant à la mort. De la région Neïa au lac de Gorbatov et jusqu'à la ville à Mogocha, lorsque les deux personnages tentent de retourner dans leur village natal après les funérailles de Tanya, ils se perdent dans une métropole. La voiture semble entrer dans la grande ville enveloppée de brouillard, à l'instar des Mériens qui se sont fondus dans les Slaves : à chaque fois, la tradition se

dissout dans la modernité. Les boutiques traditionnelles périclitent et sont remplacées par un supermarché, les bâtiments anciens et les quartiers sont désertés au profit d'un centre commercial bondé, le vieux port est abandonné et remplacé par un port de commerce, aucune place ne semble laissée à la tradition et au passé. Dans la culture mérienne, la vie et la mort sont intimement liées à l'eau, l'être humain y entretenant une relation étroite avec la nature. Lorsque les deux personnages trouvent la mort dans la rivière, l'histoire des Mériens s'ensevelit alors avec eux dans les entrailles de la Terre, et avec celle des autres cultures disparues.

Au premier abord, le film montre une histoire d'amour triangulaire, dans laquelle deux hommes rendent un dernier hommage à la femme qu'ils aiment. Or, si on porte un regard métaphorique sur ce dernier voyage de Tanya – la mort d'une mérienne, les funérailles des mériennes, le film est au fond une allégorie anthropologique des ethnies et cultures disparues avec la modernité, et plus généralement de l'être humain. Pour réaliser une cérémonie funéraire conformément aux rituels mériens, les deux protagonistes traversent des chemins forestiers et des routes de campagne avant d'atteindre leur destination. Mais pour le retour, ils empruntent des rues citadines et continuent sur les autoroutes et les ponts aériens qui les conduisent jusqu'à une métropole. Il s'agit d'une ville dont l'architecture est beaucoup influencée par la globalisation, où les protagonistes se perdent, où la culture traditionnelle n'a pas sa place. Il ne s'agit pas simplement du dernier voyage de la vie d'une femme, mais du dernier voyage d'une ethnie, d'une tradition et d'une culture. Dans *Le Dernier voyage de Tanya*, la figure de chemin est un dispositif important de la narration et de la création esthétique. Du point de vue diégétique, elle favorise le déplacement spatial des personnages et permet l'enchaînement des intrigues du début jusqu'à la fin du film ; du point de vue esthétique, elle est le motif symbolique qui permet au cinéaste de relier les différents paysages qui représentent respectivement les différentes périodes et étapes du processus de la disparition des Mériens, ou plus profondément, du processus de développement des civilisations humaines : les paysages de la nature sauvage

renvoient au passé ; les paysages du monde rural incarnent le présent ; les paysages urbains, eux, représentent un avenir qui semble inéluctable, dans lequel toute chose qui n'arrive pas à suivre le rythme imposé par le progrès est vouée à l'abandon et à la ruine.

Fig. 61

1.2.2 Une société ruinée

Dans *le Voyage de Tanya*, les bâtiments déserts ne sont que l'un des éléments qui composent l'image d'une ville contemporaine en pleine urbanisation, alors que dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang, les ruines contemporaines, visibles ou invisibles, sont l'incarnation du sujet de film. Les personnages s'avèrent finalement les errants d'une société ruinée.

À Taipei, un homme en faillite se sépare avec grande réticence de sa femme et vit en marge de la société avec ses deux enfants. Sans domicile ni biens, la famille est réduite à l'errance et dépend des services sociaux pour survivre dans la grande métropole de Taipei. Le jour, pendant que leur père travaille comme intérimaire, les enfants récupèrent des échantillons de denrées alimentaires au supermarché pour

braver leur faim. Le soir venu, la famille regagne son refuge, un immeuble de banlieue ravagé situé aux confins d'un terrain sauvage abritant des chiens errants auxquels le titre français du film identifie les membres de ladite famille (le titre original peut s'interpréter de deux manières, « Sortie hors de la ville » ou « Voyage en banlieue »). Une nuit d'orage, le père tente de forcer ses enfants à trouver la mort avec lui, mais les petits sont sauvés *in extremis* par une femme qu'ils ont rencontrée au supermarché. Dans le film, le bâtiment abandonné aux allures de « Tiers paysage »¹⁶⁶ (Gilles Clément) constitue une figure de ruine contemporaine concrète facilement identifiable. Pourtant, hormis ces figures physiques, la ruine comme métaphore se trouve aussi sous d'autres formes dans *Les Chiens errants*. À la lumière de ces différentes formes de ruines, le cinéaste construit un système esthétique et métaphorique qui semble révéler un certain état d'esprit de notre époque.

Selon Zoltán Somhegyi, les ruines contemporaines diffèrent des ruines classiques : elles n'ont pas la même définition, ne partagent pas les mêmes valeurs esthétiques, ne révèlent pas la même réflexion philosophique. Une ruine classique suppose trois éléments : la fonctionnalité, l'absence et le temps. « *Une ruine classique doit ne pas avoir de fonction, qu'il s'agisse de sa fonction originelle, ou d'une*

¹⁶⁶ Le concept de « Tiers paysage », forgé par Gilles Clément, désigne des refuges pour la diversité, c'est-à-dire l'ensemble des lieux délaissés par l'homme et des réserves non exploitées qui permettent à la nature et aux êtres vivants de s'évoluer en l'absence de toute intervention humaine.

« *Refuges pour la diversité, constitués par la somme des délaissés, des réserves et des ensembles primaires. Le délaissé procède de l'abandon d'un terrain anciennement exploité. Son origine est multiple : agricole, industrielle, urbaine, touristique, etc. Délaissé et friche sont synonymes. La réserve est un lieu non exploité. Son existence tient au hasard ou bien à la difficulté d'accès qui rend l'exploitation impossible ou coûteuse. Elle apparaît par soustraction du territoire anthropisé. Les réserves existent de fait (ensembles primaires) mais aussi par décision administrative. Le caractère indécidé du Tiers paysage correspond à l'évolution laissée à l'ensemble des êtres biologiques qui composent le territoire en l'absence de toute décision humaine. Le Jardin planétaire représente la planète comme un jardin. Le sentiment de finitude écologique fait apparaître les limites de la biosphère comme l'enclos du vivant. Diversité se réfère au nombre d'espèces vivantes distinctes parmi les animaux, les végétaux et les êtres simples (bactéries, virus, etc.), le nombre humain étant compris dans une seule et unique espèce dont la diversité s'exprime par les variétés ethniques et culturelles.* »

CLÉMENT Gilles, *Manifeste du Tiers paysage*, Paris, Sens&Tonka, 2004, p. 9-10.

quelconque autre fonction ou fin pratique. L'absence est aussi un trait décisif des ruines classiques dans lesquelles la Nature transforme constamment les formes en y introduisant toujours plus de vide. Et enfin, le temps. Les ruines classiques sont, par définition, anciennes »¹⁶⁷. En revanche, les ruines contemporaines désignent « des édifices en ruine – usines, centrales électriques, bâtiments publics, monuments – datant des deux derniers siècles »¹⁶⁸. Pour Somhegyi, la durée constitue le facteur clé pour distinguer une ruine classique d'une ruine contemporaine. Mais c'est la fonctionnalité qui définit si une construction abandonnée depuis peu est une ruine contemporaine. Un bâtiment abandonné et un terrain vide réinvesti par le Tiers paysage peuvent sans doute être définis comme des ruines contemporaines. Néanmoins, il est peut-être plus difficile d'en dire autant du bâtiment abandonné où la famille des *Chiens errants* loge la nuit, ou bien du terrain où le père et ses « collègues » s'octroient une pause pendant le travail. Et le Tiers paysage, formé par le marais et le bois autour du bâtiment abandonné ainsi que la rivière desséchée, devient un espace où la famille errante peut connaître de courts moments de paix. Car, bien que ces lieux soient déserts depuis un moment et que la nature puisse avoir eu le temps de s'y épanouir, ils n'en sont pas moins occupés par l'homme et par les activités humaines.

Il convient de s'attarder en détail sur la mise en scène proposée par Tsai Ming-liang pour éclairer ce point. Ces lieux sont en fait souvent filmés en plan d'ensemble, et parfois même identifiés à des paysages. Par exemple, dans le plan où les deux enfants passent à côté d'un arbre énorme au début du film, ou bien dans celui où le père contemple la rivière, accroupi au bord de l'eau (Fig. 62 et 63). Ici, le motif paysage occupe une grande partie du cadre et les personnages apparaissent visuellement petits. Dans d'autres cas, comme dans le plan où le père profite d'une pause pour fumer, accroupi, sur le terrain entre des gratte-ciels, ou bien celui dans

¹⁶⁷ SOMHEGYI Zoltán, « Ruines contemporaines. Réflexion sur une contradiction dans les termes », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/1, N°13, p. 112, URL = [<https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-1-page-111.htm>], consulté le 29/03/2020.

¹⁶⁸ *Ibid.* p. 112, URL = [<https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-1-page-111.htm>], consulté le 29/03/2020.

lequel la femme entre dans le bâtiment abandonné afin de retrouver les chiens errants, le cinéaste consacre toujours une partie non négligeable de l'image aux lieux d'action, même s'il ne s'agit pas à proprement parler de plans paysagers. En conséquence, dans la perspective de la composition de l'image, les personnages ne réinvestissent pas les lieux, ce sont plutôt les lieux qui « envahissent » les personnages, les absorbent au point de les dévorer – les personnages deviennent en effet progressivement, à la fois physiquement et symboliquement, partie intégrante des ruines contemporaines abandonnées et oubliées par la société.

En plus de ces ruines contemporaines concrètes et physiques, il en est encore d'autres qui ne possèdent pas forcément de forme mais se manifestent implicitement dans le film. Au lieu d'utiliser le ressort dramatique, Tsai Ming-liang se sert de moments d'observation pour faire avancer le récit. Dans la présentation générale des quatre personnages principaux à laquelle est consacrée la première partie du film, le cinéaste nous invite à pénétrer dans la banalité de leur quotidien. Nous découvrons alors deux modes de vie qui, à première vue, paraissent complètement différents : le mode de vie citadin de la femme, stable, ordinaire et ordonné, et celui de la famille errante, qui vit un quotidien bouleversant et miséreux à la marge de la société. Mais en y regardant de plus près, un point commun aux deux univers émerge des choix de mise en scène proposés par le cinéaste. Tous les jours, le père tient un panneau publicitaire sous la pluie, la mine fatiguée et triste au beau milieu d'un carrefour situé sous un échangeur d'autoroute. Les enfants, quant à eux, sont livrés à eux-mêmes, et l'on voit tantôt la petite sœur dévisager un homme en train de manger une soupe de nouilles dans une grande aire de restauration, tantôt son grand frère voler du papier dans les toilettes publiques d'un centre commercial. Que ce soit à l'extérieur de la ville ou à l'intérieur du centre commercial, les personnages sont filmés en plans d'ensemble, fixes ou avec des mouvements de caméra assez lents. Ils sont dans une position de faiblesse dans la composition de l'image et se retrouvent « avalés » par l'espace dans lequel ils se situent. Néanmoins, la femme qui a un travail stable dans un supermarché

n'apparaît pas moins déprimée. Dans un mouvement de répétition stérile, elle va et vient entre les étalages afin de vérifier le prix et la qualité des marchandises. Comme les trois personnages précédents, elle aussi est fréquemment filmée en plan d'ensemble et fixe, ce qui la fait apparaître relativement petite par rapport au grand espace du supermarché où elle se trouve. Entre les réfrigérateurs ou dans l'entrepôt, elle est montrée comme une particule qui marche en permanence dans un espace gigantesque sans parvenir à échapper à sa propre trajectoire.

Dans ces moments de perception, ou ces image-temps pour le dire avec Deleuze¹⁶⁹, le cinéaste invite les spectateurs à observer le quotidien de personnages d'origines sociales différentes. L'immobilité et la lenteur des mouvements de caméra créent un écart entre l'instance d'énonciation et les personnages, instaurant une forme de froideur dans l'observation. On pourrait croire que le cinéaste tente d'offrir aux spectateurs une perspective rationnelle pour observer les conditions de vie des personnages, mais le fait qu'il utilise des plans larges – plan d'ensemble et plan général – pour filmer les personnages situés dans un grand espace ou dans un paysage a pour effet de les diminuer, à la fois visuellement et métaphoriquement. Tandis que la famille errante survit dans l'ombre des néons de la métropole où son quotidien est amer et rude, la femme apparaît, elle, comme prisonnière de sa routine et de sa vie fade et insipide. La famille errante et la femme représentent différentes classes sociales, mais elles sont montrées avec des dispositifs de mise en scène similaires, puisqu'elles se trouvent toutes dans une sorte de pauvreté, matérielle ou psychologique – les marginaux ne sont pas les seuls à courir le risque de devenir des « chiens » errants, toute personne, une fois qu'elle se trouve dans une société froide, indifférente et spirituellement ruinée, y est exposée.

Si le Tiers paysage, le bâtiment abandonné et les paysages de la ville constituent le monde physique et tangible dans le film, l'appartement incendié où vivait la famille, lui, circonscrit un univers irréel et fantastique dans lequel les meubles sont en bon état

¹⁶⁹ DELEUZE Gilles, *Cinéma. 2. L'image-temps*, op. cit., p. 30.

tandis que les murs sont brûlés et couverts de moisissures, et au sein duquel les membres d'une même famille coexistent. Cet espace sombre et délabré représente-t-il un passé en ruine ou bien une vie imaginaire impossible ? La réponse n'est pas donnée de manière directe. À la fin du film, en reliant les différents espaces par le déplacement des personnages – la mère, suivie par le père, marche lentement de l'appartement incendié au bâtiment abandonné, traverse les décombres et arrive devant la fresque d'un paysage naturel serein – le cinéaste relie simultanément différentes strates de temps. Le passé, moment de bonheur imaginaire et le présent misérable sont tout d'un coup mêlés ensemble. Calmement et longuement, le couple en pleine séparation pleure en contemplant le paysage naturel paradisiaque, les montagnes verdoyantes devant lesquelles se trouvent une rivière et une plage de galets. Dans l'obscurité, les galets de la plage semblent s'étendre jusqu'au-delà de la fresque, pour se confondre avec les décombres répandus sur le sol du bâtiment, comme s'il suffisait d'avancer seulement de quelques pas pour atteindre le paysage paradisiaque de la fresque. Peu importe ce que représente ce paysage, un bonheur à venir ou de doux souvenirs, cette fresque du paysage n'est ni le réel ni un objectif réalisable mais une illusion douce et décolorée au milieu d'une ruine contemporaine plongée dans l'obscurité.

Dans *Les Chiens errants* les ruines contemporaines ne se manifestent pas uniquement sous forme physique mais également de manière métaphorique. Les constructions délabrées, le Tiers paysage qui les entoure, ainsi qu'un état d'esprit vide et des souvenirs déserts peuvent tous être considérés d'une certaine manière comme des ruines contemporaines. En filmant ces dernières qui conservent le passé toujours vivace, Tsai Ming-liang révèle les souvenirs et la douleur profonde d'une famille en même temps que l'histoire du développement d'une société. Dans le film, ces ruines urbaines contemporaines, au même titre que les traces de brûlure et les moisissures qui tapissent les murs de l'appartement brûlé, ne sont jamais faciles à ignorer. A leur manière elles murmurent des histoires moins glorieuses qu'une ville et qu'une société préféreraient cacher.

Fig. 62

Fig. 63

1.2.3 L'instabilité et la menace de la guerre

Dans *Un homme qui crie* de Mahamat-Saleh Haroun, une famille africaine est également confrontée à l'errance. Cette fois-ci, elle n'est pas liée à des difficultés économiques entraînées par le développement urbain, mais à la guerre civile qu'a traversée le Tchad entre 2005 et 2010 et dont les conséquences politiques, sociales et économiques sur la situation intérieure du pays sont toujours palpables aujourd'hui.

Comme Abderrahmane Sissako, auteur de *La Vie sur Terre* que nous avons étudié précédemment, M-S Haroun est lui aussi un cinéaste africain ayant fait carrière d'abord en France. Avec la même détermination que son camarade, M-S Haroun s'applique à rendre visible l'Afrique et surtout, comme il l'explique dans un entretien au *Monde*, à se battre « pour ramener l'Afrique au centre de l'humanité »¹⁷⁰. En empruntant un vers du *Cahier d'un Retour au Pays Natal* d'Aimé Césaire (« un homme qui crie n'est pas un ours qui danse »¹⁷¹), pour titre de son film, M-S Haroun raconte l'histoire d'un père et de son fils qui vivent à N'Djaména, la capitale de la République du Tchad. Après avoir travaillé en tant que maître-nageur dans un hôtel de luxe pendant une trentaine d'années, Adam, ancien champion de natation d'Afrique centrale en 1965, est remplacé par son fils, Abdel, suite à une vague de licenciements liée à la privatisation de l'hôtel. Adam, désespéré, devient alors gardien du parking de l'hôtel. Entre temps, il est pressé par le chef du quartier pour s'acquitter de la contribution de guerre collectée par l'armée du gouvernement tchadien. À cause du manque d'argent, ou peut-être dans l'intention de retrouver son poste de maître-nageur à l'hôtel et de regagner son rôle d'homme de la maison, Adam confie secrètement son fils Abdel à l'armée sans jamais imaginer le perdre. Aucune image de batailles, ni de décombres de la guerre n'apparaissent pourtant dans le film. Les images d'archive, les

¹⁷⁰ DUVAL Alexis, « Mahamat-Saleh Haroun, réalisateur de 'Lingui, les liens sacrés' : 'Je me bats pour ramener l'Afrique au centre de l'humanité' », *Le Monde*, 2021, URL = [https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/12/11/mahamat-saleh-haroun-realisateur-de-lingui-les-liens-sacres-je-me-bats-pour-ramener-l-afrique-au-centre-de-l-humanite_6105691_3246.html], consulté le 20/01/2021.

¹⁷¹ CESAIRE Aimé, *Cahier d'un retour au pays natal*, Paris, Dakar, 1983.

reportages radio, les conversations entre les personnages, deviennent la matière première sur laquelle le cinéaste s'appuie pour restituer l'atmosphère instable et transmettre les informations sur la situation de guerre.

Le film présente principalement deux types de paysages : le paysage urbain, qui se manifeste surtout dans la première heure, quand le récit se déroule en ville, et le paysage naturel, surtout présent dans la dernière partie, quand le protagoniste quitte la ville pour retrouver son fils. Pour représenter N'Djaména, Mahamat-Saleh Haroun propose fréquemment des séquences de déplacement où la caméra suit Adam, en véhicule ou à pied, dans les rues de N'Djaména. Dans le film, la moto side-car est le moyen de transport exclusif du chef de famille et aussi du maître-nageur. En tant que véhicule, elle optimise les déplacements d'Adam efficaces, mais en tant que symbole, elle sert surtout à affirmer son autonomie, son pouvoir et son statut de maître de maison.

Au tout début du film, c'est Adam qui la conduit. La caméra suit le véhicule, tantôt devant, tantôt derrière, en le filmant en plan d'ensemble. Adam, seul ou avec Abdel, se retrouve au milieu du cadre. Les rues, les petites maisons de terre et les bâtiments en béton de quelques étages se déploient de part et d'autre du champ (Fig. 64-66). Bien que la ville ne manque pas de végétation, elle semble toujours poussiéreuse et grisâtre. Les habitants se promènent tranquillement et les voitures circulent en faisant fi du code de la route. Au fil de la narration, les paysages urbains néanmoins changent. La ville et ses habitants perdent progressivement en liberté au profit du contrôle des militaires et des contraintes liées à l'état de guerre civile qui s'affirme. C'est ainsi que l'on voit une des voies principales de la ville obstruée par des soldats qui arrêtent les véhicules et leurs passagers pour vérifier les papiers d'identité et s'assurer que personne ne cache d'arme. On constate également la diminution progressive du nombre de véhicules et de passagers dans la rue à cause de la guerre. Jusqu'au jour où les rues qui, le soir, étaient encombrées de passants et d'étals de marchands malgré l'absence d'éclairage public, se retrouvent complètement désertes à cause du couvre-feu, et où les routes ne sont plus animées par les habitants

qui vaquent à leurs occupations quotidiennes mais par les réfugiés qui quittent la capitale.

Fig. 64

Fig. 65

Fig. 66

Dans ces séquences de déplacement, bien que le protagoniste et son véhicule occupent en tant que sujets une place centrale dans le cadre, le cinéaste rend simultanément visible les rues et les quartiers de la ville. Ces paysages urbains ne sont pas le sujet des dites séquences et occupent plutôt une place secondaire dans les plans. Ils permettent toutefois au cinéaste d'insérer des informations sur le contexte politique et social dans lequel s'inscrit son récit en même temps qu'ils donnent à voir les conditions de vie des habitants à N'Djaména. Parmi ces séquences de déplacement, on peut en trouver une qui se distingue des autres, dans laquelle Adam se rend chez lui après avoir appris son changement définitif de travail. La caméra filme le protagoniste de dos comme d'habitude, les feux des véhicules deviennent la seule source d'éclairage dans les rues plongées dans la pénombre. À la fin de la séquence, Adam tourne au coin d'une ruelle et sa silhouette, perdue dans l'obscurité, ne se distingue plus des bâtiments. Dans cette séquence, le manque d'infrastructure de la ville et le sous-développement du pays deviennent la condition fondamentale de la création plastique et de la mise en scène de cette séquence. Le cinéaste parvient à instaurer une dissonance entre la lumière et l'obscurité pour transformer un espace doté d'une certaine profondeur en une surface noire et plane qui avale le protagoniste et l'ensemble des habitants de la ville, de la même manière que la perte de son travail plonge Adam dans le désespoir en détruisant son identité et que la guerre civile à venir ruinera l'existence des habitants de N'Djaména.

Dans *Un homme qui crie*, les paysages ne sont pas des paysages seulement visibles, mais aussi sonores, c'est-à-dire des paysages dont les informations sont, comme l'explique Raymond Murray Schafer, perçues par l'oreille¹⁷² et non par l'œil. Selon Schafer, pionnier du concept, « *un environnement acoustique reflète [...] les conditions qui le produisent et fournit de nombreuses informations sur le développement et les orientations d'une société* »¹⁷³. C'est pourquoi une « *composition*

¹⁷² SCHAFFER Raymond Murray, *Le paysage sonore*, Paris, JC Lattès, 1979, p. 21.

¹⁷³ *Ibid.*, p. 20.

musicale, un programme de radio ou un environnement acoustique »¹⁷⁴ peuvent tous être un paysage sonore dans lequel se trouvent des informations acoustiques qui caractérisent et définissent un lieu. Comme le concluent Mohsen Ben Hadj Salem et Chiraz Chtara dans leur article, le paysage sonore est constitué par des « *‘événements sonores’ produits dans un lieu spécifique, pendant une durée de temps spécifique, perçus par des individus spécifiques et sont alors chargés de significations* »¹⁷⁵. En développant ses recherches, Schafer propose un classement des sons en trois catégories en fonction de leurs caractéristiques : premièrement les sons toniques, qui renvoient aux sons de la nature auxquels les humains sont habitués et qu’ils entendent sans y prêter attention la plupart du temps (le vent, les vagues, le chant des oiseaux, le bruit des insectes, etc.) ; deuxièmement les sons signaux, produits par les activités humaines, que l’homme peut identifier facilement et écoute consciemment ; et enfin l’empreinte sonore qui caractérise et identifie une communauté humaine, empreinte dans laquelle s’inscrivent des qualités particulièrement identifiables qui permettent aux membres de cette communauté de se reconnaître¹⁷⁶.

Dans *Un homme qui crie*, pour donner vie à une ville envahie par la guerre civile, les conversations entre les personnages qui transmettent les informations de manière verbale et les séquences de déplacement qui donnent à voir les paysages en mutation de la ville de N’Djaména ne suffisent pas. C’est pourquoi, dans la quasi-totalité du film, le cinéaste insère également du son hors champ composé du bruit des hélicoptères et des avions de chasse. Ces bruits de guerre sont des sons signaux que les personnages remarquent et auxquels ils font très attention au début avant de s’y habituer progressivement. Ces sons finissent par devenir familiers pour les habitants de N’Djaména et par faire partie intégrante de leur vie quotidienne, de la même manière qu’au cours du XX^e siècle, les citoyens se sont accoutumés aux nouveaux bruits de

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 20.

¹⁷⁵ SALEM Mohsen Ben Hadj et CHTARA Chiraz, « Le paysage sonore comme révélateur de l’esprit du lieu : une sécrétion latente », *Vertigo*, Volume 18, N°3, décembre 2018, p. 4, URL = [<https://www.erudit.org/en/journals/vertigo/2018-v18-n3-vertigo04929/1065303ar/>], consulté le 20/01/2021.

¹⁷⁶ SCHAFER Raymond Murray, *Le paysage sonore, op. cit.*, p. 24.

machines liés à l'industrialisation, lesquels sont peu à peu remplacés les sons toniques de la nature¹⁷⁷. Mais ces sons sont loin d'être, ici, anodins. Leur présence maintient dans un état de qui-vive permanent, et chacune de leur occurrence fait résonner le destin de la ville et de ses habitants.

C'est vers la fin du film que la ville de N'Djaména s'enfonce dans le chaos à cause des batailles qui s'en rapprochent. A l'inquiétude d'Adam s'ajoute la supplication de sa femme et la grossesse de la petite amie d'Haroun ; c'est pour toutes ces raisons qu'il décide d'aller au front chercher son fils. Le long du trajet, de nouveau, le cinéaste prend le temps de montrer le déplacement du personnage afin de donner à voir simultanément la situation de la ville et du pays. Il roule sur des routes poussiéreuses au milieu du désert, passe par des villages où on trouve encore quelques rares habitants, rencontre les files de voitures transportant des soldats avant d'arriver enfin au camp où son fils se trouve gravement blessé. Arrivé trop tard, malgré tous ses efforts Adam ne pourra pas sauver Haroun qui finit par trouver la mort.

A la toute fin du film, arrivé au fleuve Chari¹⁷⁸, (qu'Haroun avait également filmé dans un autre film, *Expectations*), Adam décide d'y abandonner le corps de son fils décédé. Dans le plan subjectif (du point de vue du père) qui ouvre cette dernière séquence du film, le fleuve, flamboyant sous le soleil couchant, derrière la végétation, permet au cinéaste de construire un paysage poétique qui rend la mort d'Abdel encore plus malheureuse et regrettable. Adam, filmé de dos en plan d'ensemble pendant un long moment, est assis à côté du corps de son fils, devant le fleuve qu'il contemple silencieusement. Après ce temps de contemplation, il dépose le corps de son fils dans l'eau animée par le rythme serein et apaisant des vagues, avant de s'avancer à son tour

¹⁷⁷ *Ibid.*, p. 110-111.

¹⁷⁸ Dans l'article « Le jour de l'ogre » de Vincent Malausa publié dans *Cahiers du cinéma*, le critique établit une comparaison entre le long plan-séquence que M-S Haroun propose dans *Expectations* (2008), dans lequel le protagoniste, isolé, fond en larmes sur les rives du fleuve Chari, et la fin d'*Un homme qui crie*, où le cinéaste filme de nouveau ses protagonistes sur les rives du même fleuve. Il écrit « *La fin d'Un homme qui crie prend d'ailleurs place sur les mêmes rives du Chari, Adam livrant le corps de son fils au fleuve dans un mouvement rimant visuellement avec les pleurs d'Expectations (le corps porté par le fleuve).* » MALAUSA Vincent, « Le jour de l'ogre », *Cahiers du cinéma*, N°660, octobre 2010, p. 42-43.

dans cette eau, sans destination précise, jusqu'à ce qu'un fondu au noir vienne clôturer le film.

Cette séquence au bord du fleuve fait écho au générique du film dans lequel le père et le fils s'amusaient ensemble dans la piscine de l'hôtel. Ces deux formes d'eau qui sont clairement différentes, puisque la première est artificielle et la seconde naturelle, renvoient à deux visions bien distinctes de la condition politique du pays. C'est dans l'eau naturelle que les personnages peuvent s'éloigner du conflit et retrouver enfin une forme de paix malgré la mort. Enveloppé dans les reflets empourprés du soleil couchant, le paysage du fleuve paraît poétique, apaisant mais aussi particulièrement triste et plaintif. Il renvoie à la tristesse d'Adam, mais résonne aussi comme une condamnation silencieuse de la cruauté du destin et de la situation chaotique du pays. Les vagues remplacent les larmes, le silence semble plus émouvant que le cri.

En effet, la tragédie familiale et les troubles sociaux sont respectivement liés à des conflits – le premier entre le père et le fils et le deuxième entre les différentes forces armées du pays. Certes, ces deux conflits sont entremêlés dans la narration, étant donné que les intrigues sont rattachées les unes aux autres. Mais si on regarde de plus près, on peut en fait y voir une comparaison à valeur d'allégorie. Le conflit entre le père et le fils autour du pouvoir dans la famille symbolise la situation politique du Tchad de l'époque, où le rapport tendu entre le gouvernement et les rebelles militaires forge le futur du pays. C'est en décrivant l'histoire d'une famille que le cinéaste témoigne de l'histoire du pays, et c'est en montrant les paysages de la ville qu'il dépeint la condition d'une société. De ce point de vue, le fait de clore son film dans une étendue d'eau naturelle résume, pensons-nous, le point de vue et la position politique du cinéaste. Malgré la mort et le deuil, l'incertitude et la perte, le paysage du fleuve est si paisible et poétique, qu'il semble pouvoir nous faire oublier momentanément la ville déserte, le camp et les véhicules militaires, afin d'exprimer un espoir de paix pour le futur du pays.

1.2.4 Un futur à construire ?

Les problématiques politiques et sociales se trouvent dans un autre film de notre corpus, *L'Éternité et un jour* de Theo Angelopoulos, qui se concentre sur un enfant fuyant un pays miné par les conflits politiques et les difficultés économiques. Les ruines contemporaines de ce film n'ont pourtant que peu de lien avec le passé ou les souvenirs liés à la guerre, elles incarnent au contraire le développement et le présent – un présent à partir duquel une perspective du futur peine à se construire.

Alexandre, écrivain connu, vieux et atteint d'un cancer, est obligé de quitter sa demeure bien-aimée de bord de mer et d'être hospitalisé, très probablement jusqu'à la fin de ses jours. Alors qu'il se retrouve face à la mort, il ressent le profond manque de sa famille. Les lettres de sa femme décédée lui évoquent constamment le passé et cet amour brisé. La veille de son départ pour l'hôpital, la rencontre fortuite avec un enfant réfugié lui apporte un espoir inattendu en cette journée de mélancolie et de tristesse. Il décide alors de rapatrier l'enfant en Albanie, son pays d'origine. Si le film peut être considéré comme un récit de voyage du point de vue métaphorique, il s'agit aussi d'un voyage à la fois physique et vital : Alexandre doit rejoindre l'hôpital pour le dernier voyage de sa vie, tandis que l'enfant doit quitter la Grèce pour trouver un futur possible. Néanmoins, tous deux ont peur face au destin, et hésitent devant la voie à emprunter. Cette journée particulière devient leur dernière chance de retarder chacun leur départ.

Theo Angelopoulos propose beaucoup de paysages dans son œuvre, qu'ils soient naturels et ou urbains, et au sein desquels la frontière est un des motifs les plus caractéristiques puisqu'il apparaît dans chaque film de son triptyque balkanique. Contrairement aux représentations réalistes du motif de la frontière qu'il propose dans *Le Pas suspendu de la cigogne* (*To Μετέωρο Βήμα του Πελαργού*, 1991) ou *Le Regard d'Ulysse* (*To Βλέμμα του Οδυσσέα*, 1995), Theo Angelopoulos montre ici la frontière sous forme de paysage, ce qui lui permet de réaliser une séquence diégétiquement et esthétiquement bouleversante au milieu du film.

Fig. 67

La séquence en question est située à la fin du premier tiers du film (Fig. 67). Au bout d'une route de montagne couverte de neige, boueuse et brumeuse, se dessine la frontière entre la Grèce et l'Albanie. Alexandre y arrive en voiture afin de rapatrier l'enfant réfugié vers son pays natal. Accompagnée par un léger travelling arrière, la voiture s'arrête devant la caméra. Après être descendu de la voiture, Alexandre commence à observer l'environnement, tandis que l'enfant se met à lui raconter les expériences horribles qu'il a vécues en franchissant clandestinement la frontière. La caméra se tourne progressivement à gauche, tandis que la frontière apparaît au bout de la route. Dans le lointain on distingue de très hautes grilles métalliques qui bordent la montagne, et que tentent de franchir de nombreux réfugiés désireux d'atteindre la Grèce. Enveloppés par le brouillard épais, même les grilles métalliques semblent vaporeuses, les silhouettes des réfugiés, figées et estompées, sont semblables à des taches grises, des formes abstraites suspendues en l'air. Le mouvement de caméra se prolonge, et les deux protagonistes entrent progressivement dans le champ. Tout en observant l'environnement qui les entoure, ils se dirigent lentement vers la frontière jusqu'à l'arrivée d'un officier sous le drapeau rouge volant au vent derrière les grilles

métalliques. Au dernier moment, l'enfant avoue qu'il est en réalité orphelin. Sans trop d'hésitation, Alexandre l'attrape par la main et s'enfuit avec lui, laissant l'officier derrière eux dans le froid en tenant la main vers l'avant longuement, puis retourne de l'autre côté de la frontière, avant de disparaître dans le brouillard.

La frontière est un produit du développement de la civilisation humaine, elle n'existe pas dans la nature. Comme le rappelle Jacques Lévy, « *Avant que l'État n'existe, [la frontière] n'a pas d'objet.* »¹⁷⁹ Dans une montagne couverte de neige, un drapeau rouge, une petite tour de guet ou des grilles métalliques incarnent ce concept géopolitique et définissent matériellement « *la territorialité du pouvoir de l'État* »¹⁸⁰. Les dispositifs de mise en scène, le cadrage, le rythme lent et le mouvement de caméra linéaire transforment la représentation de ce concept géopolitique en paysage, ici, cinématographique. Et parallèlement, ce paysage brumeux composé des grilles métalliques sur lesquelles s'accrochent des réfugiés, à la fois funèbre et surréaliste, semble faire écho aux paroles de l'enfant réfugié. Dans ce paysage hybride, géopolitique et surréaliste, à la fois froid, lugubre, sinistre et terrifiant, les accusations et les critiques du cinéaste prennent finalement la forme des silhouettes des réfugiés figés dans les airs semblables aux fantômes des victimes qui hantent cette zone interdite embrumée de cruauté et de misère.

Pourtant, la frontière n'est pas montrée comme un motif indépendant, car lorsque l'on considère sa place dans l'ensemble du film, on constate que la frontière, en tant que symbole de l'interdiction, de la misère et du danger, est aussi liée aux images de la ruine contemporaine et du chantier grâce aux stratégies diégétiques et aux dispositifs de mise en scène proposés par le cinéaste. Avant d'être amené à la frontière, l'enfant a été kidnappé par des malfaiteurs pour être revendu. Il est retenu dans un bâtiment en ruine au bord d'une autoroute, que Theo Angelopoulos présente de face à l'aide d'un

¹⁷⁹ LÉVY Jacques, « Frontière », in Jacques Lévy & Michel Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, 2003, URL = [<https://www.espacestemp.net/articles/frontiere-2/>], consulté le 29/03/2021.

¹⁸⁰ LACQUEMENT Guillaume, « Frontière », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/frontiere/>], consulté le 29/03/2021.

plan général et fixe d'une durée relativement longue, au moment où Alexandre entre dans le bâtiment, suivi dans ses déplacements à l'intérieur du bâtiment abandonné à l'aide d'un travelling. Après la séquence de la frontière, l'enfant se rend dans son « refuge » partagé avec d'autres jeunes réfugiés, un chantier dans le centre-ville, dont on a du mal à se dire s'il s'agit d'un bâtiment en cours de construction ou en train d'être démolí. Comme précédemment lorsqu'il cherchait l'enfant dans le bâtiment en ruine pour le sauver, Alexandre le cherche maintenant dans ce chantier. Dans un plan général, la caméra suit Alexandre qui y pénètre dans le chantier, en travelling arrière puis panoramique vertical afin de récupérer Alexandre et l'enfant dans le champ. Grâce au mouvement de caméra et au plan général, on voit clairement le chantier, une construction désordonnée qui ressemble visuellement au bâtiment abandonné de la séquence précédente. Plus tard dans le récit, le chantier se transforme en lieu funéraire où les enfants rendent leur dernier hommage à leur camarade décédé. Dans l'obscurité, le cinéaste propose également un plan général avec un mouvement de caméra du haut vers le bas pour montrer les funérailles et le chantier dans la nuit. L'utilisation répétée d'un plan général et d'un mouvement de caméra lent renforce la ressemblance figurative du bâtiment abandonné et du chantier, elle les agrège à distance. Le montage ainsi que le rapport diégétique entre l'enfant et ces lieux font du bâtiment délabré, de la frontière et du chantier un topos triangulaire du désordre : Alexandre sauve l'enfant dans une ruine contemporaine et tente de le rapatrier en passant la frontière, comme s'il essayait de sauver l'enfant d'un présent misérable et à le remettre sur le chemin d'où il vient, sans succès. Et l'enfant ne peut que retourner vers un chantier qui ne lui appartient pas, retrouver un état en suspens où son destin reste incertain.

Il semble que, dans le film, seule la mer puisse apporter quelque soulagement aux deux personnages, et notamment à Alexandre. Dès le début du film, la mer est associée au bonheur et aux sentiments heureux des souvenirs insoucians de l'enfance d'Alexandre. A mesure que se déroule l'intrigue, on comprend que la mer chaleureuse et accessible sous le soleil d'été est présente dans toutes les séquences du passé : les

vacances familiales, le mariage inoubliable. Même dans le cauchemar d'Alexandre, il est abandonné à lui-même sur une île, tandis que sa femme, sa famille et ses amis – ses sources de bonheur – sont tous partis en mer. Intimement liée aux moments amoureux de la vie d'Alexandre, la mer est toujours montrée comme un paysage ouvert et pacifique, symbole de joie et de bonheur dans le film. On comprend donc pourquoi, pour échapper à l'hospitalisation, Alexandre passe beaucoup de temps auprès de la mer. Déguster un dernier café et savourer un dernier morceau de musique dans son appartement situé face à la mer. Promener son chien pour la dernière fois au bord de la mer, discuter avec l'enfant réfugié en contemplant la mer, autant d'activités qui lui permettent de rester un peu plus longtemps auprès de la mer de manière physique ou visuelle, à travers le regard et la contemplation. Pourtant, la mer du présent, n'apparaît plus bienveillante ; elle devient pâle dans une tonalité blanc-gris, mélancolique comme le moral d'Alexandre. On trouve donc deux mondes liés respectivement aux deux genres de paysage dans le film : le monde continental marqué par les quais, les bâtiments abandonnés ou en chantier, et aussi la frontière, qui renvoie à la tristesse du présent, et le monde littoral avec le paysage de la mer qui représente la joie et la nostalgie liées au passé. Bien qu'Alexandre veuille s'attarder auprès de sa source de bonheur, l'enfant réfugié, sa propre conscience l'oblige à s'écarter de sa douce rêverie et à s'orienter vers le continent et la ville, où la mer cède la place aux quartiers résidentiels, les quais du port aux autoroutes, l'appartement avec vue sur la mer aux chantiers et aux bâtiments en ruine, le port à la frontière entre la Grèce et l'Albanie.

Avant leur départ – l'enfant s'embarque pour un voyage sans destination tandis qu'Alexandre se rend à l'hôpital pour finir son voyage de vie – les deux personnages montent dans un autobus qui longe la mer. Des paysages flous défilent à l'extérieur du bus, comme s'ils entraient dans un tunnel spatio-temporel, entamant une aventure qui se dévoile dans la nuit profonde. Se succèdent alors dans le bus, un manifestant tenant un drapeau rouge, un couple en train de se séparer, un orchestre avec peu d'instruments et un poète d'origine grecque, semblables à des comédiens qui monteraient et

descendraient d'une scène de théâtre. La manifestation, le drapeau rouge, la séparation, l'orchestre qui évoque une collaboration harmonieuse, et le poète recueillant des mots de différentes langues qui semblent renvoyer à la création, l'ensemble de ces éléments consistent un moment fantastique et un voyage métaphorique qui semble renvoyer à l'intégration voire à un futur de paix possible. Bien que Theo Angelopoulos n'en ait pas proposé d'explication directe, leur présence dans ce bus qui permet aux protagonistes de traverser le réel et l'imaginaire semble aussi métaphorique que symbolique, et est nourrie non seulement par le récit mais aussi par tous ceux qui sont reliés à la société grecque. Dans cet ordre d'idée, l'hymne à la vie que le poète récite aux deux protagonistes devient alors une bénédiction pour l'humanité – un présent qui est en train de devenir du passé, et un présent qui ne voit pas son futur. Alexandre convainc l'enfant de partir vers une liberté possible qui lui permet d'aller dans tous les ports et de voyager partout dans le monde, tandis qu'il regagne sa maison sur la mer de son enfance.

Pour clore son œuvre cinématographique, Theo Angelopoulos franchit les strates temporelles afin de renvoyer son protagoniste à ses proches et au passé. Mais comme l'explique le cinéaste en français, il ne s'agit pas simplement du passé, mais de la coexistence du passé, du présent et du futur créée grâce à l'art cinématographique, et notamment le recours au plan-séquence :

« La cinématographie a cet avantage de montrer en même temps le passé, le présent et le futur. En même temps, la fin d'une fête pour la naissance d'une fille et la marche vers la mort de cet homme. Naissance, mort, passé, futur, présent, les gens qui sont là sont au passé mais c'est une projection du futur aussi. Lui [le Alexandre du présent], il est au passé, au présent et il se projette au futur. N'importe quelle intervention, n'importe quelle coupure pourrait casser cet écoulement du temps, cette impression du temps qui passe. Moi, je pense que les plans ont, je ne sais pas, c'est comme si c'étaient des êtres vivants et qu'ils ont

*une respiration. Et que si tu essaies d'intervenir, tu coupes la respiration. Il y a quelque chose d'un viol dans cette histoire [intervention], que je n'ai pas aimé [entendre : « que je n'aime pas]. Donc, pour résumer tout ça, je ne peux pas faire autrement, je suis presque condamné à faire des plans-séquences »*¹⁸¹.

En effet, dans ce plan-séquence final, le Alexandre du présent de la narration (soit le Alexandre de 70 ans environ) retourne à la maison de bord de mer où il avait passé son enfance, et retrouve sa mère encore vivante et sa fille encore bébé, ceux-ci étant situés sur le balcon. Comme la caméra descend en travelling vertical (le décor s'écartant pour la laisser passer), Alexandre rejoint ensuite sa femme encore jeune sur une petite terrasse en bois tenant lieu de piste de danse où se trouvent ses proches venus célébrer la naissance de sa fille. Comme il prend sa femme dans ses bras et entame avec elle quelques pas de danse, la caméra continue d'avancer vers la plage où ils se dirigent en s'éloignant du groupe d'amis. Alexandre rappelle alors à son épouse qu'un jour il lui avait demandé « combien ça dure demain ? Et tu m'avais répondu... ». Celle-ci murmure alors « L'éternité et un jour » et sort du champ alors qu'Alexandre continue à parler tout seul et que la caméra s'avance pour le cadrer à la toute fin de dos face à la mer en plan rapproché.

La conjonction de la naissance et la mort, la coexistence du passé, du présent et du futur, qui feuillette les strates du temps au moyen d'un plan-séquence exceptionnellement compliqué, fait de cette ultime séquence une allégorie de l'éternité. Le temps coule en suivant le mouvement de la caméra, la danse des personnages et la conversation du couple sur la vie et l'amour. Demain, est un jour, mais c'est aussi l'éternité. Si la mer, pour Alexandre, est symbole de bonheur, le fait de contempler la mer pourrait être interprété comme une tentative de retenir l'amour et la joie du passé pour envisager un avenir possible, et comme une expression qui fait écho au titre du film – un jour d'amour peut être éternel.

¹⁸¹ ANGELOPOULOS Theo réal., *L'Éternité et un jour (Mia Eoniotika Ke Mia Mera)*, éd. Paris, Arte Vidéo, 1999.

Si, dans une œuvre d'art, s'inscrit toujours l'expression personnelle de son auteur, *L'Éternité et un jour* pourrait être vu comme un vœu que Theo Angelopoulos dédie à l'humanité. Le film peut se lire comme une métaphore dans laquelle l'enfant représente le futur de l'humanité, et le vieil écrivain mourant le présent en train de devenir passé. Et les paysages urbains constitués du topos triangulaire des ruines contemporaines deviennent alors le symbole d'un aspect des sociétés contemporaines que Theo Angelopoulos essaie d'orienter l'observation et la réflexion des spectateurs.

1.2.5 Le témoignage du développement

Dans le dernier film que nous proposons d'analyser ici, *Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke, ce n'est plus sur des ruines anciennes ou contemporaines que l'on se concentre, mais sur la vie d'une femme et d'une ville historique en plein développement. Le vieux quartier, les monuments historiques et la mine de charbon construisent l'image de Fenyang (汾阳). C'est la ville natale de Tao, la protagoniste du film, et aussi une ville historique de la province du Shanxi (山西) presque synonyme de « mine de charbon » dans l'imaginaire collectif de la Chine contemporaine et d'où est originaire Jia Zhangke. Les trois périodes clés de sa vie servent de structure au récit : sa jeunesse d'abord, à la veille des années 2000, puis l'âge de la maturité en 2014 et enfin sa vieillesse en 2025, laquelle constitue un récit d'anticipation puisque le film a été tourné en 2015. Le développement de sa vie et la marche du temps tressent le fil conducteur explicite de la narration. Pourtant, à mesure qu'il se déroule, on peut se rendre compte qu'il existe une seconde trame narrative implicite qui va de pair avec la première – en suivant l'histoire de Tao, on assiste ainsi au développement d'une petite ville, voire d'un pays tout entier.

En effet, le cinéaste montre de très nombreux paysages dans le film, qu'ils soient naturels ou urbains. Au premier regard, les paysages naturels, en général les paysages

de fleuve et de mer, semblent ne pas avoir grand rapport avec les paysages des différentes villes dans le film. Mais au fond, Tao, en tant que centre du récit, entretient en réalité un lien symbolique à la fois avec les paysages naturels et les paysages urbains. Grâce à ce double lien, la protagoniste devient l'intermédiaire qui relie le paysage naturel au paysage urbain et permet de construire un régime métaphorique qui contribue au sujet fondamental que Jia Zhangke aborde dans son œuvre – les influences du développement économique sur une ville, un pays, son peuple ainsi que sa société dans le contexte de la globalisation.

Le double lien symbolique entre le personnage et les représentations du paysage commence par le nom du personnage. Si les vagues limpides peuvent être considérées comme la représentation visuelle et sonore du prénom de l'héroïne « Tao (涛) », qui signifie « vague » en français, le dynamisme des paysages aquatiques évoquent en retour sa vitalité inépuisable face aux difficultés de la vie et aux changements sociaux liés au développement économique de la ville et du pays. Tao est également associée visuellement à l'eau à l'aide de dispositifs de mise en scène. Qu'il s'agisse de la relation triangulaire avec Jinsheng et Liangzi, la décision du mariage, la mort de son père et la séparation d'avec son fils, les paysages du fleuve sont témoins de chaque moment clé de la vie de l'héroïne. Et ce n'est pas tout, car de manière implicite, lorsque Dollar, le fils de Tao et Jinsheng, se souvient finalement du nom de sa mère en contemplant un paysage marin, le cercle symbolique entre l'héroïne, les paysages du fleuve Jaune et de l'océan Pacifique se referme. En conséquence, du point de vue métaphorique, les paysages d'eau peuvent en fait être considérés comme le symbole de Tao. Mais comme nous l'avons indiqué dans le paragraphe précédent, en tant que centre du récit et axe des intrigues, l'héroïne a aussi un rapport intime avec les paysages urbains. A chaque étape de la vie de Tao, le cinéaste donne simultanément à voir les paysages urbains qui s'y déploient pour montrer le développement d'une ville et les changements de la société chinoise contemporaine.

Les paysages de la ville de Fenyang se trouvent principalement dans les deux premières parties du film, où le récit se concentre sur l'histoire de la vie de Tao. La plupart du temps, il s'agit de paysages *in visu* contemplés par les personnages, mais dans certaines séquences, ils deviennent des paysages *in situ* dans lesquels s'inscrivent les actions des personnages. Comme l'écrit Françoise Chenet-Faugeras, « *le paysage écrit est, comme le paysage peint, une scénographie* »¹⁸². Sous la caméra de Jia Zhangke, les paysages *in visu* et les paysages *in situ* deviennent le premier matériau de construction de la topographie de la ville de Fenyang et de l'univers du film.

Lorsque l'héroïne se trouve dans la ville, on traverse avec elle le vieux quartier du centre-ville, on contemple la berge du fleuve Jaune en cours d'aménagement et passe à proximité de bâtiments de banlieue à l'architecture monumentale. Ces derniers constituent les lieux habités par les personnages et la topographie de Fenyang. De plus, ce sont des lieux précis ou qui ont une apparence stylisée. En conséquence, lorsque ces lieux réapparaissent au cours du récit, les spectateurs peuvent facilement les reconnaître. Dans *Au-delà des montagnes*, la réapparition des paysages urbains n'est pas là pour créer la cohérence formelle. Elle permet en réalité une superposition du passé et du présent afin d'établir une comparaison entre les états des mêmes lieux à différentes époques à l'aide de la résurgence des souvenirs.

Les paysages de la ville de Fenyang s'échelonnent de la veille de l'année 2000 à l'année 2014, selon un ordre chronologique. Il y a d'abord celui qui apparaît au début du film, au moment où l'héroïne part en motocyclette pour participer au spectacle du nouvel an, puis celui que l'on voit au milieu de la première partie du film, quand Tao monte en haut d'un vieux bâtiment après sa dispute avec Jinsheng (Fig. 68-70). Ensuite, il y a celui qui se trouve à la fin de la première partie, quand Tao cherche Liangzi afin de lui donner une invitation de mariage, puis celui du début de la deuxième partie où l'on voit Liangzi revenir à Fenyang avec sa femme et son enfant. Hormis la séquence du paysage où Tao contemple le vieux quartier de Fenyang depuis le dernier étage

¹⁸² CHENET-FAUGERAS Françoise, « L'invention du paysage urbain », art. cit., URL = [https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1994_num_24_83_5932], consulté le 13/11/2021.

d'un vieux bâtiment, on ne trouve plus d'acte de contemplation qui souligne les paysages. Ceux-ci sont souvent filmés en plan d'ensemble ou en plan général, s'insèrent dans les moments d'action comme des décors sans grande importance. Mais l'acte du regard de Tao semble conférer à l'ensemble de ces paysages un sens plus complexe.

Dans ce moment de contemplation où Tao, filmée de dos, se trouve dans un bâtiment ancien, et promène son regard sur le vieux quartier de Fenyang, la rue, le marché, le portique d'honneur au loin, derrière les vieux bâtiments, se déploient sous ses yeux. Dans le plan suivant, le cinéaste propose encore un plan de paysage du vieux quartier de Fenyang, où un bâtiment historique émerge au milieu des vieilles maisons basses. Or, rappelle Benjamin Thomas, « *voir de dos, ce n'est pas voir l'autre, c'est voir ce que l'autre voit ; accompagner son regard ; entrer dans sa vue* »¹⁸³. Ces deux plans de paysage, en plus d'être un moment poétique qui révèle la mélancolie de l'héroïne alors qu'elle décide de se marier avec Jinsheng, agit dès lors comme une invitation à la contemplation, à la reconnaissance, et à l'identification. Lorsque le cinéaste place à nouveau les personnages dans la ville de Fenyang, et que Liangzi se retrouve à la ville, dans la deuxième partie du récit, un autre portique d'honneur apparaît, mais cette fois il ouvre sur de hauts immeubles qui tracent un boulevard dynamique parsemé de boutiques. Ce nouveau Fenyang de dix années de développement rappelle vivement les paysages du passé afin de révéler les strates du temps et de l'histoire de la ville. Les souvenirs reviennent, mais Fenyang n'est plus ce qu'elle était. Avec le temps, elle est devenue une ville dans laquelle coexistent des monuments du passé, de style traditionnel, et les boutiques, le boulevard et les véhicules, avatars du présent et de la modernité. Une forme de nostalgie émouvante surgit subtilement non seulement à cause de l'histoire de Liangzi, mais aussi en raison du temps qui passe et change le visage de la ville.

¹⁸³ THOMAS Benjamin, « Introduction », in THOMAS Benjamin (dir.), *Turner le dos. Sur l'envers du personnage au cinéma*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2013, p. 58.

Lorsque les Fenyang des deux époques « se superposent » et s'offrent à la comparaison grâce aux dispositifs de mise en scène et aux stratégies de narration proposés par le cinéaste, deux motifs subsistent : la tour Wenfeng, monument construit au XVI^e siècle et, non loin, un complexe architectural imitant le style de la dynastie Tang. En effet, ces deux derniers sont également des motifs de paysage urbain qui réapparaissent plusieurs fois dans *Au-delà des montagnes*, filmés respectivement dans la première partie du récit et dans la dernière séquence du film. Chaque fois que les personnages se rendent au bord du fleuve Jaune, à la mine de charbon de Fenyang, la tour Wenfeng et le complexe architectural sont présents comme lieux d'action. Mais ces éléments ne servent pas uniquement de décor, Jia Zhangke proposant des plans d'ensemble et des plans généraux qui permettent non seulement de filmer les actions des personnages mais également de montrer les monuments au fond. C'est pourquoi, à la fin du film, lorsque Tao âgée se trouve seule face à la tour et au complexe architectural voisin, il est impossible de ne pas penser aux différents lieux associés, aux intrigues précédentes et même à l'ensemble de vie de Tao. La ville de Fenyang, la mine de charbon, le fleuve Jaune et même l'océan Pacifique, les paysages naturels et les paysages urbains sont tout d'un coup reliés ensemble. Les différents espace-temps se superposent, les souvenirs des personnages ainsi que le passé de la ville de Fenyang se cristallisent dans ce paysage qui constitue d'ailleurs le dernier plan du film.

Devant ce paysage, Tao se met à danser dans la neige, sourire aux lèvres et casque sur les oreilles, en écoutant le morceau sur lequel elle dansait, encore jeune, au début du film. Elle ne regarde pas les monuments, pourtant, grâce à la composition, le cinéaste insère délicatement son personnage dans le paysage comme s'ils formaient un tout. En s'appuyant sur les théories phénoménologiques de Merleau-Ponty, Michel Collot considère que l'homme et le paysage sont liés au point de former une entité inséparable¹⁸⁴. Car la conscience humaine, selon Merleau-Ponty, est caractérisée par le fait d'être « *en ek-stase dans les choses* »¹⁸⁵, et que le monde « *n'est en un sens que*

¹⁸⁴ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, 2011, p. 33.

¹⁸⁵ MERLEAU-PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1979, p. 82.

*le prolongement de mon corps ; je suis fondé à dire que je suis le monde »*¹⁸⁶. Dans ce plan, les monuments ne sont en fait pas un simple lieu, et le paysage n'est pas non plus seulement un objet regardé. Au contraire, sous la caméra de Jia Zhangke, le paysage formé par la tour Wenfeng et le complexe architectural semble être l'extension de Tao dans le monde, et Tao, elle, devient aussi une partie du paysage. Si un monument renvoie souvent au passé et évoque une culture particulière, en l'occurrence la culture chinoise, le complexe architectural paraît alors incarner un présent qui tente de ressusciter le passé en s'érigeant en étendard d'une culture toujours dynamique et empreinte de vitalité. Et Tao âgée qui danse les yeux fermés semble aussi dynamique qu'au début du film, lorsqu'elle était jeune – puisque la musique de sa jeunesse semble ne jamais disparaître, tout comme la vitalité immanente de la ville de Fenyang qui demeure toujours.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 82.

Fig. 68
Fig. 69
Fig. 70

1.3 Tendances dynamiques

De *Moonlight* à *Jauja*, de *L'Éternité et un jour* à *The White Meadows*, d'*Un homme qui crie* à *Au-delà des Montagne*, les cinéastes ont chacun leur propre stratégie de narration, leurs préférences de mise en scène, leur goût esthétique et leurs modes de pensée à la fois personnels et singuliers qui font d'eux des auteurs et des artistes. Dans tous ces films, le paysage est principalement un matériau extrêmement important que les cinéastes mobilisent à des fins diverses – construire l'univers filmique, structurer le récit, incarner l'émotion, le sentiment ou la sensation des personnages, manifester une vision du monde, etc. Les paysages naturels, comme les paysages urbains, sont des matériaux qui sont mis au service de la création cinématographique et de l'expression personnelle des cinéastes. Pourtant, il semble qu'existe dans chacun des films de notre corpus un rapport qui apparaît à la fois évident et ambigu entre les représentations du paysage naturel et celles du paysage urbain. Bien que les sujets, les récits et les genres des films soient variés, et que les cinéastes soient d'origines culturelles, sociales et politique différentes, les paysages naturels et urbains démontrent un certain degré de similarité en termes de thème, de signification et de sens.

Les analyses filmiques menées en 1.1, nous ont permis de constater que, dans la plupart des films, les cinéastes construisent un rapport intime entre les personnages et les paysages naturels. Cette approche ne se limite pas à l'incarnation et l'expression des émotions, des sentiments ou des sensations des personnages, mais touche aussi leur état d'esprit et leur vision du monde, qui fait écho à ceux des cinéastes. Les représentations du paysage naturel sont souvent liées à l'aspect imaginaire et mythique. Selon nos recherches précédentes, la création et l'utilisation de paysages naturels sont la plupart du temps en rapport avec une vision religieuse ou mystique fortement liée à une ou plusieurs religions ou formes de culte. Ainsi, dans *La Forêt de Mogari* comme dans *Oncle Boonmee*, la vision religieuse ainsi que les concepts afférents sont des

éléments clés de la création paysagère pour les cinéastes et d'importants outils herméneutiques pour saisir le sens des représentations du paysage et la vision du monde des personnages. Et les représentations du paysage urbain sont souvent mobilisées pour traiter les sujets liés à l'identité. Une grande partie des paysages naturels que nous avons analysés est mobilisée pour aborder la question de la conscience, de la quête de soi, d'une communauté ou même d'un peuple. *Moonlight* par exemple se concentre sur l'identité d'un individu, tandis que *La Vie sur Terre* aborde la question de l'identité à l'échelle d'un peuple. Les différentes formes de rapports entre le paysage naturel et le personnage deviennent un facteur qui permet aux cinéastes de construire une identité et la valoriser.

En quittant la nature et le monde rural pour le monde urbain dans notre chapitre 1.2, nous avons abordé un thème associé directement au paysage urbain – la construction de la civilisation humaine. En tant que témoignage physique de l'existence et du développement humain, la ville, la métropole et d'autres motifs se rapportant au monde humain sous forme de paysage deviennent un matériau sur lequel s'appuient les cinéastes pour montrer l'histoire d'une ville ou d'un pays. C'est le cas par exemple des séries des paysages urbains dans *Le Dernier voyage de Tanya* ou dans *Au-delà des montagnes*, qui invitent à un voyage spatio-temporel. Pourtant, le regard que les cinéastes portent sur les paysages urbains n'est pas forcément admiratif. Dans *L'Éternité et un jour* et *Les Chiens errants*, sous le regard critique des cinéastes, les grandes villes en plein changement social et politique, ou engagés dans un processus de développement économique, sont parsemées de ruines contemporaines – les chantiers de construction et de démolition – qui rendent les villes à la fois froides et insensibles.

Il semble que les représentations du paysage naturel et du paysage urbain dans les films analysés précédemment obéissent à certaines tendances. De nos jours, il paraît communément admis que, dans le cinéma comme dans d'autres médias, la nature incarne des valeurs positives liées au bien être, à un mode de vie sain. Et dans les

paysages urbains, on perçoit de plus en plus de réflexions critiques relatives aux conséquences du développement humain. Si, comme nous l'avons montré au début de ce travail, le paysage est une combinaison entre objectivité et subjectivité, le paysage cinématographique donne à voir le regard et même la vision du monde de son créateur, en l'occurrence le cinéaste. Le paysage laisse transparaître leur pensée et leur réflexion face au monde physique et fait dialoguer l'univers intérieur et le monde extérieur. Dans cet ordre d'idée, comment pouvons-nous interpréter ces tendances qui se manifestent à travers les représentations du paysage tout autant naturel qu'urbain dans les films de notre corpus ?

1.3.1 Paysage naturel et retour à l'origine

Lorsque l'on convoque la notion du paysage, les éléments naturels semblent être les premiers à venir à l'esprit. Raffaele Milani, dans son ouvrage sur l'esthétique du paysage, montre bien cette association entre le paysage et la nature, ses représentations virtuelles ainsi que les imaginaires qui lui sont associés :

« Face à la libre nature, face aux images de ses divers détails représentés à notre esprit (de l'arbre au torrent, du champ de tournesols aux multiples collines), face donc à sa physionomie spirituelle correspondant à la tonalité de notre sentiment le plus intime, nous sommes persuadés qu'il existe quelque chose qui dépasse ce vaste et très riche panorama d'éléments séparés. Ce quelque chose pour notre conscience prend la forme d'une totalité enveloppante et diffuse, comme une fluctuation ininterrompue d'émotions et de données perceptives, une irradiation affective, Ce quelque chose est le paysage »¹⁸⁷

¹⁸⁷ MILANI Raffaele, *Esthétique du paysage. Art et contemplation*, Arles, Actes Sud, 2005, p. 51.

Un arbre, des champs, des collines, une prairie, sont autant de motifs qui peuplent notre imaginaire d'accents bucoliques. Certes, le paysage ne peut pas s'identifier seulement à la nature ; il est une réinvention culturelle, artistique et esthétique, produit croisé d'un regard et d'une subjectivité. Mais le fait de relier le paysage avec la nature est-il vraiment un acte ou un choix intuitif et contingent ? Il semble que cette association ne relève pas de la pure invention. Selon les quatre critères proposés par Augustin Berque pour distinguer les sociétés paysagères des non paysagères¹⁸⁸, seule la Chine à partir du IV^e siècle de notre ère et l'Europe à partir du XVI^e siècle remplissent les critères essentiels des sociétés paysagères et ont progressivement diffusé leurs influences esthétiques aux autres civilisations. Bien que l'avènement des deux anciennes civilisations du paysage ait eu lieu à des siècles d'intervalle et dans deux terreaux culturels bien distincts, toutes deux puisent dans la nature l'origine de leur sensibilité paysagère.

Dans la culture traditionnelle chinoise, le paysage, ou le *shanshui*, la montagne et l'eau, est indissociable de la nature. Ce lien n'est pas simplement lexicologique, il est aussi artistique et métaphysique, car selon les recherches de Yolaine Escande, le *shanshui* est un terme utilisé pour désigner la représentation artistique du paysage naturel dans la création littéraire et picturale, et porte essentiellement « *des qualités intrinsèques de la nature et de ses forces primordiales (monts et fleuves), issue d'une longue tradition agricole* »¹⁸⁹. C'est au fil de son développement esthétique que le *shanshui*, en tant que genre pictural et terme littéraire, s'est vu de plus en plus influencé par les pensées et les concepts de diverses religions et courants philosophiques, notamment le Bouddhisme et le Taoïsme. En conséquence, le paysage dans la création artistique chinoise, loin de chercher une reproduction objective ou une intention descriptive, s'attache davantage à l'idée de l'expression personnelle et subjective, pour manifester la vision du monde et l'état d'esprit de son initiateur. Et puisque le *shanshui*

¹⁸⁸ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, *op. cit.*, p. 34-35.

¹⁸⁹ ESCANDE Yolaine, *Montagnes et eaux. La culture du shanshui*, *op. cit.*, p. 11.

désigne toujours un motif naturel, les montagnes et les eaux, le ciel et les végétaux, il y a en conséquence un lien étroit entre la nature et la nature humaine dans la notion de paysage telle qu'elle se construit dans la culture chinoise.

Dans la culture occidentale en revanche, le développement de la notion de paysage et des créations artistiques qui le mobilisent a connu une trajectoire différente. Selon les recherches menées par Raffaele Milani, dans *Phèdre* de Platon, le commentaire de Socrate sur la vue d'un endroit dans la nature, en dehors de la cité d'Athènes, que *Phèdre* lui montre à la fin de leur promenade, est la première réflexion sur le paysage comme espace esthétique¹⁹⁰. Et en Grèce antique, la nature et l'homme sont compris dans une unité, un cosmos qui renvoie à l'ordre du monde¹⁹¹. C'est pour cette raison que le fait de se tourner vers la nature et de l'admirer en tant que paysage présuppose historiquement l'idée que la nature est comprise dans la totalité du *cosmos* et est le fondement de toute l'existence. En conséquence, « *la contemplation de la nature signifie que l'esprit se tourne vers la totalité, vers le divin qui comprend tout en lui.* »¹⁹². Plus tard, sous l'influence de la pensée chrétienne, la nature occupe systématiquement une place inférieure dans la hiérarchie des créations de Dieu et est réduite pendant des siècles à une place secondaire dans la création littéraire et picturale. Ce n'est qu'à la Renaissance que la nature comme le monde humain recommencent à attirer l'attention et que va apparaître la notion de paysage, à la faveur des développements culturels, économiques, techniques et scientifiques. De l'avènement de la notion du paysage à la naissance du genre pictural qui le représente jusqu'à l'apparition de différents mouvements esthétiques liés à des mouvements de pensée scientifiques, il faut attendre un certain temps pour que le paysage se trouve explicitement relié à l'expression de l'émotion et du sentiment personnel dans la culture paysagère occidentale.

¹⁹⁰ MILANI Raffaele, *Esthétique du paysage. Art et contemplation, op. cit.*, p. 58-59.

¹⁹¹ *Ibid.*, p. 59.

¹⁹² *Ibid.*, p. 59.

Les deux civilisations du paysage, chinoise et occidentale, si elles puisent toutes deux leur origine dans la nature, ont connu un processus de développement bien différent. Tour à tour, bucolique, académique, romantique, impressionniste, les changements de représentation formelle du paysage au niveau du style et de la technique ainsi que les différents régimes esthétiques du paysages occidentaux ont progressivement influencé les cultures paysagères des autres continents en raison des échanges qui se sont effectués, intentionnellement ou non, dans la plupart des domaines de l'activité humaine, et particulièrement suite à la période dite des Grandes découvertes qui a beaucoup accéléré le processus de mondialisation. En retour, la conception chinoise du paysage qui se manifeste à travers les créations artistiques sous différentes formes, matières et techniques, est acceptée et reconnue par le monde occidental et d'autres sphères culturelles. Mais qu'en est-il des autres pensées paysagères, que la classification proposée par Augustin Berque définit comme proto-paysagères ? Il semble qu'à l'épreuve des analyses réalisées sur les paysages cinématographiques des films de notre corpus, ces cultures proto-paysagères n'ont pas perdu leur vitalité au contact des cultures paysagères dominantes puisqu'elles ont perduré et résistent encore de différentes manières à l'impact de la mondialisation. Ainsi, la vision de la nature des civilisations d'Amérique du Sud se manifeste toujours dans les films latino-américains. Selon Jean-Patrick Costa, les populations locales considère l'homme et la nature comme un grand tout – une unité indissociable dans laquelle « *l'ensemble des êtres et des choses présents dans son univers [...] l'homme et le milieu environnant constituent une seule et même entité.* »¹⁹³ La Nature est alors la source de toute force divine avec laquelle l'homme en tant que descendant de la Terre-mère fonde l'univers. Dans *L'Étreinte du serpent* de Ciro Guerra, ce concept de « Grand Tout » et de « Terre-mère » est repris par le cinéaste dans le cadre de la création de l'univers filmique afin de valoriser une culture et une identité spécifiques. L'acceptation, la reconnaissance, l'échange, l'orientation et la résistance qui se

¹⁹³ COSTA Jean-Patrick, *L'Homme-Nature ou l'alliance avec l'univers*, Monaco, Alphée, 2011, p. 24.

manifestent lors de la rencontre des diverses pensées paysagères forgent ensemble les paysages qui figurent aujourd'hui dans les films contemporains.

Dans les paysages naturels que nous avons analysés jusqu'à présent, les pensées et les traditions de différentes cultures et de différentes civilisations se manifestent toujours, que ce soit de manière subtile ou plus évidente. Comme l'écrit Augustin Berque, « *la nature n'a de sens pour l'homme que dans les termes d'une culture* »¹⁹⁴. En tant que fruit de la culture humaine qui se construit dans un processus au cours duquel l'homme expérimente, comprend et étudie le milieu qui l'environne, la nature ainsi que sa représentation esthétique, le paysage naturel est une forme de réceptacle dans lequel perdurent les caractéristiques spécifiques des civilisations ainsi qu'un médiateur, comme l'explique Joachim Ritter, qui rend visible la culture humaine à travers notre vision sur le monde¹⁹⁵. En conséquence, c'est bien dans le paysage naturel que nous pouvons trouver l'expression du rapport primitif entre l'homme et la nature – l'environnement primordial où habite notre ancêtre, où ont été conçues les premières traditions, cultes, mythes et croyances à partir desquels nous construisons notre identité collective qui conditionne jusqu'à un certain degré notre identité individuelle.

1.3.1.1 Nature – entre mythes, religions et imagination

Selon Gaston Bachelard, l'élément naturel et son caractère matériel peuvent servir de matières premières à l'imagination humaine. Les images de l'eau permettent à l'imagination de projeter les idées et les impressions intimes sur le monde extérieur¹⁹⁶, l'air évoque les sentiments et les volontés de rêver¹⁹⁷, la terre pourrait évoquer une force résistante¹⁹⁸ ainsi qu'à l'opposé, la rêverie d'une vie souterraine

¹⁹⁴ BERQUE Augustin, *Médiance. De milieux en paysages*, Paris, Belin, 2000, p. 66.

¹⁹⁵ RITTER Joachim, *Le paysage. Fonction de l'esthétique dans la société moderne*, Paris, Éditions de l'imprimeur, 1997, p. 69.

¹⁹⁶ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit. p. 12-24.

¹⁹⁷ BACHELARD Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, op. cit. p. 15-22.

¹⁹⁸ BACHELARD Gaston, *La Terre et les Rêveries de la Volonté*, Paris, Édition Corti, 1996, p. 17-35.

reposée¹⁹⁹. Il n'est alors pas difficile d'imaginer comment, à une époque où les études et les recherches scientifiques n'étaient pas suffisamment développées pour permettre aux humains de comprendre les phénomènes naturels complexes, ils se soient évertués à formuler des explications en puisant des informations dans les expériences vécues, en mobilisant leur imagination, ou bien en s'inspirant un peu des deux. Aujourd'hui, des herbes frémissant sous le vent, un fleuve s'épanouissant dans les premiers rayons du soleil matinal, ou un orage s'abattant sur les champs de blé peuvent-elles encore nous faire penser, consciemment ou non, à certaines manifestations d'ordre animiste, aux mythes antiques ou à des croyances primitives ?

Certes, les imaginaires ou les mythes ne relèvent pas uniquement du simple placebo à même d'apaiser notre curiosité cognitive ni de simples projections de l'imagination humaine sur le monde extérieur, mais révèlent des choses plus profondes et plus intimes chez l'homme lorsqu'il est face au monde qui l'entoure. Comme l'explique Alain Pessin, l'imaginaire et le mythe sont « *non du mensonge, mais du caché, non du refoulé et du pervers, mais du moins conscient et de l'inconscient, et que la connaissance de ce niveau de l'expérience humaine implique, tout à l'opposé d'une démythification/démystification, la reconnaissance d'un objet spécifique exigeant une démarche méthodique appropriée* »²⁰⁰. En conséquence, dans les imaginaires comme dans les mythes, existe un rapport inconscient et indirect entre l'homme et son environnement. Ce rapport se réfère à un système cognitif qui s'établit à partir de nos expériences vécues. En même temps, à l'inverse, il influence et forge nos modes de vie ainsi que notre vision du monde. De plus, selon les recherches menées par Jean-Pierre Sironneau, le mythe joue quatre fonctions principales dans notre vie, sur le plan individuel comme social :

¹⁹⁹ BACHELARD Gaston, *La Terre et les Rêveries du repos*, Paris, Édition Corti, 1971, p. 10-12.

²⁰⁰ PESSIN Alain, *Le mythe du peuple et la société française du XIXe siècle*, Paris, PUF, 1992, p. 35-36.

« Une fonction cognitive, le mythe et bien une réponse, même si son articulation à une question s'effectue de manière différente lorsqu'il s'agit de la pensée rationnelle ; une fonction sociologique, légitimation de l'ordre social ; une fonction psychologique, expression et dépassement des conflits inconscients de la psyché ; et une fonction ontologique, enracinement de la condition humaine dans un archétype transcendant, réintégration dans un temps primordial, défense entre les vicissitudes de l'histoire »²⁰¹.

De la fonction cognitive à la fonction sociologique, de la fonction psychologique à la fonction ontologique, le mythe relie non seulement l'intérieur de l'homme au monde extérieur mais également l'imaginaire individuel à celui de toute une société, ce qui rend possible la naissance d'une croyance voire d'une religion. Lorsque nous parlons de la religion, selon Sepideh Parsapajouh et Mathieu Terrier, il faut penser à l'individuel et au collectif, deux facteurs qui s'attachent l'un à l'autre : « tout rituel collectif exige quelque croyance individuelle et toute croyance est une source d'action. »²⁰² C'est pourquoi une religion est à la fois une croyance collective et un système de connaissance qui dirige, cadre et inspire l'action des croyants et le développement d'une communauté, d'une société, d'un pays voire d'un territoire encore plus vaste. Comme l'écrit Durkheim, la religion est une « discipline collective [et] une école de désintéressement et d'abnégation »²⁰³.

Sans aller jusqu'à se demander si les cinéastes de notre corpus ont une croyance ou une préférence religieuse, il n'est pas difficile de trouver des éléments ou des influences, évidentes ou subtiles, venues des mythes, des croyances ou des cultures

²⁰¹ SIRONNEAU Jean -Pierre, « Retour au mythe et imaginaire socio-politique », in SIRONNEAU Jean -Pierre, BONARDEL Françoise, SANSONETTI Paul-Georges et al., *Le retour du mythe*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1980, p. 14-15.

²⁰² PARSAPAJOUH Sepideh et TERRIER Mathieu, « Religion, croyance, divin, existence, rituel, symbole, transcendance », in PIETTE Albert et SALANSKIS Jean-Michel (dir.), *Dictionnaire de l'Homme*, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018, p. 483-491. URL = [<https://books-openedition-org.gorgone.univ-toulouse.fr/pupo/12130>], consulté le 29/04/2022.

²⁰³ PAOLETTI Giovanni, « Les deux tournants, ou la religion dans l'œuvre de Durkheim avant Les formes élémentaires », *L'Année sociologique*, 2012/2, Vol. 62, p. 289-311, URL = [<https://www.cairn.info/revue-l-annee-sociologique-2012-2-page-289.htm>], consulté le 29/04/2022.

traditionnelles, dans l'élaboration de leurs paysages filmiques. La forme et l'état de ces influences sont assez diverses, puisqu'on y trouve aussi bien des éléments qui s'inscrivent dans la continuité des mythes, des croyances et des religions originelles que des changements ou des adaptations qui répondent aux besoins idéologiques ou politiques de l'époque. Au sein de cette diversité, on peut distinguer quatre types de paysages naturels filmiques dans lesquels se manifestent un aspect imaginaire.

Premièrement, les paysages naturels dont le concept de création provient explicitement de pensées mythiques ou religieuses ; deuxièmement, les paysages naturels dans lesquels se trouvent des traces esthétiques des éléments mythiques, des facteurs culturels ou des concepts religieux ; troisièmement, les paysages naturels dans lesquels est présent un concept mythique ou religieux en mouvement, en changement et même en bouleversement ; enfin quatrièmement, les paysages naturels qui sont utilisés pour exprimer ou manifester une force vitale, une vitalité originelle liée à la vie sans rendre pour autant explicite la référence aux mythes et religions.

Les lieux sacrés représentés dans les paysages naturels de *La Forêt de Mogari* et d'*Oncle Boonmee* sont des exemples typiques de la première forme de paysage naturel mythique et religieux. Dans le premier comme dans le second, les lieux sacrés se trouvent en pleine nature, enfouis dans la végétation, tantôt dans la forêt tantôt dans la jungle. Pour construire l'espace forestier, les deux cinéastes recourent tous deux à de nombreux plans généraux et d'ensemble, fixes ou en mouvement de caméra lent afin d'inviter à la contemplation et à la perception de l'environnement naturel. En même temps, les cinéastes s'attachent également à montrer en gros plans les feuilles, les herbes, les plantes et les petits animaux, comme c'est le cas dans les extraits que nous avons analysés en 1.1.1 pour *Oncle Boonmee* et en 1.1.3 pour *La Forêt de Mogari*. Pour montrer l'intérieur de la grotte que Boonmee considère comme l'utérus qui l'a conçu, et plus généralement, l'origine de tous êtres vivants, Apichatpong Weerasethakul utilise des plans de différentes valeurs, des gros plans aux plans d'ensemble, afin de montrer non seulement les parois de roche cristalline qui brillent

comme une voûte étoilée dans la pénombre mais aussi une source où habitent de petits poissons semi transparents. Sous le regard du cinéaste, la grotte est montrée comme un milieu plein de vitalité. Le monde macroscopique représenté par le plan d'ensemble de la paroi rocheuse et le monde microscopique du mini étang construisent ensemble un cosmos bouddhiste dans lequel la coexistence de l'homme et du fantôme, de l'animal et de la nature se transforme métaphoriquement en un cercle de vie à la fois total et éternel. Dans *La Forêt de Mogari* en revanche, les concepts bouddhistes sont incarnés autrement. Naomi Kawase mobilise à la fois la campagne, constituée de champs de thé et d'autres cultures, pour représenter le monde des vivants et la forêt pour le « Monde de la joie » où l'âme humaine peut trouver la délivrance finale. On trouve là aussi des plans de différentes valeurs consacrés à la description de ce « Monde de la joie », les plans d'ensemble pour le montrer dans sa totalité et les gros plans pour les « individus » – les insectes et les petits détails de la forêt. Pourtant, la forêt brumeuse, les herbes humides d'où perlent des gouttes d'eau, les araignées qui tissent leur toile et les papillons qui volent au bord de l'eau ne servent pas seulement à dépeindre la transmigration bouddhiste, mais font aussi écho à une vision du monde panthéiste venue du Shintoïsme.

The White Meadows de Mohammad Rasoulof est un bon exemple du deuxième type de paysage naturel dans lequel se trouvent des traces et des influences esthétiques liés aux mythes ou aux religions. Comme l'a montré l'analyse que nous avons menée dans le sous-chapitre 1.1.4, Mohammad Rasoulof crée dans son œuvre cinématographique un univers à la fois mystique et onirique. Grâce aux couleurs claires – blanc, rose et bleu –, les espaces filmiques, particulièrement les paysages naturels, sont baignés dans une tonalité lumineuse et romantique. En même temps, dans ce monde, il paraît tout à fait normal que l'homme se déplace du bas vers le haut dans un désert qui remplit l'espace filmique, et que les îles de sable blanc flottent dans un bleu dont il est impossible de déterminer s'il est celui du lac ou du ciel. La coexistence de deux systèmes de perspective, un tridimensionnel à l'aspect réaliste et

l'autre bidimensionnel, rend l'univers du film à la fois mystique, onirique et fantastique.

Fig. 71	Fig. 72
Fig. 73	Fig. 74
Fig. 75	Fig. 76

Du point de vue esthétique et artistique, le monde irréaliste et lumineux du film de Mohammad Rasoulof, particulièrement lié à la construction de l'espace et à l'utilisation de la couleur, pourrait nous faire penser au monde de la miniature persane selon les recherches de Youssef Ishaghpour. En tant que création purement esthétique et non religieuse, on y trouve un véritable « *culte de la beauté* »²⁰⁴. Comme l'écrit

²⁰⁴ ISHAGHPOUR Youssef, *La miniature persane, op. cit.*, p. 17.

Youssef Ishaghpour, « *selon la pensée mystique qui attribue la beauté à Dieu et considère le monde comme le miroir où celle-ci se reflète, une telle image réfléchie se révèle dans les miniatures.* »²⁰⁵ Le monde dans la miniature persane est à la fois irréel et immatériel, un espace dans un monde d'essence lumineuse. Il s'ouvre à l'imagination « *d'un monde de rêverie et de songe [...] suspendu et immatériel de couleurs lumineuses* »²⁰⁶. En conséquence, la mise en scène du film rend les lieux et les paysages à la fois irréels et mystiques, lumineux et poétiques. Lorsque nous suivons le développement du récit, nous pouvons comprendre que le style poétique de l'image n'est qu'un trompe-l'œil destiné à troubler notre perception et notre interprétation. Car du point de vue narratif, le récit rend manifeste la souffrance des villageois et du peuple. Et du point de vue esthétique et conceptuel, c'est avec le jardin plein de fruitiers à la fin du film que le cinéaste révèle le secret de la vie amère sur le lac salé (Fig. 71-76).

En effet le jardin clos plein de végétaux, particulièrement d'arbres fruitiers, fait amplement écho au paradis de la culture traditionnelle persane. Comme l'explique Mojdeh Famili, le paradis, *pairi-daeza* en persan ancien, renvoie au « jardin du seigneur qui a donné en grec 'paradeisos' ou jardin d'agrément »²⁰⁷. Il s'agit d'« un paradis de lumière peuplé d'arbres »²⁰⁸, archétype de la cosmologie zoroastrienne qui inspira l'Islam et le paradis promis décrit dans le Coran, « un jardin avec des arbres au pied desquels coulent des ruisseaux »²⁰⁹. Il renvoie à une terre des origines, comme l'image de la présence divine dans la pensée mythique musulmane. En comparaisant avec le jardin, les îles du lac salé ne sont plus un monde poétique ou romantique, mais, au contraire, un monde de souffrance, une sorte d'enfer. Dans le film de Mohammad Rasoulof, les paysages bidimensionnels et le jardin paradisiaque sont des éléments qui révèlent des concepts esthétiques ou religieux de la culture traditionnelle islamo-

²⁰⁵ *Ibid.*, p. 17.

²⁰⁶ *Ibid.*, p. 18.

²⁰⁷ FAMILI Mojdeh, « Le jardin du paradis dans la miniature persane et l'arbre dans le cinéma de Kiarostami », art. cit., p. 157.

²⁰⁸ *Ibid.*, p. 157.

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 157.

persane. Ils deviennent l'outil important qui favorise de manière subtile la perception et l'interprétation du film.

Pour illustrer le troisième type de paysage naturel mythique, on peut prendre comme exemples les paysages de *Into the Wild* et du *Secret de Brokeback Mountain*. Le mythe de la *wilderness* n'est bien évidemment pas si ancien puisqu'il s'agit d'un concept géopolitique inventé au XIX^e siècle. Selon les analyses filmiques menées en 1.1.2 et 1.1.6, rappelons-nous qu'il existe des liens culturels, artistiques, historiques, sociopolitiques et même idéologiques entre la notion « sauvage » que Sean Penn et Ang Lee proposent dans leurs œuvres et le concept de *wilderness* du mythe de la frontière proposé par F. J. Turner. Malgré la présence de ces influences, ces deux films transforment, voire subvertissent, ce concept du sauvage. Ang Lee et Sean Penn réussissent tous deux à renouveler la notion de *wilderness* dans leur œuvre. Dans les deux films, la *wilderness* ne renvoie plus au « *pays inculte, sauvage, immense et désert [...] nullement paradisiaque [...] proprement l'enfer* »²¹⁰ à conquérir pour créer un pays et modeler son identité, mais à un environnement dénué des valeurs traditionnelles et dominantes de la société américaine. Cette absence de valeur dominante d'une société permet au protagoniste de Sean Penn de revendiquer une identité et une vision du monde qui s'oppose farouchement au matérialisme, et aux protagonistes d'Ang Lee de libérer leur sexualité. Et les paysages naturels sublimes de l'Amérique du Nord – les montagnes et les fleuves, les plaines et les vallées – filmés en plan d'ensemble et en plans généraux dans les deux films ne renvoient plus au mythe de la frontière né il y a des siècles, mais composent une autre frontière métaphorique qui distingue le monde de la contrainte et le monde de la liberté. En effet, nous pouvons trouver un point commun entre le concept de *wilderness* dans sa tradition et tel qu'il est présenté dans les deux films, à savoir que la nature sauvage chaotique offre des perspectives de nouveauté. Néanmoins, il y a surtout une grande

²¹⁰ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, op. cit., p. 127.

différence. Car, selon le besoin des récits, dans les deux films on confère à la nature sauvage des valeurs et des visons du monde de l'époque contemporaine.

S'agissant du quatrième type de paysage naturel qui désigne directement ou implicitement une force vitale sans référer forcément aux mythes ou aux religions, on en trouve de pertinentes illustrations dans *Le Vent nous emportera* d'Abbas Kiarostami, *Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke ou encore *La Vie sur Terre* d'Abderrahmane Sissako. Dans ces trois films, les cinéastes construisent trois récits qui abordent la question de la vie à partir de trois perspectives bien différentes. Les paysages naturels, respectivement composés des champs et des fleuves, deviennent le premier matériau sur lequel les cinéastes s'appuient pour manifester l'émotion des personnages tout en symbolisant la beauté et la vitalité inhérente à la pulsion de vie.

Dans *Le Vent nous emportera*, bien que Behzâd, le protagoniste, cherche à faire commencer de la mort d'autrui, en suivant son attente du décès de la vieille femme Abbas Kiarostami montre à la foi la vie quotidienne paisible, voire même un peu terne du petit village de Siah Darih, et les paysages naturels qui l'environnent. Vers la fin du film, le moment où le protagoniste change d'objectif et s'oriente vers la vie, correspond à sa rencontre avec le vieux médecin dont le métier est de sauver justement des vies. C'est là que se manifeste notre quatrième type de paysage, soit ce passage, déjà évoqué, à travers les champs de blé balayés par le vent dont le cinéaste nous invite à admirer et à contempler la beauté et la puissance qui revitalisent l'esprit. Dans *Au-delà des montagnes*, comme l'a montré notre analyse du sous-chapitre 1.2.5, l'héroïne du film est symboliquement liée à la fois au paysage urbain et au paysage naturel, là plutôt aquatique. Si les premiers sont liés au changement et au bouleversement physique d'une ville voire d'un pays en raison des développements économiques et politiques, les deuxièmes, du fleuve Jaune à l'océan Pacifique, constituent le matériau qui relie les continents et les intrigues, et représentent la vitalité d'une femme ainsi qu'une culture traditionnelle qui transcendent les espace-temps. Dans le film d'Abderrahmane Sissako, la nature et la campagne en tant qu'éléments importants de

la construction de l'espace filmique, font office de décor principaux. Si la plupart des paysages naturels sont montrés comme des lieux d'action et de décors, le paysage de rizières qui le récit joue une fonction métaphorique pour exprimer poétiquement un vœu de prospérité, de vie et d'épanouissement adressé à l'Afrique.

Ces trois premiers types de paysage naturel montrent les différents degrés d'influence que les pensées et les concepts mythiques, religieux ou traditionnels des différentes cultures exercent sur la création du paysage quand les cinéastes font face à la nature. Nous pouvons sans doute les voir comme des préférences individuelles, mais au fond, ces paysages naturels nous rappellent aussi l'influence qu'exercent à la fois les anciennes religions, les traditions culturelles et les mythes modernes, directement ou indirectement, consciemment ou non, sur l'individu, son activité et ses créations. De l'héritage direct à l'influence esthétique, les concepts religieux et mythiques qui nourrissent et en même temps contraignent notre imagination et notre regard sur la nature sont aussi en mouvement, et varient selon les conditions culturelles, sociales, politiques ou individuelles. En même temps, il faut aussi rendre compte du quatrième type de paysage naturel, dans lequel on trouve également un lien symbolique et métaphorique entre la nature et les réflexions autour de la vie. Or, dans ce type de représentation du paysage, on trouve très peu voire aucune influence de mythe et de religion. Le lien symbolique entre les représentations paysagères de la nature et les réflexions autour de la vie semble tout à fait naturel et justifié sous la caméra des cinéastes. La vitalité de la nature semble faire dignement écho à celle de l'homme.

Ces exemples ainsi que ceux puisés dans les films analysés précédemment, permettent d'identifier l'existence d'une proximité métaphorique et spirituelle entre l'homme et la nature. Dans ces œuvres cinématographiques, le paysage naturel est généralement associé à des valeurs positives, souvent utilisées pour construire un endroit dans lequel l'homme peut retrouver la beauté, la paix, la liberté, le bonheur et la guérison. Dans certains cas, la nature représente même l'origine de la vie et la vérité. Et en retour, ces paysages naturels dans les films contemporains apportent

simultanément des réflexions qui forgeant notre vision, notre perception et notre imagination face à la nature. Comme l'écrit Henri Desroche,

*« les situations de la réalité sociale, économique, technologique ou démographique tressent un système de contraintes qui détermine les représentations, mais ce déterminisme social est précisément une pesanteur que la grâce de l'imaginaire 'dé-détermine' en quelque sorte, pour fomentier des libertés et des libérations »*²¹¹.

1.3.1.2 Conscience de soi et construction d'identité

Un autre sujet souvent associé aux représentations du paysage naturel dans les films de notre corpus est la question de la conscience de soi et de la construction identitaire, qu'elle soit personnelle ou sociale. On peut faire remonter les recherches sur l'identité aux réflexions de philosophes présocratiques comme Héraclite et Parménide. Après le Moyen Âge pendant lequel l'identité est liée à la conformité, c'est au XVII^e siècle que la notion d'identité s'oriente vers l'individu. Et dans les siècles suivants, dans le sillage des recherches et études multidisciplinaires (sociologie, psychologie, anthropologie, etc.), puis la théorisation des instances de l'individu (initiée par Sigmund Freud qui définit le Ça, le Moi et le Surmoi, et poursuivie par ses disciples), sans oublier la volonté de distinction entre le moi et l'autrui et l'intervention de facteurs comme la culture, l'ethnicité et la nation, l'identité est aujourd'hui devenue une notion scientifique qui « recouvre cinq sens ou nuances de sens : ils expriment la similitude, l'unité, l'identité personnelle, l'identité culturelle et la propension à l'identification »²¹². Alors que les valeurs partagées construisent une identité collective,

²¹¹ DESROCHE Henri, *Sociologie de l'espérance*, Paris, Calmann-Lévy, 1973, p. 10.

²¹² BAUDRY Robinson et JUCHS Jean-Philippe, « Définir l'identité », *Hypothèses*, Éditions de la Sorbonne, 2007/1 (10), p. 155-167, URL = [<https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2007-1-page-155.htm>], consulté le 22/12/2021.

la diversité confère à chaque individu une identité unique et singulière. Pourtant, l'identité de la collectivité et celle de l'individu ne sont que deux côtés d'une même unité, car comme l'explique Pierre Tap, « *l'identité se construit dans la confrontation de l'identique et de l'altérité, de la similitude et de la différence.* »²¹³ D'un côté, il y a l'identisation qui soutient la construction de l'identité individuelle, le processus par lequel l'individu tend à se différencier, à s'affirmer et à être autonome en se détachant d'un ensemble, et de l'autre côté, l'identification qui rend possible la naissance de l'identité collective, le processus par lequel l'individu en tant qu'acteur social tend à s'intégrer à une collectivité plus grande et plus vaste pour qu'il puisse s'y fondre. Dans les analyses menées en 1.1 et 1.2, nous avons vu que la recherche de soi et la construction de l'identité sont des thèmes auxquels les paysages naturels dans les films de notre corpus sont souvent attachés. Nous pouvons principalement les classer en deux catégories : la première renverrait au processus d'identisation lié à la conscience de soi, et l'autre à l'identification.

Nous avons déjà évoqué la notion d'identité dans le sous-chapitre consacré à la question du mythe dans *Into The Wild*. Si l'aventure du protagoniste est une recherche de « vérité » influencée par les philosophes transcendantalistes, elle est aussi un processus de construction identitaire. Dans le film, avec la transmutation du sens de la notion de sauvage, le fait de vagabonder des villes jusqu'aux villages pour finir en pleine nature n'est pas un simple voyage ou une aventure, mais une odyssée menant au pays natal – aux origines de la nature humaine. Dans le système de valeurs du protagoniste, admiré par Krakauer, l'auteur du livre, et Sean Penn, le réalisateur du film, la nature, qui représente la nature de l'homme et dans laquelle se trouve la vérité, est présentée comme l'opposé de la ville et de la métropole, qui renvoient à la civilisation humaine. Lorsque le protagoniste s'évertue à entrer dans la nature sauvage, ce qu'il fait est en fait un appel à l'identité – à « *une définition non sociale de l'acteur social [...] comme un refus des rôles sociaux ou plus exactement comme un refus de la*

²¹³ TAP Pierre, « Introduction », art. cit., p. 11.

définition sociale des rôles que doit jouer l'acteur »²¹⁴, selon les recherches d'Alain Touraine sur la notion d'identité dans le cadre des études sociologiques et psychologiques. Au lieu des valeurs *métasociales* encadrées par l'ordre social déterminé par les religions, les croyances ou les traditions, c'est une force naturelle à laquelle le protagoniste, l'auteur du livre et le cinéaste se réfèrent afin de transformer le mythe du sauvage en une identité qui se positionne contre les rôles sociaux, et en un appel « *à la vie, à la liberté, à la créativité* »²¹⁵.

La quête d'identité est également le sujet central de *Moonlight*, elle aussi liée aux paysages naturels. Dans ce film, les représentations du paysage naturel accompagnent les étapes importantes qui scandent à la fois la croissance physique et la maturation psychologique du protagoniste. Les paysages naturels visuels et sonores permettent à Barry Jenkins de montrer le processus de prise de conscience de soi et d'affirmation de soi qui mène à la construction de l'identité de son héros. La création du paysage de ce film renvoie aux conceptions que l'on retrouve dans le romantisme de la fin du XVIII^e au XIX^e siècles. Les représentations des paysages naturels fluctuent en même temps que les sentiments, les émotions et les sensations des personnages. Bien que le cinéaste utilise peu de plan subjectif pour représenter les paysages, les spectateurs peuvent ressentir assez explicitement l'état d'esprit du protagoniste à travers la tonalité, le contraste et la couleur du paysage. De plus, dans certains plans et certaines séquences, à l'aide d'effets sonores et du monologue des personnages, le cinéaste parvient à immerger les spectateurs dans le monde de la perception subjective du personnage. C'est pourquoi la dernière scène du film ne montre pas seulement une rêverie poétique du protagoniste, mais aussi la construction de son identité. Dans ce paysage de rêverie à travers lequel se manifeste la conscience de soi du protagoniste, la nature est le révélateur qui rappelle la nature humaine, et le paysage naturel, en tant que création personnelle née du regard du protagoniste, devient l'objet parfait pour

²¹⁴ TOURAINE Alain, « Les deux faces de l'identité », in TAP Pierre (dir.), *Identités collectives et changements sociaux*, op. cit., p. 19.

²¹⁵ *Ibid.*, p. 19.

révéler la recherche d'une identité individuelle. Il ne s'agit pas seulement de l'identisation mais aussi de l'identification d'une communauté, comme l'explique Jean-Paul Brun, « *identité et Altérité sont, dans une relation dialectique, identification et différenciation allant de pair.* »²¹⁶

Dans *Winter Sleep*, il existe un autre type de paysage lié à l'émotion et au sentiment du personnage qui permet de traiter la question de l'identité de manière moins directe. En proposant des plans d'ensemble et des plans généraux pour filmer les paysages enneigés en hiver, le cinéaste crée un univers filmique fait de vide et de néant qui reflète les émotions et le monde intérieur de son personnage. C'est dans la nature que le protagoniste peut momentanément réfléchir à sa vie, à sa solitude et à sa frustration. Si le paysage, selon Michel Collot, est une union entre l'intérieur et l'extérieur dans lequel le moi et le monde coexistent par-delà le temps et l'espace – « *je coexiste avec tous les autres paysages qui s'étendent au-delà* »²¹⁷ –, dans les plans de contemplation du paysage, ce que le protagoniste contemple ne sont plus seulement des montagnes, des vallées ou le village sous la neige, ni même le dépérissement des paysages naturels, mais au fond ses défauts et sa faiblesse, en somme, sa propre nature.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, la notion d'identité ne renvoie pas seulement à l'identité individuelle mais aussi à l'identité collective puisque l'une ne peut pas se détacher de l'autre. Quand un individu est une quête d'identité, il renvoie à la société dans laquelle cet individu, ou autrement dit, cet acteur social s'élabore. Car, en psychologie sociale, « *l'identité est toujours un rapport à l'autre.* »²¹⁸ La construction de l'identité est alors un processus complexe, que ce soit l'identisation ou l'identification. Lorsqu'un individu nourrit le collectif en l'enrichissant de ses spécificités, il en dépend et y appartient simultanément. De même, lorsqu'une collectivité façonne et encadre un individu, elle est contrainte et définie d'une certaine

²¹⁶ BRUN Jean-Paul, *Nature, art contemporain et société. Le land art comme analyseur du social*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 44.

²¹⁷ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, p. 27.

²¹⁸ BRUN Jean-Paul, *Nature, art contemporain et société. Le land art comme analyseur du social, op. cit.*, p. 44.

manière par ce dernier. Ce rapport entre l'identité individuelle et l'identité collective est moteur de la création de *La Vie sur Terre*.

Dans ce film réaliste, le paysage naturel est traité comme une partie de la vie quotidienne des villageois de Sokolo. Dans les passages de paysage que nous avons analysés en 1.1.5, Abderrahmane Sissako propose toujours des dispositifs de mise en scène ayant pour but de relier la nature, le village et l'activité humaine. Il utilise souvent des plans généraux fixes dans lesquels figurent Sokolo, les villageois et la nature qui les environne, ou bien des plans généraux accompagnés de mouvements de caméra lents qui suivent les déplacements des personnages qui vont de la nature vers le village ou bien du village vers la nature. En accumulant ces strates de vie sur terre qui se déploient au fil des plans et des séquences, Abderrahmane Sissako nous montre le rapport étroit que les villageois entretiennent avec la terre au quotidien, en même temps que la répétition et la banalité de leur existence, mais aussi le processus de développement d'un écoumène, qui est, selon la définition d'Augustin Berque, de « *l'ensemble et la condition des milieux humains, en ce qu'ils ont proprement d'humain, mais non moins d'écologique et de physique [...] la relation à la fois écologique, technique et symbolique de l'humanité à l'étendue terrestre* »²¹⁹. Cette terre en tant que milieu de vie des villageois devient donc une partie importante voire essentielle de l'identité collective, non seulement de Sokolo, mais de l'Afrique en général, à laquelle le cinéaste appartient, qu'il souligne, chante et revendique en la représentant à travers le paysage naturel.

Il semble que nous puissions trouver le même type de paysage naturel dans *Le Dernier voyage de Tanya*. Dans le récit à travers lequel Fedortchenko tente de faire revivre une ethnie disparue, les paysages naturels deviennent les matériaux sur lesquels s'appuie le cinéaste pour reconstruire une région dans laquelle s'enracine une tradition inventée. Bien que les analyses paysagères menées en 1.2.1 se soient surtout concentrées sur les paysages urbains et les motifs de chemin, c'est avec différents

²¹⁹ BERQUE Augustin, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin, 2016, p. 17.

paysages ruraux et d'autres naturels que le cinéaste construit un espace-temps multiple – les motifs du chemin permettent aux personnages de se déplacer géographiquement dans l'espace et métaphoriquement dans le temps. Du passage dans la forêt sur lequel s'ouvre le film jusqu'au lac où se déroule la cérémonie funéraire, en passant par un centre commercial métropolitain, le monde rural devient le symbole du présent, tandis que le monde urbain incarne le futur, et que la nature renvoie au passé et aux défunts. C'est ainsi que se construit l'écoumène cinématographique des Mériens, à partir duquel naît une identité collective. L'eau, matériau liquide, caressant et dynamique, est un élément naturel qui fait écho aux motifs du chemin, linéaires, durs et artificiels. Si les chemins dirigent les personnages vers le futur, l'eau, c'est l'histoire d'une ethnie et d'une identité qui coule sans cesse. Mais elle est aussi liée à la mort, puisqu'elle joue un rôle important dans les rituels funéraires des Mériens, le décès des protagonistes et même la submersion de la machine à écrire du père d'Aïst. Si l'ensemble des eaux dans le film peut être considéré comme le symbole de l'origine des Mériens et de leur tradition, elle renvoie aussi à leur fin, puisqu'elle est le lieu de l'ensevelissement des corps et des créations culturelles, en somme, de la vitalité du peuple mérien. Lorsque le cinéaste utilise le plan général pour filmer le lac, brumeux en automne et gelé en hiver, il montre des paysages désolés et funèbres destinés à accueillir les séquences de funérailles mais aussi, du point de vue métaphorique, à montrer le cimetière de la nature. Et à la fin du film, quand le fleuve est transformé par le cinéaste en matériel purement esthétique avec un gros plan, les rides de l'eau deviennent l'épithaphe que Fedortchenko dédie aux ethnies, traditions et cultures submergées dans le fleuve du temps et dans le développement de la civilisation (Fig. 77-78).

Dans *La Vie sur Terre* comme dans *Le Dernier voyage de Tanya*, figurent des paysages naturels qui renvoient à la construction d'une identité collective à partir d'un rapport géographique, culturel et anthropologique entre l'homme et la nature qui l'environne. Cet écoumène exprimé, transmis et hérité par le biais de la vie quotidienne

et de la tradition, par les rituels et les modes de vie, engendre une sensibilité paysagère spécifique à une communauté, une société voire un pays et un continent. Ces paysages naturels donnent à voir une identité collective dans laquelle les personnages et les cinéastes sont pris et engagés, ce qui évoque la vision de l'identification proposée par Geneviève Vinsonneau pour qui, « *qu'elles soient territoriales, nationales, religieuses, idéologiques, ethniques... les identités collectives suscitent les plus forts engagements, les plus mortels combats, parce qu'il s'agit toujours, pour celui qui les proclame, de faire usage d'une formation qui donne sens à l'être, individuel et collectif, tout en mettant l'altérité à distance : il s'agit de la contenir par-delà certaines frontières* »²²⁰. Dès lors, comme dépeindre le portrait d'une collectivité, montrer les paysages naturels revient à mettre en avant l'image d'une culture, d'un rapport entre l'homme et son milieu naturel, d'un écoumène et d'une identification. C'est à l'aide de la construction et de la revendication de l'identité collective qu'Abderrahmane Sissako s'évertue à rendre visible l'Afrique et son peuple au reste du monde, que Fedortchenko propose une réflexion sur le développement de la civilisation humaine, et que d'autres cinéastes comme Ciro Guerra proposent une autre perspective pour penser l'histoire d'un pays, de son peuple et de l'humanité.

Fig. 77 | Fig. 78

²²⁰ VINSONNEAU Geneviève, *Mondialisation et identité culturelle*, Bruxelles, De Boeck, 2012, p. 76.

1.3.2 Paysage urbain et introspection du développement humain

Selon les analyses précédentes, le paysage naturel est un élément commun que les cinéastes de notre corpus utilisent pour représenter et exprimer les questions de l'identisation et de l'identification. Dans les deux notions liées à la construction de l'identité, la première pour la collectivité et la deuxième pour l'individu, nous pouvons aussi trouver la présence de thèmes connexes, d'ordre psychologique, social, anthropologique, géopolitique, etc. qui les nourrissent et déterminent. D'une certaine manière, nous pouvons dire que la question de l'identité se pose dès la naissance de l'homme et de son monde. Selon Jean-Paul Brun, culture et identité sont deux notions transversales et inséparables pour les sciences humaines et sociales : la culture construit l'identité et l'identité représente la culture, car la culture « *est l'ensemble des connaissances et des comportements, techniques, économiques, rituels, religieux, sociaux, etc. qui évoluent constamment.* »²²¹

De ce point de vue, le fait que le paysage naturel devienne un élément sur lequel s'appuient les cinéastes pour traiter la question de l'identification et de l'identisation semble un phénomène un peu paradoxal. Car si l'identité et la culture sont deux notions transversales et inséparables, et que l'avènement de la culture exige au moins l'existence d'un monde investi par l'homme, la première matière à mobiliser devrait plutôt être le village, la ville, la métropole ou au moins le monde rural. Pourtant, comme l'ont montré nos analyses, c'est la nature, souvent perçue comme distincte du monde humain et de la culture, et comme un milieu dénué d'activité humaine, qui est très utilisée pour faire référence aux mythes, aux cultes et aux croyances, fruits des cultures et des civilisations humaines, et pour aborder la question identitaire ainsi que les thèmes qui y sont associés. Mais s'agit-il d'un phénomène paradoxal ? Ou bien, au fond, le monde de la nature et le monde humain, incarnés dans les films de notre corpus par le paysage naturel et le paysage urbain, sont-ils autant séparés ?

²²¹ BRUN Jean-Paul, *Nature, art contemporain et société. Le land art comme analyseur du social*, op. cit., p. 24.

Inspiré par les recherches du paysagiste Pascal Aubry et l'expression des peintres impressionnistes, Augustin Berque propose de définir le motif du paysage comme un espace concret qui provoque une émotion en mouvement en tant que motivation à inventer un paysage²²². En élaborant le concept d'écoumène que nous avons abordé précédemment, Augustin Berque propose de considérer le rural, le sauvage et l'urbain comme trois motifs de l'écoumène qui contribuent à l'invention du paysage. Ces trois motifs « nous donnent des raisons concrètes d'agir de telle ou telle manière, en accord avec ce qu'ils représentent à nos yeux et en fonction de la manière dont s'organise notre existence, dans l'espace comme dans le temps »²²³. Selon Augustin Berque, bien que nos ancêtres habitaient, demeuraient et s'épanouissaient dans une nature « primitive » – la sylve, la plaine, les montagnes, le désert, etc. –, c'est à la campagne que naît le monde de l'homme. Et c'est à partir du monde rural, au fil du développement de la civilisation humaine, que la nature « primitive » devint le sauvage, l'érème (en grec ἔρημος, qui renvoie au lieu solitaire et désert, au monde inhabité) et le hors-monde, tandis que le champ, le rural et la campagne constituent le monde humain et l'état primitif de la ville. Autrement dit, le rural, le sauvage ou l'urbain sont des motifs et des concepts inventés qui n'auraient pas d'existence ni de sens en dehors de l'histoire humaine, pour reprendre l'expression d'Augustin Berque, l'écoumène.

Dès lors, la vie de l'homme s'organise entre l'érème, la campagne et la ville. Lorsque la ville devient le centre du monde humain, la campagne est transformée en une sorte de nouvelle nature dans l'esprit des citoyens qui en viennent à naturaliser et idéaliser les travaux des paysans. C'est ainsi que coexistent un sauvage idéalisé et un rural naturalisé, que l'on retrouve dans le mythe arcadien du monde occidental et le mythe de l'ermitage paysager du monde extrême-oriental²²⁴. En conséquence, le monde urbain est lié à l'idée de l'ordre, de l'obligation et de la gouvernance²²⁵. On

²²² BERQUE Augustin, « Le rural, le sauvage, l'urbain », *Études Rurales*, N°187, 2011, p. 51-61, URL = [<https://journals.openedition.org/etudesrurales/9367>], consulté le 14/02/2021.

²²³ *Ibid.*, p. 51-61.

²²⁴ *Ibid.*, p. 51-61.

²²⁵ BERQUE Augustin, « Mythologie de l'urbain diffus », *Annales de géographie*, 2015/4, N°704, p. 353. « Ce mot même de monde, que nous a légué le latin mundus, il signifiait une mise en ordre

retrouve cette idée dans *Allégorie et effets du Bon et du Mauvais Gouvernement* d'Ambrogio Lorenzetti²²⁶, fresque qui marque la naissance du paysage occidental et où dans la ville de Sienne les personnages incarnent chacun les conséquences possibles de différentes méthodes de gouvernance. Et dans le récits de Tao Yuanming (陶淵明)²²⁷, poète chinois du IV^e et V^e siècle, c'est toujours le monde rural qui renvoie à un monde paisible et idéal dans lequel nous pouvons échapper aux conflits politiques. L'ensemble de ces dernières sont des formes paysagères qui montrent la manière dont différentes cultures, sociétés et civilisations envisagent les rapports entre le monde humain, le monde rural et la nature. Lorsque l'urbanisation prend son essor à partir de la première révolution industrielle du point de vue anthropocentrique²²⁸, il semble que le rapport contradictoire entre le monde sauvage et le monde humain devient encore plus marqué.

Parmi les films de notre corpus, *Into the Wild* est une œuvre dans laquelle on retrouve ce rapport typiquement antagoniste entre la nature sauvage et le monde humain. Dans ce film de Sean Penn, le protagoniste est le porteur de cette opposition entre le monde et un hors-monde qu'il perçoit comme pur et idéal, incarné par les paysages naturels sublimes que filme le cinéaste pour représenter la nature humaine, l'origine de vie et la vérité. Alors que le monde – les villes et les métropoles – sont traitées la plupart du temps comme des décors, des éléments diégétiques au service de la narration ou des signes – des signes qui renvoient à la platitude, à l'hypocrisie, ou à

générale, de la toilette du corps jusqu'au monde au sens d'univers, en passant par le ménage domestique, mais le tout à partir de ce nombril que représentait, le mundus, trou sacré situé au cœur de la ville, mettant en communication le monde des morts et celui des vivants, et que l'on ouvrirait trois fois l'an pour offrir aux morts les fruits de la terre ». URL = [<https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2015-4-page-351.htm>], consulté le 28/12/2021.

²²⁶ *Allégorie et effets du Bon et du Mauvais Gouvernement* d'Ambrogio Lorenzetti, *op. cit.*

²²⁷ TAO Yuanming (陶淵明 táo yuānmíng, 365 - 427), poète et écrivain de la dynastie de Jin de l'Est et de la dynastie de Liu-Song, connu pour ses poèmes qui chantent la vie à la campagne.

²²⁸ ROELENS Nathalie, VERCRUYSSSE Thomas, *Lire, écrire, pratiquer la ville*, Paris, Kimé, 2016, p. 17-18, « *De manière plus fondamentale, voire plus grave, l'urbanisation est devenue le mode de l'anthropisation du monde, de l'ère anthropocène : depuis 1784 et l'invention de la machine à vapeur par James Watt, la révolution industrielle implique la prééminence des activités humaines sur le système biophysique planétaire. Or le tour que prend cette prééminence n'est plus seulement énergétique, climatologique, c'est la conquête de l'espace terrestre dévoré par l'humain : le space est devenu une place. Le space tend à ne survivre que comme espace spéculatif. C'est le devenir-ville du monde [...] rythmé par un tempo accéléré.* »

la fausseté, en somme, à l'ensemble des valeurs opposées à celles liées à la nature. Il s'agit de l'expression directe du rapport antagoniste entre la nature et le monde humain, au sein duquel la nature est esthétiquement valorisée pour louer une vision du monde allant à l'encontre des normes de la société représentée par la ville, et mettre en avant une identité totalement différente que celle chantée par la culture dominante américaine. La campagne n'est pas absente de ce tableau, car les champs de maïs, la ferme et les fermiers qui y travaillent ont aussi droit à des dispositifs de mise en scène et des intrigues. Aux yeux du protagoniste, le monde rural est aussi un univers positif et un milieu paisible, serein voire idyllique et ce malgré la présence d'engins agricoles mécaniques qui rappellent sans cesse la technique, la culture et la civilisation humaine.

Mais ce rapport antagoniste entre le monde humain et la nature est-il vraiment un phénomène répandu dans les films ? La réponse ne semble pas évidente. Si l'on trouve bel et bien des critiques radicales comme ce que nous pouvons trouver dans *Into the Wild*, il existe aussi d'autres perspectives pour observer et examiner le monde que l'on habite ainsi que les concepts avec lesquels on le construit.

1.3.2.1 Penser aux civilisations humaines

Dans les cultures occidentales, asiatiques, moyen-orientales ou amazoniennes, lorsque l'homme essaie de vivre, de survivre et de se développer, il modifie la nature et la transforme tout en faisant partie intégrante. À l'inverse de l'agriculture, l'architecture, l'urbanisme ou le paysagisme qui modulent directement le relief de la terre en façonnant physiquement la morphologie de la planète, le cinéma modifie notre environnement autrement. Selon les recherches sociologiques menées par Andrée Fortin sur l'impact que l'art pourrait avoir sur la construction de l'identité, « *l'art exprime, mais aussi façonne les identités* »²²⁹. Dans cette perspective, le cinéma, au

²²⁹ FORTIN Andrée, « De l'art et de l'identité collective au Québec », *Recherches sociographiques*, Vol. 52, N°1, janvier-avril 2011, p. 49-70, URL = [<https://www.erudit.org/en/journals/rs/1900-v1-n1->

même titre que les autres formes d'art, représente aussi une manière d'exprimer et de construire une identité, une culture et une chronologie. Dans la plupart des films de notre corpus, les univers filmiques sont construits à partir de lieux réels qui ne sont que très rarement modifiés. Mais même lorsque les cinéastes filment la campagne, un village ou une ville, en somme, un lieu concret, il ne s'agit jamais d'une simple reproduction mais d'une représentation et d'une création. Grâce aux dispositifs de mise en scène cinématographique (le montage, les choix de cadrage, les mouvements de caméra, etc.), les cinéastes peuvent choisir la représentation du lieu qu'il souhaite donner à voir et aussi créer un lieu purement imaginaire. Et qu'il s'agisse de la représentation d'un lieu réel ou bien de celle d'un lieu imaginé à partir d'un lieu réel, dès que ces images sont perçues par le spectateur, elles sont susceptibles de devenir en retour une partie de ce lieu concret, un élément qui contribue à la construction de son identité dans le réel, et même au fil du temps, de s'accumuler dans la mémoire collective du peuple et dans l'histoire du lieu.

Considérons à nouveau *Le Dernier voyage de Tanya*, dans lequel Alekseï Fedortchenko tente de faire revivre une ethnie de la région de Neïa et de reconstruire le milieu naturel de ce nord-ouest de la Russie. Dans cette reconstruction anthropologique, culturelle et géographique rendue possible par le cinéma, l'environnement de l'ancienne ethnie est reconstitué principalement par des paysages relatifs au monde sauvage et rural. Comme nous l'avons montré en 1.2.1, le cinéaste profite du métier d'Aïst pour montrer une photographie en grand format composée de photographies en petit format du milieu rural où les protagonistes habitent. Si cette œuvre photographique peut être interprétée comme un paysage rural inventé ou bien un « portrait » de la région mérienne imaginé et recomposé par le cinéaste à partir d'un village concret de l'époque contemporaine, le film comporte d'autres « portraits » inventés à partir d'un lieu réel en grand format dans le film, l'un au début du film et l'autre situé vers la fin. Le premier est une fresque en relief dans la salle de réunion de

rs4019/045833ar/], consulté le 28/12/2021.

l'usine de Miron, l'un des protagonistes du film. Le cinéaste propose un plan d'ensemble fixe dans lequel la fresque est au fond de l'image. On voit un électricien perché sur un échelle à gauche, et Miron assis au premier plan à droite. Cette composition permet au cinéaste de montrer clairement la fresque. Il s'agit d'un paysage de l'usine moderne de Miron au bord du fleuve, constituée de bâtiments reliés par des ponts aériens, ainsi que des jardins et des végétaux bien taillés et organisés. Le second plan « portrait » est un paysage urbain nocturne, filmé à travers la fenêtre de la chambre d'hôtel où les deux personnages passent la nuit avec deux femmes rencontrées en ville. Les lumières scintillantes des voitures laissent deviner le pont qui relie les deux rives tout en hachant le reflet des deux personnages sur la fenêtre. Avec un changement de point qui passe de l'arrière-plan au premier plan, le cinéaste rend visible d'abord le pont et les rives, puis Miron à gauche assis sur le lit et une femme debout à droite. Reliés par le déplacement des personnages et le motif du chemin, ces trois paysages, du rural à l'urbain, forment un trio imaginaire. D'un côté, il fait écho à la théorie du processus de la refondation du monde humain proposé par Augustin Berque. De l'autre côté, esthétiquement et métaphoriquement, le cinéaste montre aussi une histoire imaginaire du développement de l'ethnie et de ses cultures traditionnelles jusqu'au moment où sa propre existence est envahie et se disperse dans la mondialisation à l'époque contemporaine.

L'aventure des personnages commence par la photographie du monde rural qui rappelle artistiquement et métaphoriquement la reconstruction d'un territoire et d'une culture agricole, en même temps que sa désagrégation et sa dissolution face à la modernisation. Elle se poursuit ensuite par la construction de l'usine qui renvoie à la révolution industrielle, l'augmentation de la productivité et le développement économique, facteurs de l'urbanisation. Si la fresque bigarrée et éclairée par les ampoules est là en signe de gloire et de fierté, tout semble en réalité artificiel, mélancolique et ironiquement léthargique, qu'il s'agisse du contenu – la nature bien taillée, les bâtiments bien organisés, l'absence de figure humaine – comme des

dispositifs utilisés par le cinéaste – la tonalité froide et l'éclairage sombre. L'aventure se termine par un paysage urbain nocturne, le seul paysage de nuit dans le film. Le fleuve est à peine visible dans l'obscurité, seules les sources de lumière artificielle donnent forme au paysage en le rendant à la fois dynamique et poétique. Mais le cinéaste nous rappelle sans cesse que cette beauté est juste une illusion. Le paysage comme les personnages, en raison du changement de mise au point et du verre qui rend impossible l'obtention d'une image nette et lisible, apparaissent particulièrement floue et chimériques, comme l'est le futur imaginé d'une ethnie déjà disparue, et le vide de la satisfaction éphémère (d'un amour fugace) qui renvoie aux valeurs caractérisant le mode du développement économique non durable et la culture de fast-food de l'époque contemporaine.

De plus, s'il existe un lien interne entre les personnages et les paysages – Aïst avec le rural, Miron avec l'industriel et l'inconnue avec la métropole –, dans le paysage urbain nocturne, le cinéaste construit une métaphore par le biais de la mise en scène du plan. Dans le reflet, Miron est assis, tête baissée, en tournant le dos au spectateur, dans une posture de défaite, tandis que la femme, apparaissant finalement relativement nettement à la fin du plan, reste debout, le corps faisant face au spectateur, ce qui peut être lu comme une posture victorieuse (Fig. 79 et 80). Si dans le plan précédent où les deux femmes semblent onduler, allongées par terre sur un tapis bleu rayé, se cache une métaphore qui transforme le tapis en un fleuve artificiel et abstrait, tissant ainsi une comparaison entre la femme et un courant de la culture contemporaine, ce film intitulé *Le Dernier voyage de Tanya*, femme aimée par les deux protagonistes du film qui représente une culture et une tradition, voire la spécificité de chaque culture et tradition, se termine avec ce plan sur une femme inconnue qui semble ouvrir sur la refondation du monde et un futur qui apparaît flou et incertain au point d'envahir voire d'exterminer l'histoire et la tradition d'une culture.

Fig. 79

Fig. 80

Hormis ces « portraits » du village, de l'usine et de la métropole, Alekseï Fedortchenko montre également d'autres paysages urbains dans la dernière partie du film, comme la séquence de l'arrivée d'Aïst et Miron à la métropole, quand le cinéaste propose une série de plans d'ensemble montrant différents points de vue sur les anciens quartiers vides et désolés, ainsi qu'une série de plans généraux montrant la rencontre entre les deux protagonistes et les deux femmes. L'utilisation du plan d'ensemble et du plan général transforment les lieux en un paysage urbain qui, ajouté à la fresque et à la vue de nuit, constituent un monde urbain complètement opposé, en termes de sens et de signification, à celui des Mériens, qui est lui composé de paysage rural et naturel.

Le monde urbain de ce film semble matériellement surabondant, spirituellement vide et sentimentalement éphémère.

Le matérialisme, le néant et l'éphémère sont autant de caractéristiques du monde urbain présentes dans le regard d'Alekseï Fedortchenko et partagées par Tsai Ming-liang dans *Les Chiens errants*, qui en fait une lecture encore plus radicale. On retrouve dans le film de Tsai certains motifs urbains comme le centre commercial, le supermarché et les routes. Mais les anciens quartiers vides sont remplacés par des chantiers et des bâtiments abandonnés, et le monde sauvage se transforme en Tiers paysage qui appartient au monde des ruines contemporaines. Bien que l'ensemble du récit se déroule dans la ville de Taipei, nous pouvons diviser le monde urbain du film en deux parties en fonction de caractéristiques économiques : les espaces publics en activité qui incarnent la productivité et les ruines contemporaines et les Tiers paysages qui incarnent la perte et la stérilité. Selon les analyses menées en 1.2.2, les dispositifs de mise en scène que le cinéaste utilise pour filmer le monde de la productivité (l'intérieur du supermarché ou le restaurant du centre commercial) le rendent immense et froid, comme « dévorant » les personnages. Et la position de la caméra, haute et stable comme une caméra de surveillance, oblige les spectateurs à observer et même à surveiller les personnages qui restent des étrangers et n'appartiennent jamais à ce monde alors même qu'ils le fréquentent et y travaillent.

Car les personnages font partie de l'autre côté de la ville, celui du Tiers paysage et des ruines contemporaines. C'est sur la rive envahie par les herbes de l'autre côté du centre commercial, le grand égout et les bâtiments abandonnés au sein du Tiers paysage que vit et s'amuse la famille errante. Ces sont à la fois des paysages *in situ* et des lieux concrets réellement occupés par les personnages. On peut y retrouver la même logique de composition de l'image que pour les plans montrant le supermarché ou des lieux publics, les personnages sont de même relativement petits par rapport à l'espace dans lequel ils se trouvent. Néanmoins, on n'y retrouve pas seulement l'idée d'engloutissement par l'espace, mais aussi la fusion du père avec les ruines. Les

enfants, en vêtement rose et bleu, ne se mélangent pas visuellement avec les bâtiments en ruine. Ils ne se fondent pas non plus dans la végétation dans laquelle ils ne s'attardent que momentanément, tandis que le père, en noir, se confond facilement avec les ruines et la végétation luxuriante qui l'entoure. De plus, seul le père rentre et disparaît réellement dans le Tiers paysage et dans seulement deux plans, l'un au début du film et l'autre dans lequel il se suicide vers la fin du film.

Du point de vue diégétique, esthétique et métaphorique, le monde de la productivité et celui des ruines sont en parfaite opposition, et sont présentés comme deux conséquences antagonistes du développement économique d'une société. Si les Tiers paysages semblent poétiques et paisibles, au moins dans quelques plans au début du film, les chantiers où travaille le père sont désolés, et les bâtiments abandonnés où habite la famille errante sont toujours obscurs et même ténébreux. Pourtant, l'esthétisation n'est pas absente. En profitant des dispositifs de mise en scène tels que le montage, le cadrage, la composition d'image et l'éclairage, le cinéaste confère une esthétique singulière aux bâtiments ruinés ainsi qu'aux Tiers paysages qui l'entourent. Dans l'alternance de la clarté et de l'obscurité, la structure des bâtiments et les décombres noyés dans la végétation composent des scènes artistiques qui appartiennent organiquement à la narration du récit, et construisent des paysages qui incarnent l'aspect sentimental, émotionnel et spirituel des protagonistes.

En suivant cet ordre d'idée, on pourrait être tenté de relier ces ruines contemporaines aux représentations littéraires et picturales des ruines antiques caractéristiques du romantisme du XVIII^e et XIX^e siècle. Or, il y a une différence de nature fondamentale entre ces deux types de ruines. Les créations artistiques autour de la ruine antique que l'on retrouve dans le romantisme s'enracinent principalement dans le sublime qui évoque la faiblesse de l'homme face à la puissance du temps et de la nature, perpétue une obsession pour le monde antique apparue à la Renaissance. Mais l'esthétisation des ruines contemporaines dans *Les Chiens errants* est plutôt liée au goût personnel du cinéaste qui, influencé par l'art contemporain, se permet de se

libérer des contraintes liées au matériau, au style, aux médias, à la forme et au site²³⁰. Pourtant, dans les ruines contemporaines de Tsai Ming-liang, nous pouvons paradoxalement trouver certaines valeurs qui font écho à la notion de ruine telle qu'elle existe dans la culture traditionnelle chinoise ainsi qu'à la perception des bâtiments délabrés dans le monde romain. Selon les recherches menées par Charles Davoine, l'esthétique de la ruine n'existe qu'à partir de la fin de XVIII^e siècle avec l'avènement du romantisme. Pour les Romains, les éléments d'architecture dégradés doivent être restaurés, rénovés et même reconstruits car ils sont perçus comme laids et liés à l'idée de l'échec et de la perte d'identité²³¹. Dans la culture traditionnelle chinoise, selon Wu Hong, la ruine renvoie principalement au deuil, à la perte et à la mort²³². Bien que la présence de ruines ne soit pas rare dans les œuvres littéraires classiques chinoises, on en trouve très peu de représentations dans la peinture chinoise classique. Il pourrait donc être pertinent d'aborder les ruines contemporaines chez Tsai Ming-liang à travers le prisme de l'échec, de la perte d'identité et de la mort. Dans *Les Chiens errants*, la beauté des représentations transforme les ruines et les Tiers paysages en paysages cinématographiques. Cette beauté, pourtant, n'est pas seulement à apprécier du point de vue artistique et esthétique, elle est aussi un projecteur que le cinéaste tourne ostensiblement sur l'obscurité et la laideur qu'il voit dans le processus de développement de la société qui, s'il est inévitable, est souvent ignoré, passé sous silence et oublié. En conséquence, dans *Les Chiens errants*, le fait de montrer les ruines contemporaines et les Tiers paysages comme paysages urbains n'est pas seulement un parti pris cinématographique et esthétique, mais aussi sociologique et humaniste.

En réalité, bien que le paysage naturel et le paysage urbain renvoient respectivement à deux mondes sur lesquels les cinéastes portent des regards souvent totalement différents, positif pour le premier et négatif pour le second, force est de

²³⁰ TSAI Ming-liang, *Stray dogs*, Xinpei, INK, 2014.

²³¹ DAVOINE Charles, *La ville défigurée. Gestion et perception des ruines dans le monde romain (Ier s. a.C. - IVe s. p.C.)*, Bordeaux, Ausonius, 2021.

²³² WU Hong 巫鸿, *废墟的故事, 中国美术和视觉文化中的“在场”与“缺席” (A story of ruins, presence and absence in Chinese art and visual culture)*, Shanghai, Shanghai People's Publishing House, 2012.

constater que la frontière entre ces deux mondes antagonistes n'est jamais totalement écartée ou infranchissable. D'abord parce que la notion de nature comme celle de paysage sont des concepts inventés par l'homme, autrement dit par les citadins et leur point de vue culturel, et ensuite parce que dans les films de notre corpus, le monde sauvage, le monde rural et le monde urbain sont souvent reliés par le récit du point de vue diégétique et par les motifs filmiques du point de vue esthétique. En conséquence, à partir des représentations du paysage proposées par ces cinéastes nous pouvons penser le rapport de l'homme à son environnement.

1.3.2.2 Coexistence du passé, du présent et du futur

En effet, le paysage urbain retrouve une fonction essentielle lorsqu'il est utilisé comme témoignage et point de repère. Il donne à voir une partie d'une ville, un quartier, une place, un bout de rempart, des boutiques, qui portent des informations et des éléments qui peuvent caractériser les villes où passent le temps et l'histoire. Si une ville est un trésor qui conserve l'histoire d'une part d'un territoire et de l'humanité, les paysages urbains sont alors les images qui donnent à voir cette histoire accumulée, voire les images qui peuvent révéler « *son nom propre, sa différence, sa singularité, ou du moins celle qui fait sens.* »²³³ Certes, en s'appuyant sur l'efficacité de la création, de l'utilisation et de la perception du paysage urbain pour façonner une ou des images qui représentent une ville, on court toujours le risque que la ville soit dépeinte par ces images clichées qui pourraient facilement la figer sous des conventions et dans des stéréotypes. Mais, comme l'écrivait Roland Barthes, « *la cité est un discours, et ce discours est véritablement une langue : la ville parle à ses habitants, nous parlons notre ville* »²³⁴. Lorsque des individus partagent leur regard et leur histoire, une ville

²³³ BOULET Jacques, « La ville vestige », *Appareil*, numéro spécial, 2008, URL = [<https://journals.openedition.org/appareil/445>], consulté le 28/12/2021.

²³⁴ BARTHES Roland, « Sémiologie et urbanisme », conférence, 1963, *L'aventure sémiologique*, Paris, Seuil, 1985, p. 267.

peut toujours devenir mémorable et unique. Comme Abbas Kiarostami l'explique dans ses échanges de lettres avec Philippe Ragel, dans lesquels il commente la préparation graphique effectuée par son équipe technique pour le tournage d'*Où est la maison de mon ami ?*, une fois terminé la création du chemin en zigzag creusé à flanc de la colline sur laquelle trône un olivier, « il (l'olivier) ne s'agissait plus du même arbre : 'arbre' s'était transformé en 'notre arbre'. »²³⁵ Quand un cinéaste filme une ville, elle devient sienne. Dans les films de notre corpus, bien que les représentations du paysage urbain soient moins nombreuses que celles du paysage naturel, les villes qui, selon les cinéastes, méritent l'attention des spectateurs, représentent chacune des caractères qui les rendent tout à fait mémorables. À la faveur du cinéma, les cinéastes proposent aux spectateurs d'appréhender une société, une culture, un peuple par le biais de nouvelles perspectives : leurs et les paysages urbains qui s'y trouvent. Nous pouvons trouver trois exemples dans lesquels les paysages urbains sont utilisés, de manière symbolique, métaphorique ou réaliste, comme la cristallisation du temps et de l'histoire d'une ville, d'une société voire d'un pays.

Dans *L'Éternité et un jour* de Theo Angelopoulos, les paysages urbains, particulièrement ceux autour du motif de la frontière, sont un outil important avec lequel le cinéaste apporte des réflexions sur des phénomènes et des événements historiques et sociaux. La frontière devient le symbole de l'ensemble des réflexions que le cinéaste partage dans les films de la trilogie des frontières. Si l'olivier et la colline où serpente un chemin sont des éléments qui permettent à Abbas Kiarostami de créer une cohérence formelle qui parcourt les films de sa trilogie de Koker, Theo Angelopoulos montre la frontière sous différentes formes pour créer une cohérence thématique qui se retrouve dans *Le Regard Ulysse*, *Le Pas suspendu de la cigogne*, et *L'Éternité et un jour*. Lorsque l'on voit les treilles métalliques sur lesquels s'accrochent des corps humains à l'allure effroyable et funèbre dans *L'Éternité et un*

²³⁵ KIAROSTAMI Abbas et RAGEL Philippe, traduction : GAREKANI Toufan, « Correspondance. Échange épistolaire », *Entrelacs*, 6/2007, p. 20, URL = [<https://journals.openedition.org/entrelacs/318>], consulté le 28/12/2021.

jour, non seulement les intrigues des deux films précédents resurgissent, mais aussi les problèmes sociaux, politiques et économiques complexe des pays balkaniques qui y sont liés et qui parcourent la société grecque contemporaine. La frontière sépare les pays et les sociétés, mais elle relie des récits, des strates historiques des sociétés et des réflexions personnelles du cinéaste face à la société et à l'époque dans lesquelles il évolue.

Avec *Les Chiens errants*, Tsai Ming-liang propose également des réflexions sur l'époque et la société dans lesquelles il se situe. Dans ce film, Tsai Ming-liang nous invite à suivre la vie d'une famille errante dans la ville de Taipei, représentée comme une métropole composée à la fois de quartiers prospères et de zones de déclin. Les Tiers paysage et les ruines contemporaines sous différentes formes occupent en conséquence une bonne place dans le Taipei de Tsai Ming-liang où peut encore survivre la famille errante. Dans cette tragédie, les ruines contemporaines, particulièrement le bâtiment abandonné où loge la famille, deviennent la matière idéale pour construire l'univers spécifique de son récit. En effet, les ruines sont reliées aux Tiers paysages à l'aide des dispositifs de mise en scène. En filmant des ruines comme des paysages urbains, Tsai Ming-liang propose également des plans à l'intérieur des Tiers paysages et des ruines en suivant les activités des personnages. Par exemple, les moments où les enfants se baladent dans les Tiers paysages, ou bien encore le passage de la femme qui rentre dans le bâtiment pour nourrir des chiens errants. Tsai Ming-liang utilise des plans de différentes valeurs afin de montrer non seulement les déplacements des personnages mais aussi l'état concret des Tiers paysages et des ruines. Dans les Tiers paysages, on voit des végétaux luxuriants ainsi qu'un grand tuyau de canalisation. Et dans le bâtiment abandonné, les toits sont troués, les couloirs sont remplis de décombres et de déchets. Par terre et sur les murs brisés se trouvent des portraits de politiciens décédés. Tout à coup, ces débris du passé nous extraient de la fiction et nous font revenir à la réalité. En même temps, ils relient la tragédie de la famille à l'histoire du développement de la société. De plus, avec les déplacements à

l'intérieur du bâtiment abandonné dans lequel se trouvent des traces du passage du temps, Tsai Ming-liang crée un univers unique du fait de l'état ambigu et instable des ruines. D'un côté, les traces du passage du temps transforment le bâtiment en témoignage historique dans lequel coexistent le passé et le présent de la société. Cet aspect réaliste de la ruine devient un outil qui permet au cinéaste d'insérer son récit dans un contexte social réaliste et transforme son film en réflexion critique sur l'humanité et la société contemporaine. En conséquence, les Tiers paysages et les ruines qui le composent ont un statut multiple. Il ne s'agit pas uniquement de décors réalistes mais aussi d'éléments symboliques où se retrouvent les différentes strates historiques et temporelles d'une même société.

Dans *Au-delà des montagnes*, à travers la vie d'une femme et son histoire d'amour, Jia Zhangke dépeint aussi un « portrait » dynamique de la ville de Fenyang. Les paysages urbains de différentes époques servent d'abord de décor d'une histoire d'amour. En même temps, ils renvoient métaphoriquement à l'état d'esprit de l'héroïne. De plus, du point de vue réaliste, ils font également office de révélateur historique, puisqu'ils donnent à voir une partie de l'histoire du développement économique, social et culturel de la Chine contemporaine en même temps qu'ils ouvrent des perspectives de réflexion sur son avenir.

En 1.2.5, nous avons montré qu'en tant que témoignage matériel, les paysages marquent les changements de la ville à travers le temps. Fenyang est une ville dont le développement économique et social dépend amplement de l'industrie du charbon, la mine constituant un des motifs qui permet alors d'en dresser le portrait. Dans plusieurs séquences du film, la mine et les résidences des mineurs sont filmées tels des paysages. C'est le cas par exemple dans la première section du récit, dans le premier plan de la séquence de mine de nuit. Celle-ci est filmée en plan général fixe, dans une tonalité bleue qui apparaît néanmoins chaleureuse grâce aux rares lumières éclairant certains recoins de la mine, et aux lampes sur les casques des mineurs. On la retrouve également dans la deuxième section du récit, quand l'un des protagonistes retourne à la même

mine, et que le cinéaste conduit le spectateur à observer la mine avec le personnage en suivant son regard et son déplacement. Dans ces deux plans paysagers, les représentations de la même mine diffèrent l'une de l'autre, la première apparaît poétique et dynamique, tandis que la deuxième est à la fois désolée et vide. Du point de vue métaphorique, ces deux paysages renvoient en fait respectivement à deux états d'esprit différents : celui de Jinsheng qui vient d'acheter la mine, et celui de Liangzi, un mineur malade et mourant. En même temps, ils font symboliquement échos aux deux périodes du développement de l'industrie du charbon dans le Shanxi : le premier incarne le pic de l'industrie du charbon dans les premières années du développement économique du pays, le second la période de récession et la reconversion de cette industrie liée aux nouvelles politiques environnementales et écologiques mises en place par l'État chinois. Néanmoins, malgré l'importance de la mine de charbon pour la ville de Fenyang et d'autres villes de la province de Shanxi, celle-ci n'est qu'un élément parmi d'autres qui caractérisent la ville sous la caméra de Jia Zhangke. Ainsi, nous pouvons nous rendre compte que ces paysages de mine de charbon ne fonctionnent pas seuls mais font partie de groupes de paysage.

En effet, de manière générale, nous pouvons diviser les paysages urbains du film en trois groupes : les paysages montrant des monuments historiques chinois, les paysages donnant à voir des terres exploitées (les mines, les chantiers de construction d'infrastructures, etc.), et les paysages hybrides dans lesquels motifs naturels et motifs urbains coexistent. Les deux premiers groupes de paysages se trouvent principalement dans la première et la deuxième section du récit, qui ont respectivement pour cadre le début des années 2000 et les années 2010, et dont les intrigues se déroulent principalement à Fenyang en se concentrant sur la vie des trois protagonistes. Les paysages appartenant au dernier groupe se retrouvent dans la dernière partie du récit qui s'est déplacée, où le récit qui s'est déplacé dans une Australie futuriste, et se concentre sur la vie de Dollar, le fils de Tao et Jinsheng, qui incarne la génération suivante. Ce passage des monuments historiques aux chantiers de construction, du

terrain d'exploitation aux paysages australiens est une manifestation explicite du passage du temps et du déplacement géographique, qui renvoient aux différents moments de la vie des personnages ainsi qu'à une certaine tendance du développement des sociétés. Mais en y regardant de plus près, on peut aussi y lire une comparaison entre deux mondes : le monde chinois traditionnel représenté principalement par Tao l'héroïne, et le monde moderne sous l'influence des cultures occidentales admirées par Jinsheng.

Si c'est à travers le regard de Liang Zi, le mineur qui appartient au monde de l'industrie du charbon, que nous découvrons et contemplons les mines dans lequel il vit, c'est par le regard de Tao que le cinéaste nous montre la ville de Fenyang. Dès le début du film, en suivant le déplacement et les activités de Tao, on découvre les quartiers de Fenyang émaillés de bâtiments anciens et de monuments historiques filmés en plan d'ensemble ou en plans généraux. Les ruelles, la tour de la cloche, l'ancienne porte de la ville ou les remparts, les portiques d'honneur filmés comme des paysages urbains, construisent la ville de Fenyang en l'inscrivant dans un monde qui appartient à la culture traditionnelle chinoise. Pendant ce temps, Liang Zi s'enfonce dans la maladie tandis que les paysages de la mine apparaissent de plus en plus décrépits. Malgré la vieillesse et la solitude, Tao résiste toujours, comme les bâtiments historiques qui tiennent bon malgré le passage du temps. À noter que les paysages des anciens quartiers et des monuments sont souvent gris à cause de la brume, des poussières ou du mauvais temps, ce qui reflète non seulement la météo de la ville mais incarne aussi esthétiquement le vieillissement de l'héroïne. Du point de vue métaphorique, le cinéaste semble proposer implicitement une comparaison entre le paysage de la ville, composé d'anciens quartiers et des monuments historiques, et l'héroïne. Pour aller plus loin, on peut même y voir une métaphore voire une équivalence entre l'héroïne et la culture traditionnelle chinoise. Comme un porte-parole de cette dernière, c'est l'héroïne qui reste à Fenyang et essaie jusqu'à la fin du film de maintenir une vie en suivant les coutumes et les valeurs traditionnelles.

L'héroïne, en faisant le choix de résister, devient alors symboliquement l'incarnation de la culture traditionnelle chinoise.

Ces impacts sont en fait montrés dès le début du film, dans deux séquences très symboliques et métaphoriques. La première est la leçon de conduite que Jinsheng donne à Tao. La voiture d'une marque allemande conduite par Tao sous les indications de Jinsheng traverse la mine, arrive au bord de l'eau avant de finir par heurter une stèle au bord du fleuve jeune. Plus tard dans le film, dans une autre séquence au bord du fleuve jeune, gelé, Tao fait exploser les dynamites avec lesquelles Jinsheng tente de tuer Liang Zi. Jia Zhangke insère dans chacune des séquences des plans de paysage. La mine, le fleuve et les chantiers de construction, sous la caméra de Jia Zhangke, deviennent des paysages à la tonalité froide qui imprègnent la scène d'une nostalgie délicate. Ces deux séquences peuvent bien évidemment être interprétées comme une sorte d'allégorie d'un mariage fascinant qui se termine en échec. Mais en allant un peu plus loin, on peut peut-être aussi y voir la métaphore d'un pays en plein processus de développement et de construction dans le contexte de la globalisation. Tao et Jinsheng démarrent la voiture aussi vite que la Chine s'embarque dans le développement économique, et leur accident qui les fait heurter la stèle peut également évoquer les impacts culturels que le pays doit envisager dans le contexte de la mondialisation.

C'est avec des plans de paysages naturels flous et oniriques que Jia Zhangke conclut la scène de séparation entre Tao et son fils, et avec un paysage urbain hors de la Chine qu'il dévoile la dernière partie du récit ainsi que la vie de la génération suivante représentée dans le film par Dollar. Si les paysages naturels, emprunts de poésie et de nostalgie, renvoient à la séparation mélancolique entre la mère et le fils, le paysage urbain, lui, marque le nouveau chapitre de la vie de Dollar. Il s'agit d'un paysage hybride, une ville traversée par une grande autoroute et entourée par la mer. Sous un ciel radieux, Dollar entre dans le plan comme s'il rentrait dans une *veduta* cinématographique qui montre une belle image de la ville. Mais derrière cette belle image le côté sombre de la vie ressurgit – la rupture familiale et la perte d'identité que

le jeune homme subit depuis la séparation avec sa mère et son pays d'origine. Il oublie sa langue maternelle comme s'il oubliait le nom de sa mère. En raison du déracinement culturel, il lui faut apprendre la langue et la culture chinoise à l'école et communiquer avec son père à l'aide d'un traducteur. Et à cause du manque de connaissance des coutumes traditionnelles, lorsqu'il travaille au restaurant, il sert du thé avec un petit sourire aux clients sans comprendre qu'il s'agit en fait très probablement d'un repas après une cérémonie funéraire, suggérée par les bouquets de chrysanthème²³⁶ posés sur les tables.

Malgré cet écart énorme entre Dollar et sa culture d'origine, il semble qu'il ne se sente pas forcément plus proche de la terre outre-mer où il grandit. À chaque fois qu'il a besoin de consolation, au lieu de chercher le paysage urbain de la ville où il habite, il se tourne vers la mer en portant le regard bien loin dans une recherche de contemplation (Fig. 81 et 82). La mer sous le ciel rose et violet, la mer bleu clair à la plage de galets, et celle à la fin du film, d'un vert foncé scintillant sous le soleil couchant, tous ces paysages marins deviennent des soutiens émotionnels qui soulagent la tristesse et apaisent la nostalgie. C'est aussi que la mer, ou bien les vagues, lui rappellent le prénom de sa mère, Tao, qui signifie, comme déjà dit, la « vague » en chinois. En effet, comme nous l'avons montré en 1.2.5, il existe un lien symbolique entre l'héroïne et les eaux (le fleuve et la mer), qui est suggéré par le prénom de l'héroïne et qui rejaillit dans des plans et des séquences du paysage au bord de l'eau marquant les différentes étapes de vie de l'héroïne. Dans la troisième partie du film, la mer, l'héroïne et l'identité culturelle représentées par les paysages marins contemplés par Dollar, s'entremêlent pour former un symbole multiple qui relie ensemble l'héroïne, l'identité culturelle et l'eau. Dollar est tombé amoureux de son enseignante de chinois comme s'il cherchait une sorte de substitution à l'amour maternel, et il murmure le prénom de sa mère face à la mer comme s'il en appelait à une culture et à une identité qui lui manquent, si proches au fond du cœur.

²³⁶ Le chrysanthème, particulièrement le blanc et le jaune, est la fleur utilisée pour rendre hommage au défunt dans la culture traditionnelle chinoise.

Fig. 81 | Fig. 82

Jia Zhangke conclut son film avec Tao qui part en promenade après avoir confectionné des raviolis (ce qui laisse entendre que la scène se déroule au moment du nouvel an chinois) et se met à danser sous la neige devant un monument historique reconstruit tandis que retentit en elle un morceau de musique de sa jeunesse. Comme notre analyse en 1.2.5 l'a montré, on retrouve ici l'idée de la résistance d'une ancienne culture qui possède toujours une forme de vitalité. Mais en reliant la séquence de Dollar à celle de Tao, on peut aussi voir le dernier plan du film comme l'image d'une culture vivante à même de répondre à la quête d'identité culturelle de Dollar – de la nouvelle génération qui est en faveur d'une idée profonde de la transmission de cette identité de génération à génération. Si le titre français du film *Au-delà des montagnes* renvoie à un ailleurs, à un étranger, le titre d'origine 山河故人, littéralement Montagnes, fleuves et anciens amis, évoque une émotion, un sentiment, un amour éternel malgré le changement de l'environnement et du paysage.

Dans *Au-delà des montagnes*, cette mise en scène de la rupture, de la recherche et de la révélation d'une identité culturelle face à la globalisation économique et ses influences fait écho à de nombreux films de notre corpus. Si Jia Zhangke exprime sa sollicitude pour la perpétuation de la culture chinoise dans un contexte de mondialisation, le cinéaste russe, lui, propose un regard encore plus sombre et désespéré, exprimé à travers l'histoire d'une ethnie déjà disparue. Cette conscience, ainsi que le fait de mettre en question le rapport entre plusieurs cultures, et l'impact qu'une culture pourrait avoir sur une autre, culture relativement plus dominante (la globalisation étant considérée presque conventionnellement comme une norme ou un

fait inévitable), font profondément écho au sujet de notre travail de recherche. Le paysage n'est pas seulement un élément esthétique mais avant tout le fruit d'une civilisation humaine qui renvoie à un rapport entre l'homme et son environnement, qui est engendré et influencé par une culture, un mode de vie et une vision du monde. En identifiant des sujets récurrents liés aux représentations cinématographiques du paysage, nous interrogeons au fond les préoccupations communes des cinéastes. Bien qu'il existe des sujets communs et récurrents propres aux représentations du paysage dans les films contemporains, il importe toutefois de sonder un peu plus avant la question formelle, soit les motifs ou les dispositifs de mise en scène auxquels recourent les cinéastes pour élaborer ces créations paysagères, en vue d'établir une typologie de ce possible universel du paysage dans le cinéma contemporain. L'enquête ne doit pas s'arrêter à la question du sujet ou des préoccupations similaires, elle doit également s'intéresser à la création esthétique, et surtout aux formes que prennent les représentations du paysage dans les films de notre corpus, qui a donc été l'objet de cette première partie.

L'analyse que nous avons effectuée jusqu'à présent nous a permis d'identifier des significations communes aux représentations du paysage dans les films contemporains de culture pourtant variée. Comme nous l'avons remarqué, les paysages naturels sont, dans la plupart des cas, liés de manière directe ou indirecte à des éléments métaphoriques – les mythes, les cultes ou les religions, autant de domaines dans lesquels l'être humain fait appel à son imagination et sa créativité pour trouver une origine à la vie, au monde, à une culture ou à une civilisation. Le paysage urbain, quant à lui, sert de point de départ aux cinéastes pour déployer leur réflexion sur le monde humain – le développement historique, culturel, éthique, économique, social, politique. Bien que ces deux types de paysages ne soient jamais strictement opposés et que nous parvenons facilement à trouver des paysages hybrides (le paysage rural en étant l'exemple le plus évident), les valeurs ainsi que les sens qu'ils véhiculent sont souvent très différents les uns des autres, voire en opposition.

De plus, il faut remarquer que dans la plupart des films de notre corpus, les paysages naturels sont généralement liés à des valeurs positives telles que la pureté, la vitalité, la liberté ou la créativité, tandis que les paysages urbains paraissent relativement sombres et froids, parfois même ténébreux dans certains films. Mais on peut aussi trouver dans certaines œuvres des paysages naturels liés à des valeurs négatives telles que le danger et l'atrocité. Ainsi, dans *Into the Wild*, l'environnement naturel est en fait dur et presque inhabitable pour l'homme moderne et malgré son idéalisme, le Supertramp se voit dans les bras de ses parents dans sa dernière hallucination qui le conduit vers la mort au sein de la nature sauvage. Dans le monde fantastique de *The White Meadows*, constitué de paysages naturels poétiques mais inhabitables se cachent des critiques sur la politique, la superstition et l'aspect sombre et impitoyable de la nature humaine. Dans *la Forêt de Mogari* comme dans *Au-delà des montagnes*, l'image du monde humain ou des paysages urbains n'est pas dévalorisée, Machiko garde l'espoir d'être découverte et sauvée de la jungle par un hélicoptère, et Dollar fait appel à son identité culturelle. C'est seulement dans ce genre de contexte que le monde humain peut être temporairement représenté de manière positive, un monde paisible et rassurant, de l'organisation et de la valorisation. Il existe, dans les films de notre corpus, un rapport entre le paysage naturel et le paysage urbain qui est opposé mais en même temps dynamique, voire sous certaines conditions interchangeable, l'un renvoyant généralement à une forme d'idéal et perfection tandis que l'autre révèle un regard réflexif et critique sur le monde humain.

Ce rapport entre le paysage naturel et le paysage urbain, qui révèle au fond la vision que les cinéastes contemporains portent sur le lien entre l'homme et la nature en tant qu'environnement habité peut faire penser au *Nature writing*, un courant littéraire apparu d'abord dans la littérature anglo-saxonne et défendant l'idée qu'« *une des premières conséquences de l'intérêt pour le fait écologique a été le développement d'un sentiment de méfiance vis-à-vis des cultures humaines, de leurs fictions et des*

poétiques qui y sont associées »²³⁷, selon les recherches que le collectif ZoneZadir présent dans le numéro consacré à l'écopoétique de la revue *Littérature*. Ce courant littéraire qui engendre le concept d'écopoétique mettant en avant le rapport entre l'homme, la terre et la planète en tant qu'environnement habité semble faire écho au rapport entre le monde naturel et le monde humain représentés par le paysage naturel et le paysage urbain que nous pouvons trouver dans les films de notre corpus. Comment pouvons-nous interpréter cette résonance entre le concept d'écopoétique manifesté dans des œuvres littéraires et les idées associées à la réflexion entre nature et humain, culture et développement, qui s'expriment dans les représentations du paysage des films de notre corpus ? Contribue-t-il à un universel du paysage dans le cinéma contemporain s'il en existe un ? Voyons cela à présent.

²³⁷ Collectif ZONEZADIR, « Pour une écopoétique transculturelle : introduction », *Littérature*, 2021/1, Paris, Armand Colin, N°201, p. 12, URL = [<https://www.cairn.info/revue-litterature-2021-1-page-10.htm>], consulté le 21/12/2022.

PARTIE 2 :
FORMES UNIVERSELLES DE LA
REPRÉSENTATION DU PAYSAGE
DANS LE CINÉMA
CONTEMPORAIN

Afin de mener des recherches esthétiques sur les formes récurrentes de la représentation du paysage dans le cinéma contemporain, cette deuxième partie se concentrera principalement sur trois points : les fonctions qu'occupe le paysage dans les films de notre corpus ; les motifs paysagers qu'ils mettent en œuvre ; les dispositifs de mise en scène sur lesquels les cinéastes s'appuient fréquemment pour construire des paysages filmiques. Pour commencer à traiter ces trois thèmes, essentiels et primordiaux de la création du paysage cinématographique, il convient d'abord de faire un détour pour élucider quelques questions. Que-ce que la création du paysage ? Quels sont les facteurs fondamentaux à l'œuvre dans cette création ? Et surtout, quel rôle l'être humain joue-t-il dans la création du paysage ?

En effet, lorsque nous évoquons le paysage, nous pensons souvent à la nature sauvage ou à la campagne. Mais dès que les souvenirs surgissent, ce sont aussi les vues de différentes villes qui défilent dans notre esprit. De fait, dans son acception culturelle et sociale, le paysage ne se limite pas au monde naturel, mais comprend aussi le monde humain. Surtout, le paysage n'est pas tant le site en lui-même qu'une création mentale, une représentation créée par l'esprit humain. Comme l'écrit Enrico Fontanari, « *le 'paysage n'est pas la nature'* »²³⁸. Si Enrico Fontanari n'évoque ici que la nature, il s'agit de bien distinguer le paysage de l'environnement, et en même temps de souligner l'existence de facteurs qui forgent notre regard et notre sensibilité paysagère. Un paysage, qu'il soit naturel, rural ou urbain, ne se résume jamais au site en lui-même, mais correspond à sa représentation créée à partir d'une vision nourrie de différentes manières et par divers facteurs.

Si l'on considère chaque forme d'expression – qu'elle soit corporelle ou acoustique, littéraire ou graphique – comme une forme de métaphore, le paysage, en tant que représentation créée à partir d'un site donné, pourrait être considéré comme une forme de métaphore du rapport entre l'homme et son environnement. Pour

²³⁸ FONTANARI Enrico, « La dimension paysagère du projet pour la ville contemporaine », in BERGÉ Aline, COLLOT Michel, MOTTET Jean (dir.), *Paysages européens et mondialisation, op. cit.*, p. 198.

analyser ce rapport, il faut d'abord comprendre quels facteurs peuvent nourrir notre sensibilité paysagère et comment ils agissent sur notre création et notre perception du paysage. Parmi les théories les plus utilisées dans les recherches scientifiques sur la notion du paysage, celles d'Alain Roger, de Michel Collot et d'Augustin Berque représentent respectivement trois approches différentes, esthétique, phénoménologique et socioculturelle, pour comprendre la notion de paysage, sa création et sa perception.

En prenant pour exemple la « *dualité* Nudité Nu »²³⁹, la seconde n'étant jugée belle que par le prisme du premier, Alain Roger établit une distinction claire entre un site et un paysage. Il voit le paysage comme le « *produit d'une opération perceptive [,] une invention historique et essentiellement esthétique* »²⁴⁰, et propose le concept d'*artialisation* afin d'analyser la création et la perception du paysage. Les expériences artistiques que nous avons vécues deviennent le noyau de notre sensibilité vis-à-vis du paysage, et notre regard, en tant que « *le lieu et le médium* »²⁴¹ de la perception, nous rend capables de transformer un milieu donné en paysage. Ce n'est qu'à travers un point de vue nourri par l'art qu'un milieu donné peut être artialisé. Comme il l'écrit, « *un lieu naturel n'est esthétiquement perçu qu'à travers un Paysage, qui exerce donc, en ce domaine, la fonction d'artialisation* »²⁴².

Il distingue en même temps deux types d'*artialisation*. La première s'effectue de manière directe, *in situ*, quand le créateur du paysage se trouve dans celui-ci, tandis que la seconde se réalise de manière indirecte, *in visu*, quand l'initiateur *artialise* le milieu donné en paysage à travers son regard²⁴³. Néanmoins, comme les paysans qui voient leurs champs plutôt comme une terre à cultiver qu'un paysage à admirer²⁴⁴, que ce soit de manière directe ou indirecte, mobile ou immobile, visuelle ou sensorielle, *in situ* ou *in visu*, pour que la création du paysage soit rendue possible, il est nécessaire

²³⁹ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, op. cit., p. 24.

²⁴⁰ *Ibid.*, p. 143-144.

²⁴¹ *Ibid.*, p. 19.

²⁴² *Ibid.*, p. 23-27.

²⁴³ *Ibid.*, p. 22-23.

²⁴⁴ *Ibid.*, p. 31-37.

qu'advienne une prise de distance mentale et intellectuelle, ce que permet l'expérience artistique et esthétique vécue par un être humain au contact d'un environnement. Pays-paysage, *in visu-in situ*, ces concepts qui vont de pair constituent alors la double articulation de la notion du paysage proposée par Alain Roger.

Quant à Michel Collot, tout en affirmant lui aussi la puissance des expériences artistiques et esthétiques dans la création du paysage, il considère que le paysage n'est pas uniquement un produit artistique, mais aussi « *une manifestation exemplaire de la multidimensionnalité des phénomènes humains et sociaux, de l'interdépendance du temps et de l'espace, et de l'interaction de la nature et de la culture, de l'économique et du symbolique, de l'individu et de la société* »²⁴⁵. Il définit trois éléments essentiels qui composent le paysage : un site (le monde physique), un regard (le point de vue qui observe) et une image (l'expérience esthétique). Parmi ces trois derniers, le regard est selon lui le facteur le plus important. Il est à la fois le chaînon à travers lequel s'effectue l'acte d'esthétisation et l'acte de pensée, l'élément indispensable à l'articulation entre le monde physique et l'intellectualisation, l'extérieur et l'intérieur. De plus, sous l'influence de la phénoménologie, et notamment de Maurice Merleau-Ponty puis d'Edmund Husserl et de Jean-Luc Nancy, Michel Collot considère le corps humain comme le lieu de l'esprit dans l'espace. Le paysage devient un lieu d'émergence, une forme de pensée structurée et un support sensoriel qui relie la subjectivité et l'objectivité, le corps et l'esprit, la conscience humaine et le monde physique.

Il semble que Michel Collot propose une pensée sur le paysage qui ne distingue plus les deux modalités de l'*artialisation* du paysage proposé par Alain Roger. Car lorsqu'on perçoit un site et qu'on le transforme en paysage, qui est considéré comme un lieu d'émergence dans lequel le corps humain s'inscrit, celui-ci est en même temps *in visu* et *in situ*. Comme l'explique Michel Collot, « *le sens d'un paysage ne résulte pas d'une analyse intellectuelle des éléments qui le composent, mais d'une appréhension synthétique des rapports qui les unissent* »²⁴⁶. En tant qu'espace

²⁴⁵ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, p. 11.

²⁴⁶ *Ibid.*, p. 24.

transitionnel entre le moi et le monde, la relation singulière entre le créateur et son environnement se manifeste alors dans un paysage. En tant que « *donnée fondamentale de l'expérience humaine* »²⁴⁷, le paysage est un ensemble sensible grâce auquel l'homme pense le monde. Michel Collot transforme le paysage en une expérience entièrement subjective, en expansion du Moi. La perception devient, par conséquent, un acte de pensée, une étape intuitive et préréflexive de la création du paysage qui a pour but de formuler une pensée réflexive du paysage.

Augustin Berque, lui, voit le paysage plutôt comme un fruit socioculturel qui possède une historicité, et explique que « *les sociétés aménagent leur environnement en fonction de l'interprétation qu'elles en font, et réciproquement elles l'interprètent en fonction de l'aménagement qu'elles en font* »²⁴⁸. Inspiré par le concept de *fūdosei* (en japonais 風土性), entendu comme le « *sens du lien qui existe entre une société et son environnement* »²⁴⁹, forgé par le philosophe japonais Watsuji Tetsurō, il invente les termes d'*écoumène* et de *médiance*, dont il fait le fondement de toute analyse de la relation complexe entre l'homme et le milieu environnant qui conditionnent à la fois la création, la perception et l'analyse du paysage.

Chez Augustin Berque, le milieu n'est pas un objet mais, selon ses mots, un *écoumène*, terme qui renvoie à une expérience dans laquelle se manifeste le rapport entre une société et son environnement, entre l'humanité et l'étendue terrestre. La *médiance*, elle, correspond à la double nature du lieu, qui est à la fois l'environnement (l'aspect physique) et les paysages (l'aspect phénoménal), c'est le « *sens d'un milieu ; sens qui est simultanément signification, perception, sensation, orientation et tendance effective de ce milieu en tant que relation* »²⁵⁰. Pour lui, le paysage est intimement lié à la vie sociale au sein de laquelle la sensibilité paysagère se cultive, se nourrit et se transmet. L'intervention de l'homme dans la notion de paysage ne s'exerce pas

²⁴⁷ *Ibid.*, p. 13.

²⁴⁸ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, *op. cit.*, p. 15.

²⁴⁹ *Ibid.*, p. 35.

²⁵⁰ *Ibid.*, p. 36.

seulement à travers l'expérience esthétique, mais aussi grâce à d'autres expériences vécues dans un cadre plus large qui synthétisent les coutumes et la culture d'une société donnée. Le paysage est donc « *une entité relative et dynamique, où nature et société, regard et environnement sont en constante interaction* »²⁵¹, dans laquelle « *des réalités mesurables de l'environnement [...] entrent nécessairement en jeu dans l'analyse paysagère, et [...] justement figurent parmi les enjeux les plus remarquables des actuelles politiques du paysage* »²⁵². En conséquence, la manière dont on perçoit un environnement donné n'est jamais complètement dissociable des représentations récurrentes sous forme de paysage dans les sociétés et les cultures dans lesquelles elle s'inscrit. Autrement dit, un paysage n'est pas seulement un ensemble de « *représentations collectives (c'est-à-dire en somme les manières communes de percevoir et concevoir la réalité) [... mais] en même temps réalité, et apparence de réalité* »²⁵³. Toutefois, il insiste toujours sur la nécessité de bien distinguer les deux états de manifestation du paysage, à savoir le paysage grandeur nature comme une réalité au premier degré, et le paysage en tant qu'image et représentation²⁵⁴.

Qu'il soit un environnement artialisé à travers un regard forgé par l'art et par l'expérience esthétique chez Alain Roger, un lieu perçu et vécu qui synthétise l'ensemble des sentiments, sensations et réflexions de son initiateur selon la théorie de Michel Collot, ou bien le fruit de l'*écoumène*, de l'ensemble des rapports sociaux et culturels entre l'homme et son environnement comme le propose Augustin Berque, un paysage dévoile toujours un rapport, simple ou complexe, entre l'être humain et son environnement. Ce rapport n'est pourtant jamais invariable. En tant qu'expression personnelle liée aux différentes expériences vécues (intellectuelles et culturelles, sociales et politiques, artistiques et esthétiques, etc.), le rapport entre l'homme et son environnement oscille sans cesse entre l'intimité et l'extériorité, entre l'individualité

²⁵¹ BERQUE Augustin, « Paysage, milieu, histoire », in BERQUE Augustin (dir.), *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, op. cit., p. 6.

²⁵² BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, op. cit., p. 7.

²⁵³ *Ibid.*, p. 15-16.

²⁵⁴ *Ibid.*, p. 11.

et la collectivité, entre la singularité et la pluralité ; en tant que produit esthétique, culturel et social, ce rapport prend la forme d'une tension dynamique, variable en fonction des changements économiques, politiques, scientifiques ou artistiques. Grâce au dynamisme paysager, nos émotions, nos sensations et nos pensées les plus subtiles et les plus sensibles peuvent être exprimées, partagées et appréhendées par les représentations artistiques, qu'elles soient littéraires, picturales, photographiques, filmiques ou autres.

2.1 Paysage dans le cinéma contemporain

Puisque nous avons élucidé les questions essentielles concernant la création du paysage, il nous faut maintenant poursuivre notre travail sur la création du paysage cinématographique. Bien qu'il semble assez facile et évident d'identifier un paysage dans un film, il existe en réalité de nombreuses imprécisions et incertitudes entre la création et la perception, entre le donné et l'interprétation. Car dans la création cinématographique, le cinéaste créateur n'est pas seul en jeu, il faut aussi prendre en compte le spectateur destinataire. Comme l'écrit Jacques Aumont, « *il n'y a pas de regard innocent* »²⁵⁵. Nous nous appuyons sur l'ensemble de nos expériences vécues pour percevoir, pour interpréter et pour comprendre. C'est pourquoi Jacques Aumont ajoute que, « *l'image est donc, tant du point de vue de son auteur que de son spectateur, un phénomène lié, aussi, à l'imagination* »²⁵⁶. Lorsque nous prenons en compte le goût et le jugement du spectateur, des questions concernant la définition du paysage cinématographique surgissent : dépend-elle du lieu de tournage ? Un site représenté dans un film peut-il être considéré comme un paysage filmique ? Et surtout, comment pouvons-nous traiter l'écart cognitif et esthétique entre le créateur et le destinataire ?

Du point de vue pragmatique, il n'est pas difficile de distinguer un décor de studio d'un site naturel. Sur le plan technique et esthétique, le lieu de tournage est peut-être l'élément le moins important et le moins décisif. Mais lorsque nous essayons de traiter de la relation entre le cinéaste et le spectateur dans la création et la perception du paysage cinématographique, comme l'indique Antoine Gaudin dans ses recherches sur l'espace cinématographique, il est possible qu'un espace proto-filmique soit appréhendé préalablement par le cinéaste comme un paysage avant d'être filmé, ou bien que le spectateur perçoive un espace filmique comme un paysage, en fonction de son bagage esthétique et de sa sensibilité paysagère.

²⁵⁵ AUMONT Jacques, *L'Image*, Paris, Nathan, 1990, p. 62.

²⁵⁶ *Ibid.*, p. 64.

En tant que spectateur, lorsque nous regardons un film, nous nous trouvons physiquement devant les images en mouvement. Mais regarder un film est aussi une expérience. Lorsque nous sommes plongés dans l'obscurité de la salle, nous rentrons en même temps dans un espace-temps et nous nous exposons à un ensemble de compositions visuelles et acoustiques structurées par le cinéaste, en nous immergeant dans l'univers imaginaire et sensuel qu'il a créé. Les intrigues nous émeuvent ou nous surprennent, au même titre que les paysages filmiques peuvent nous toucher. De ce fait, si on comprend le paysage cinématographique comme des images en mouvement perçues uniquement au moyen du regard, on le perçoit, connaît, reconnaît et mémorise comme un paysage *in visu* en dehors de nous. Mais si nous le considérons comme une expérience vécue, le paysage filmique est alors *in situ* en tant qu'espace-temps à sentir, à vivre, et dans lequel s'immerger.

Si la perception du paysage par les spectateurs est difficile à appréhender, car elle dépend de leur propre sensibilité paysagère et de leur expérience personnelle, particulièrement dans le domaine artistique et esthétique, l'intention du cinéaste est relativement plus intelligible, car nous pouvons essayer de déceler des signes formels et des expressions cinématographiques qui nous permettent de définir la notion du paysage cinématographique. En tant qu'élément cinématographique, il est organiquement associé à la narration et déterminé par la mise en scène, et s'inscrit donc dans le cadre des concepts ou des pensées que le cinéaste propose dans son œuvre. Selon Antoine Gaudin, il existe *a priori* des acceptations culturelles courantes de la notion du paysage dans le cinéma :

« les conditions d'émergence du 'sentiment du paysage' sont réunies lorsqu'on se trouve face à un plan (ou une série de plans) large(s), en extérieur, impliquant un espace visible ordonné selon une 'composition manifeste' (visant à produire un sentiment d'unité indissociable d'une Stimmung), et explicitement dévolu(s) à l'activité contemplative – c'est-à-dire mettant provisoirement l'action en retrait

pour produire une émotion esthétique, un 'spectacle au sein du spectacle', selon un régime sensible inscrit de longue date dans notre culture visuelle »²⁵⁷.

À partir de cette proposition, il est possible de définir quatre critères importants qui, selon les propos d'Antoine Gaudin, définissent un paysage cinématographique au niveau de la mise en scène. Pour créer le sentiment de paysage dans un film, il faut d'abord filmer un plan (ou une série de plans) large(s) – nous pouvons alors supposer qu'il s'agit là de plans d'ensemble ou de plans généraux – qui permettent au cinéaste de montrer un grand espace à l'écran. Il faut ensuite que le site en extérieur soit représenté en suivant une certaine logique artistique ou esthétique afin de montrer un état d'esprit ou une humeur. Il existe donc un lien entre la création d'émotions, de sentiments ou de sensations liées à la mise en scène du paysage. Et pour appréhender l'état d'esprit ou l'émotion qui se manifestent à travers le paysage, il est nécessaire de créer une durée qui rende possible l'acte de contemplation. À noter que l'action des personnages et la contemplation ne s'excluent pas, il suffit que les activités des personnages ne fassent pas obstacle à la perception du paysage.

Une perspective ouverte, une composition d'image qui correspond à une esthétique conventionnelle du paysage, la contemplation et l'expression des sentiments intimes de l'initiateur du paysage sont autant de critères qui construisent un paysage cinématographique dans son acception la plus courante et pourraient évoquer le paysage tel qu'il était représenté dans les formes d'art pictural qui précèdent le cinéma. En tant qu'un art synthétique, il n'est en conséquence jamais surprenant que nous puissions trouver dans le paysage filmique des influences artistiques et esthétiques, au moins formelles, qui sont héritées d'autres formes d'art visuel plus anciennes, particulièrement de la peinture et de la photographie. Cependant, comme l'écrit Luc Vancheri, le cinéma ne vient pas seulement de la peinture mais « *de beaucoup plus loin, du fond de notre humanité* »²⁵⁸. Dans l'histoire de l'art, la capacité

²⁵⁷ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, op. cit., p. 30-31.

²⁵⁸ VANCHERI Luc, *Cinéma et peinture. Passages, partages, présences*, op. cit., p. 16.

de reproduire les formes de manière réaliste, c'est-à-dire d'opérer la mimésis, a été mise en avant pour revendiquer la supériorité de la photographie et du cinéma. Comme Moholy-Nagy qui considère la photographie et la cinématographie, malgré le manque de couleur de l'époque, comme les moyens les plus parfaits jamais créés pour rendre possible la reproduction figurative²⁵⁹. Mais au gré du développement des concepts et des mouvements artistiques et esthétiques, la reproduction réaliste n'est aujourd'hui plus l'objectif premier de la création photographique et cinématographique. Lorsqu'un cinéaste propose un paysage dans son film, celui-ci est rarement montré dans la seule optique de proposer une représentation réaliste. Au contraire, comme les autres éléments et outils utilisés dans la création cinématographique, un paysage peut également jouer de multiples fonctions selon les besoins du cinéaste. Il faut alors s'interroger sur la manière dont on peut analyser et interpréter un paysage filmique.

À propos d'une science de l'image, Erwin Panofsky indique trois niveaux de signification dans le cadre de la théorie iconologique qu'il développe dans son œuvre intitulée *Essais d'iconologie : thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*. Il précise qu'afin d'élucider la signification intrinsèque d'une image ou d'un événement, il faut connaître au préalable les thèmes ou les concepts auxquels le motif ou la combinaison de motifs est conventionnellement attachée et en comprendre les images, les histoires ou les allégories. Et pour appréhender la signification iconographique d'une image, il faut d'abord percevoir et identifier le motif ainsi que ses expressions artistiques, ce qui rend indispensable une description pré-iconographique²⁶⁰. Dans ce chapitre, bien que nous ne travaillions pas précisément sur la théorie iconographique de Panofsky, son propos sur le rapport herméneutique entre la signification iconographique d'une image et le recours à une description pré-iconographique nous offre une nouvelle perspective pour mener notre analyse des représentations du paysage dans les films. En effet, lorsque l'on tente de mieux analyser et d'interpréter

²⁵⁹ MOHOLY-NAGY László, *Peinture photographie film*, Paris, Gallimard, coll. « folio essais », 2007, p. 81-127.

²⁶⁰ PANOFSKY Erwin, *Essais d'iconologie. Les thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1967, p. 17-23.

les paysages cinématographiques dans les films contemporains afin d'y déceler des courants de pensées ou des tendances conceptuelles, il faut d'abord commencer par la question de la forme, et mettre au jour les formes de la représentation du paysage, les motifs récurrents et les dispositifs de mise en scène que les cinéastes contemporains mobilisent.

Dans le chapitre 2.1, nous proposons d'établir une classification des différents types de paysages que nous pouvons trouver fréquemment dans les films contemporains, et plus particulièrement dans les films de notre corpus. Quatre types de paysage filmique appartenant à deux catégories différentes se distinguent. Nous avons choisi d'apparenter la première des deux catégories aux paysages primitifs renvoyant aux paysages représentés par un seul plan ou une série de plans, dans lesquels les motifs paysagers ne sont ni sujet principal de l'image ni l'enjeu premier de l'analyse, tout en restant des éléments essentiels de la construction de l'espace filmique nécessaires au développement du récit. Les paysages primitifs comprennent le paysage-lieu, qui encadre les intrigues, et le paysage-matériau, qui n'est pas uniquement un lieu d'action mais aussi un lieu dont les motifs paysagers sont montrés comme du matériau tangible. La seconde catégorie, nous proposons de l'associer aux paysages connotatifs qui regroupent les paysages qui sont non seulement le ou l'un des sujets principaux d'un ou d'une série de plans mais surtout l'enjeu premier à analyser pour comprendre le récit. Cette catégorie comprend le paysage-figure, lié strictement à la création de personnages, et le paysage-récit, dans lequel le paysage est un dispositif clef de la mise en scène et de la création de l'univers du film.

Du point de vue classificatoire, la distinction entre paysage-lieu et paysage-matériau, au même titre qu'entre paysage-figure et paysage-récit s'établit à partir des valeurs et des fonctions que le paysage pourrait jouer dans le cadre de la création cinématographique. Les deux premiers types pourraient être considérés comme deux types de paysage cinématographique rudimentaires, qui revêtent des fonctions primitives, tandis que le paysage-figure et le paysage-récit sont deux types de paysage

qui exercent des fonctions plus complexes dans la création cinématographique. Si l'on porte un regard pragmatique sur la question, il est important d'élucider la création de ces différents types de paysage ainsi que les valeurs rudimentaires et primitives aussi bien que les fonctions multiples et complexes qu'ils peuvent apporter à un film, afin de poursuivre notre étude sur les sens ainsi que les tendances des représentations du paysage dans le cinéma contemporain.

Ce chapitre sera aussi consacré à la question de la forme et de l'esthétique dans différents types de paysage, ainsi qu'à la manière dont ils sont réalisés. Les analyses plus approfondies sur le sens ainsi que les diverses tendances conceptuelles dans lesquelles s'inscrivent les cinéastes feront l'objet des recherches menées dans les chapitres 2.2 et 2.3. En résumé, nous commencerons cette première étude par les formes primitives du paysage cinématographique qui apparaissent fréquemment dans les films de notre corpus. Nous poursuivrons ensuite notre recherche autour du paysage-figure et du paysage-récit afin de mettre au point une classification et une méthodologie analytique nous permettant de travailler sur les motifs et les dispositifs de mise en scène récurrents.

2.1.1 Paysage primitif

Benjamin Thomas propose de définir la notion de paysage dans le champ des arts visuels ainsi : « *malgré des définitions divergentes voire contradictoires chez les historiens de l'art, on peut s'accorder sur un critère simple : il y a paysage lorsque la composition travaille à faire indubitablement du fragment de monde, de nature, de contrées extra-urbaines – voire de la vue urbaine – son motif principal* »²⁶¹. Dans cet ordre d'idée, dès que l'on trouve un plan filmé pour montrer un fragment de monde, naturel ou urbain, comme motif principal, il peut être considéré comme un paysage

²⁶¹ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, Belval, Circé, 2015, p. 32.

cinématographique. Lorsque l'on admire une peinture ou une photographie de paysage, on envisage uniquement une image, une représentation. Mais lorsqu'il s'agit d'un paysage filmique, on n'est plus devant une seule image, mais devant des images mises en mouvement pendant une certaine durée, un paysage inscrit dans un espace-temps. De plus, ces images en mouvement sont en même temps associées à d'autres éléments dans le film dont elles font partie. En conséquence, pour traiter le paysage cinématographique représenté dans un seul plan ou dans plusieurs, il faut d'abord le considérer en tant qu'élément cinématographique, faisant partie intégrante du film. Jacques Aumont définit un espace filmique comme un espace plastique et spectatorial²⁶² construit à l'aide des dispositifs de la mise en scène cinématographique. En tant qu'élément soumis à la construction des espaces spectatoriels, le paysage cinématographique n'aurait pas de sens s'il se détachait du récit dont il fait partie.

En effet, il peut sembler naturel et évident que chaque paysage cinématographique comble les quatre critères proposés par Antoine Gaudin rappelés au paragraphe précédent. Car nous sommes déjà habitués à voir des paysages filmiques composés d'un ou de plusieurs motifs – naturels ou urbains –, filmés en plans « larges » – le plan d'ensemble ou le plan général –, et contemplés par un ou plusieurs personnages, voire aucun si un rapport de subjectivité n'est pas établi avec les personnages de la diégèse. Or, si l'on y prête davantage attention, on peut se rendre compte qu'il existe en réalité bien d'autres formes du paysage dans le cinéma contemporain. Ainsi, certaines œuvres de notre corpus proposent des paysages filmiques dans lesquels les quatre critères ne sont pas tous présents. De plus, s'il est fréquent de penser que les motifs paysagers doivent être un objet d'admiration ou du moins de contemplation, les plans que nous allons analyser en guise d'exemple montrent que le paysage peut aussi être un élément secondaire. Selon les fonctions que les paysages filmiques jouent dans une œuvre cinématographique, il est ainsi possible

²⁶² AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 101.

de distinguer deux catégories de paysages récurrents dans les films de notre corpus : le paysage primitif et le paysage connotatif.

Commençons avec le paysage primitif, qui regroupe les paysages filmiques utilisés en tant qu'élément spatial et qui assurent des fonctions essentielles et substantielles dans la construction de l'espace filmique et de l'univers du récit, puisqu'ils sont utilisés en tant que décor et lieu d'action. Pour mieux effectuer nos recherches et mieux définir le paysage primitif, nous proposons, ainsi qu'il a été dit, d'en distinguer deux sortes à partir de leurs caractéristiques formelles, fonctionnelles et esthétiques : le paysage-lieu, sur lequel nous allons nous concentrer dans la sous-partie 2.1.1.1, et le paysage-matériau que nous allons traiter dans la sous-partie 2.1.1.2.

2.1.1.1 Paysage-lieu

Prenons *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase comme premier exemple pour définir le paysage-lieu. Ce quatrième long-métrage réalisé par une cinéaste qui montre un grand intérêt pour la campagne et la nature japonaises offre une abondance de paysages naturels. La forêt, les montagnes, les ruisseaux, les champs et d'autres motifs paysagers, déjà très présents dans ses films précédents, occupent ici aussi une place prépondérante. Comme l'ont montré les analyses menées dans le sous-chapitre 1.1.3, les paysages que Naomi Kawase montre dans le film remplissent de nombreuses fonctions différentes, qu'elles soient diégétiques, esthétiques, symboliques, ou encore métaphoriques. Parmi ces paysages filmiques figurent souvent des paysage-lieux, car le paysage est avant tout un élément sur lequel la cinéaste s'appuie pour construire le lieu et l'univers de son film.

La première séquence qui succède au prologue du film est la parfaite illustration d'un paysage-lieu (Fig. 83-88). Naomi Kawase propose d'abord deux plans généraux fixes pour filmer des montagnes verdoyantes enveloppées d'un épais brouillard ainsi

que les champs de thé d'un petit village sous un ciel couvert. Après avoir laissé respectivement quelques secondes à chaque plan, Naomi Kawase propose un plan poitrine sur Shigeki, l'un des protagonistes du film. Installé dans une maison de retraite, il est contre des fenêtres à travers lesquelles on voit les montagnes au dehors, avant une série de gros plans sur la main et le visage des personnes âgées près de lui. Dans les deux premiers plans de cette séquence, Naomi Kawase nous montre deux plans de paysage assez archétypaux, dans lesquels les paysages ruraux sont filmés en plans généraux fixes qui s'inscrivent dans la durée. Mais tandis que nous glissons dans l'acte de contempler, le montage montre que les paysages ne sont néanmoins pas uniquement destinés à être regardés.

En effet, des plans de paysage de quelques secondes seulement ne suffisent pas à créer un acte de contemplation. Ils sont plutôt destinés à offrir une forme de perception globale et rapide pour faire entrer le spectateur dans l'environnement et l'ambiance du film et faciliter son accès à l'univers qu'il propose. Si ces deux plans de paysage jouent avant tout une fonction d'immersion, le montage de cette séquence leur en confie d'autres. En effet, le fait qu'ils soient suivis de plans montrant l'intérieur de la maison de retraite et les personnages, transforme implicitement les paysages des deux premiers plans en décor. Autrement-dit, le paysage *in visu* devient un paysage *in situ* qui encadre les intrigues du récit. Dans le troisième plan, la mise en scène proposée par Naomi Kawase – la végétation et la montagne filmées depuis l'intérieur de la maison de retraite à travers les fenêtres – confère au paysage une fonction de transition, à la fois spatiale et diégétique. En conséquence, la cinéaste passe du paysage au lieu d'action, en utilisant le montage comme outil pour construire et structurer l'ensemble de l'espace filmique de la séquence, ce qui permet d'assurer une double immersion – il plonge d'abord les spectateurs dans l'univers du film pour les guider ensuite vers le monde des personnes âgées où se déploie l'histoire du film. En conséquence, ce paysage filmique ne peut être un objet de pure contemplation que s'il est considéré indépendamment des autres plans de la séquence. Grâce au montage le cinéaste change

Fig. 83

Fig. 84

Fig. 85

Fig. 86

Fig. 87

Fig. 88

complètement la nature de ce paysage et le transforme en décor, en paysage *in situ*, un lieu d'action qui informe la topographie du récit, pour en faire un relais entre trois mondes : le monde du spectateur, le monde rural du Japon et le monde du récit.

Un peu plus tard, autour du premier quart du film, survient une autre séquence de paysage qui propose une transformation inverse : cette fois-ci, la cinéaste transforme un paysage *in situ*, lieu d'action, en paysage *in visu* à regarder. Il s'agit d'une séquence composée de cinq plans dans laquelle les deux protagonistes se trouvent dans les champs de thé. Ils commencent par se poursuivre et en viennent progressivement à jouer à cache-cache. Dans le premier plan, la caméra suit les déplacements de Shigeki, l'un des protagonistes, qui entre dans les champs de thé et court tout droit vers l'avant. Quand il jette son chapeau de l'autre côté des champs, la caméra se tourne en suivant le mouvement du chapeau. Et lorsque la caméra retourne vers le chemin principal, il n'y a plus que l'autre protagoniste, Machiko, qui se trouve au milieu des champs filmés en plan d'ensemble. Ensuite, Naomi Kawase montre le processus de poursuite du jeu de cache-cache avec une série de plans moyens dans lesquels les deux personnages se courent après entre les théiers. Dans cette série de plans, Naomi Kawase insère encore deux plans généraux qui confèrent une beauté plastique à l'espace filmé. De loin, devant les montagnes luxuriantes, les théiers se transforment en formes géométriques qui divisent l'image en deux parties. Et les deux personnages, l'un en blanc et l'autre en jaune, ne forment plus que deux petits points qui se déplacent entre les théiers.

Dans le premier plan de cette séquence, bien que la cinéaste propose une vue ouverte, c'est sur l'action des personnages et le mouvement du chapeau que la caméra s'attarde. Et dans les plans qui suivent, que ce soit par le mouvement de la caméra ou la valeur de plan, l'objectif de la cinéaste est de montrer l'interaction entre les protagonistes. Les montagnes au loin et les champs de thé sont alors la scène de l'action, le décor en tant que lieu d'action. Or, dans les deux plans généraux, le lieu

d'action ainsi que les personnages, vus de loin, sont transformés en formes plastiques et montrés comme des paysages *in visu*.

Comment pouvons-nous mieux définir les montagnes et les champs de thé dans ces deux séquences ? Imaginons un instant que nous nous y trouvions en personne, nous pourrions alors les définir assez facilement comme des paysages *in situ* – nous sommes dedans et admirons directement cet environnement. Or, dans ces séquences, la réponse est moins évidente et pourrait même être paradoxale.

En effet, dans le premier exemple comme dans le second, les motifs sont avant tout le lieu d'action pour les personnages. C'est la mise en scène proposée par la cinéaste qui les transforme explicitement en paysage dans certains plans. Et lorsque ces derniers sont organisés d'après le récit et intégrés organiquement aux séquences, les paysages se retrouvent associés à d'autres fonctions en tant que décor et lieu d'action. À l'origine, un paysage filmique est un élément à regarder et à contempler tandis qu'un décor et un lieu d'action sont des espaces filmiques dont la fonction est limitée. Le décor est même considéré comme un « anti-paysage ». Car un décor, en tant qu'un élément fondamental de la scénographie, qu'il soit artificiel ou naturel, « doit avoir une certaine évidence, qui le fait oublier immédiatement, afin qu'il n'accède pas à la conscience comme objet »²⁶³ pour Benjamin Thomas. En conséquence, un paysage qui devrait attirer l'attention du spectateur n'est pas censé se faire oublier comme le veut un décor. Comment pouvons-nous alors interpréter ce type de paysage filmique qui fait en même temps office de décor et de lieu d'action ?

André Gardies propose le concept de « *Paysage-fond* » pour interpréter un type de paysage que l'on trouve fréquemment dans les films contemporains. Il s'agit d'un type de paysage qui partage pratiquement les mêmes caractères que le décor, puisqu'il « est là pour ne pas être vu, du moins pour ne pas être remarqué pour lui-même »²⁶⁴. Il s'agit souvent de paysages qui n'apportent que peu d'éléments à l'interprétation du

²⁶³ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, op. cit., p. 25.

²⁶⁴ GARDIES André, « Le paysage comme moment narratif, dans les paysages du cinéma », in Jean Mottet (dir.), *Les paysages du cinéma*, Seyssel, Champ Vallon, 1999, p. 144.

récit ou à l'analyse de l'état d'esprit des personnages. Or, pour plusieurs raisons, les paysages filmiques des deux séquences que nous venons d'analyser ne peuvent pas être considérés comme relevant de cette forme de paysage-fond qui est à oublier, quasi purement décoratif et cosmétique. En effet, dans ces deux séquences, les plans d'ensemble ou les plans généraux permettent à la cinéaste de montrer une vue de l'ensemble des motifs paysagers pour construire une topographie et une atmosphère mémorable et identifiable. Et grâce au montage qui relie les paysages à l'action des personnages, cette dernière, en tant que facteur sensorimoteur, nourrit en retour la création des paysages filmiques. Comme l'écrit André Gardies, un lieu est « *ce qui s'offre à l'œil et à l'oreille, ce sont des objets locatifs* »²⁶⁵. La conjugaison entre le paysage, le décor et le lieu d'action permet en conséquence au cinéaste de créer ce que l'on appelle le paysage-lieu. Il s'agit d'un paysage filmique représenté en tant que lieu concret identifiable, mémorable et reconnaissable dans au moins une séquence. Autrement dit, un paysage-lieu renvoie à un paysage identifiable qui permet non seulement d'apporter une certaine valeur esthétique paysagère mais également de faire office de décor et de lieu d'action. En conséquence, un paysage-lieu n'est plus un élément uniquement esthétique ou décoratif du film, mais un paysage sensoriel qui possède des strates diégétiques liées à l'action des personnages et du récit.

Nous pouvons trouver un autre type de paysage-lieu dont les motifs paysagers font à la fois office de décor, de lieu d'action et de paysage à admirer dans les autres films de notre corpus. Par exemple, dans *Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke, dans une séquence située dans le premier quart du film, les deux protagonistes du film, Jinsheng et Tao, se disputent alors qu'ils sont sur une avenue située dans un vieux quartier de la ville (Fig. 89-93). Ils sont filmés en plan taille en champ-contrechamp, tandis qu'un bâtiment ancien est vaguement visible derrière eux en guise de décor. Puis, le cinéaste enchaîne par un plan en plongée pour filmer un garçon portant un

²⁶⁵ GARDIES André, *L'Espace au cinéma*, Paris, Klincksieck, 2019, p. 69.

Fig. 89

Fig. 90

Fig. 91

Fig. 92

Fig. 93

*guandao*²⁶⁶ qui marche dans la même avenue. On découvre dans le plan suivant que ce dernier est en réalité un plan subjectif de l'héroïne du film qui contemple l'avenue depuis un bâtiment ancien. Et dans le plan qui lui succède, Jia Zhangke propose un plan de paysage urbain dans lequel se trouve un bâtiment ancien (probablement celui où se trouve l'héroïne dans le plan précédent) et du vieux quartier où il se situe. Dans les plans en champ-contrechamp au début de cette séquence, l'avenue et le vieux quartier sont le lieu d'action alors que le bâtiment ancien est un décor. Mais dans les plans suivants, grâce au montage proposé par Jia Zhangke, le lieu d'action et le décor deviennent des paysages à contempler pour l'héroïne comme pour les spectateurs. Cette mise en scène, cette transition entre lieu d'action, décor et paysage proposée par le cinéaste n'est pas un dispositif uniquement esthétique, Il s'agit au fond d'une démarche qui consiste à créer des paysage-lieux qui possèdent des strates diégétiques liés au récit, au développement de la ville, et à l'état psychologique du personnage du film.

Dans *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie et *The White Meadows* de Mohammad Rasoulof, nous pouvons trouver un autre type de paysage-lieu qui n'est pas accompagné de plusieurs plans mais d'un seul. Dans ces deux films, le récit se déroule la plupart du temps dans un même lieu : un lac quelconque entouré d'une forêt pour le premier, et un lac salé immense parsemé de petites îles pour le deuxième. Les œuvres des deux cinéastes présentent de nombreux paysage-lieux qui servent à la construction de l'espace filmique et au développement du récit.

Ainsi, dans la séquence du sacrifice de la jeune fille au dieu du lac dans *The White Meadows*, Mohammad Rasoulof utilise un seul plan pour filmer la jeune fille assise sur un radeau porté pour ce faire par les villageois. La plage filmée en plan général est le lieu d'action où se déroule la cérémonie au début du plan. Elle se mue ensuite en paysage lorsque le radeau flotte et disparaît au large. Pour montrer le meurtre situé dans le premier quart du film, une autre séquence propose au milieu du

²⁶⁶ *Guandao* (关刀, guāndāo), un type d'arme chinoise traditionnelle utilisée dans certaines formes d'arts martiaux.

film un plan de paysage-lieu. Il s'agit d'un plan subjectif de Frank qui voit le meurtre se dérouler au loin, derrière la végétation. Dans un plan subjectif, Michel et son amant, qu'il est en train d'assassiner, apparaissent comme deux petits points noirs au milieu du lac sous le soleil couchant, filmé comme une scène paysagère. Après l'assassinat de l'amant Guiraudie ne change pas de plan et continue de filmer Michel, le meurtrier, nageant vers la plage et récupérant ses affaires avant de quitter le lac dans l'obscurité. Dans ce plan subjectif, le lac est d'abord montré comme un paysage *in visu* puis comme un lieu d'action. C'est le déplacement du personnage qui change la composition de l'image.

Les exemples précédents montrent que le paysage-lieu peut en fait être considéré comme un paysage cinématographique *in situ* dans lequel s'inscrivent des strates diégétiques. Si une simple représentation audiovisuelle d'un fragment du monde peut être comprise comme le degré zéro du paysage filmique, le paysage-lieu est alors un type de paysage filmique de premier degré, à la dimension esthétique et diégétique relativement complexe. Grâce au paysage-lieu, le cinéaste peut transformer le paysage en décor ou en lieu d'action, ou inversement, et nourrir simultanément le paysage de l'action des personnages. Dès lors, un paysage filmique n'est plus simplement un paysage représenté par des images en mouvement, mais un lieu sensoriel et un paysage *in visu* diégétique. En conséquence, c'est le paysage qui enrichit du point de vue esthétique le décor et le lieu d'action, et en retour, c'est l'action des personnages, les « expériences vécues », qui nourrissent le paysage filmique.

2.1.1.2 Paysage-matériau

Le paysage-matériau est lui aussi un paysage cinématographique *in situ*. Néanmoins, sa création est différente de celle du paysage-lieu. Il s'agit d'un type de paysage pour lequel le sentiment d'*in situ* – ou d'« être à l'intérieur de » – n'est pas

seulement créé par l'intrigue ou l'action des personnages, mais surtout par la description visuelle des motifs paysagers. Si, pour le paysage-lieu, l'action est le facteur clé de la transmission entre paysage *in visu* et paysage *in situ*, pour le paysage-matériau, c'est la « touche » visuelle qui rend possible la transmission de l'état du paysage tout en transformant les motifs qui le composent en matériau tactile. Analysons un exemple afin de mieux définir les caractères esthétiques du paysage-matériau ainsi que les fonctions qu'il pourrait jouer dans la création de l'univers filmique.

On peut en trouver un premier exemple dans *Moonlight* de Barry Jenkins. Afin de montrer une étape importante du développement de la relation entre Chiron et Juan, et la maturation spirituelle de Chiron, le cinéaste propose une séquence de paysage au début du film. Les deux personnages se trouvent dans la mer, et Juan tente d'apprendre à nager à Chiron. La séquence peut être divisée en deux parties : le moment d'apprentissage, puis celui où Chiron s'amuse sur la plage. Il est tentant de considérer la séquence comme une séquence de paysage car le spectateur a d'emblée l'impression que les deux personnages se trouvent dans un paysage, autrement dit, dans un lieu montré comme un paysage. Or, en s'essayant à une analyse plus détaillée de la mise en scène de cette séquence, nous pouvons comprendre que cette impression est liée à la manière dont le cinéaste organise les plans.

En effet, Barry Jenkins utilise d'abord une série de plans poitrines pour filmer le processus d'apprentissage. Comme les deux personnages, la caméra se trouve à moitié immergée dans l'eau, et même par moments entièrement sous l'eau. À travers l'objectif flottant entre air et eau, on voit les personnages nager juste devant la caméra. La mer est donc clairement montrée comme un lieu d'action. Ce n'est qu'à la fin de la séquence que le cinéaste propose un plan d'ensemble pour filmer la plage et Chiron qui s'amuse dans l'eau après avoir réussi à nager. Grâce à la valeur du plan et la composition de l'image, Chiron n'est plus le sujet principal du plan, puisque la plage l'est également. Par le biais des dispositifs de mise en scène, la mer, lieu d'action dans

les plans précédents, se transforme en paysage *in situ*. En revenant sur la première partie de cette séquence, composée des plans poitrines, on peut avoir l'impression que les personnages comme le point de vue sont *dans* le paysage. Cette sensation *in visu* vient d'abord de l'interaction entre les personnages et l'environnement dans lequel ils se trouvent. Entourés d'eau, ils la touchent et la sentent. Mais la sensation d'être dans le paysage est aussi créée par la position de la caméra. Le fait que la caméra se trouve directement dans l'eau permet au cinéaste de diminuer la distance entre l'objectif de la caméra et l'objet filmé, ici l'eau. Et à travers ce point de vue offert par le cinéaste, les spectateurs peuvent avoir une perception rapprochée susceptible de créer une sensation tactile à partir d'une représentation visuelle, comme s'il était possible de toucher ce liquide dynamique et de sentir sa fraîcheur tendre. Cette perception rapprochée, comme une touche visuelle, transforme la mer en matériau concret et en eau tangible. En associant ces plans poitrines avec le dernier plan dans lequel la plage est montrée comme un paysage, l'espace filmique de la séquence devient alors ce que l'on nomme un paysage-matériau.

Nous pouvons constater que, pour créer le paysage-matériau dans la séquence qui nous sert d'exemple, le cinéaste s'est servi des dispositifs de mise en scène pour combiner deux modes de vision que Heinrich Wölfflin appelle la perception visuelle et la perception tactile. La première renvoie à un mode de perception proprement pictural, comme une vision lointaine et subjective, une vision de l'ensemble des composants de l'univers dans l'image²⁶⁷. Il s'agit du mode de vision que l'on retrouve dans le dernier plan de la séquence que nous avons pris en exemple. Le fait de filmer la plage et Chiron en plan d'ensemble, avec un mouvement panoramique doux de droite à gauche qui suit le déplacement du personnage en même temps que le mouvement des vagues, ne permet pas aux spectateurs de contempler le paysage ni de percevoir les détails de la scène. En revanche, il permet aux spectateurs d'avoir une perception globale de la forme, de la couleur, de la lumière, de la topographie, en

²⁶⁷ AUMONT Jacques, *L'image, op. cit.*, p. 103.

somme de l'ensemble des éléments filmés et de les organiser comme un paysage filmique. Inversement, dans les plans poitrines qui précèdent, on peut repérer le deuxième mode de vision, le mode tactile, qui désigne une vision plastique liée à « *la sensation des objets en vision proche* »²⁶⁸. Grâce à la position de la caméra, le cinéaste crée une vision proche qui permet non seulement aux spectateurs de se rapprocher visuellement des objets filmés, mais aussi de convoquer une sorte de synesthésie sensorielle entre l'espace filmique perçu et les spectateurs percevant. C'est grâce à cette combinaison entre perception visuelle et perception tactile que la plage et la mer peuvent être à la fois le lieu d'action, un matériau tactile et un paysage filmique, donc un paysage-matériau.

Dans la séquence de paysage-matériau de *Moonlight*, l'interaction entre les personnages et le motif paysager, en l'occurrence la mer, est directe et non négligeable pour la construction de la sensation du paysage. Mais si l'interaction physique entre les paysages et les motifs ainsi que les composants de la scène est indirecte, la sensation des motifs du paysage, autrement dit la sensation de toucher le paysage, peut-elle être toujours aussi concrète et constante pour créer un paysage-matériau ?

Prenons un autre exemple, tiré d'*Into the Wild* de Sean Penn. La séquence que nous proposons d'analyser se situe au milieu du Chapitre I « My Own Birth », quand Christopher, alias Supertramp, le protagoniste, arrive à la Pacific Crest Trail, dans le nord de la Californie, en août 1990 (Fig. 94-103). Sean Penn propose un plan général d'un paysage pour ouvrir la séquence. Avec un mouvement de caméra doux de gauche à droite, il montre une énorme forêt au premier plan, et l'océan pacifique qui s'étend au second plan pour rejoindre les montagnes lointaines. Dans le plan suivant, en plan général en contre-plongée allié à un lent travelling et un travelling doux de droite à gauche, on distingue Chris, déjà dans l'épaisse forêt, marcher sur un tronc tombé entre deux grands arbres. Puis, Sean Penn enchaîne sur un gros plan montrant une chenille posée sur une petite branche, avec un changement de point sur la chenille au premier

²⁶⁸ *Ibid.*, p. 103.

Fig. 94

Fig. 95

Fig. 96

Fig. 97

Fig. 98

Fig. 99

Fig. 100

Fig. 101

Fig. 102

Fig. 103

plan, tandis que Christopher apparaît en arrière-plan et poursuit sa marche. Ensuite, Sean Penn enchaîne sur le plan d'un cerf qui boit l'eau d'un ruisseau. Aussitôt après, toujours avec un plan en contre-plongée accompagné d'un mouvement de caméra léger de droite à gauche, on revient sur Christopher qui continue sa promenade en observant la végétation qui l'entoure. Grâce au montage, Sean Penn alterne l'image du cerf, toujours en gros plan, et celle de Christopher, d'abord filmé en plan général en plein milieu de la forêt, puis en plan américain doublé d'un zoom pour montrer son visage – il lève la tête et regarde le ciel. Pour finir la séquence, le cinéaste nous montre ce que le protagoniste regarde à travers les arbres : un avion qui traverse le ciel en laissant des traînées de condensation.

Dans cette séquence où pour la première fois Christopher se trouve au cœur de la nature sauvage, le cinéaste dépeint la réaction du personnage : on voit le protagoniste qui marche entre les arbres en découvrant l'environnement qui l'entoure, ce qui permet au cinéaste de faire en même temps observer aux spectateurs cette nature sauvage. Il propose beaucoup de plans généraux pour montrer le protagoniste sur la Pacific Crest Trail et dans la forêt. En même temps, il propose quelques gros plans sur les autres êtres vivants qui s'y trouvent. Ces gros plans dans lesquels on voit la chenille et le cerf en détail, ou les branches et les feuilles juste devant l'objectif, permettent aux spectateurs d'observer la forêt. Nous retrouvons une vision proche qui permet de créer non seulement la sensation de toucher mais aussi la sensation de rencontrer, de connaître et de reconnaître le monde qui nous entoure. En conséquence, le cinéaste propose une combinaison de paysages filmés (dans lesquels se trouve le protagoniste) en plans généraux et en gros plans qui montrent les détails des éléments qui composent – l'insecte et l'animal – la forêt. Cette combinaison, construite par l'alternance entre les plans sur Christopher dans la forêt et ceux sur la chenille et le cerf, établit une comparaison entre Supertramp en train de naître, la nouvelle identité de Christopher, et les êtres vivants qui peuplent la nature sauvage. En même temps, elle ouvre à une perception sensorielle de la forêt qui retranscrit la synesthésie qui s'opère chez

protagoniste quand il découvre et rencontre cette nature sauvage. Dès lors, la forêt devient non seulement un paysage *in situ*, mais aussi un paysage-matériau propice à la découverte et à la rencontre d'un espace filmique.

Dans les exemples tirés de *Moonlight* et d'*Into the Wild*, Barry Jenkins et Sean Penn proposent tous les deux un paysage-matériau, un paysage *in situ* à percevoir à la fois de manière visuelle et tactile. Avec le paysage-matériau, Barry Jenkins montre le processus qui accompagne la découverte d'une activité dans un environnement particulier, Chiron, le protagoniste, faisant connaissance avec la mer comme environnement dans lequel il doit survivre. Pour lui, la mer est d'abord un matériau tactile avant d'être un motif paysager. Dans *Into the Wild* en revanche, Sean Penn propose une perception qui se déploie dans un ordre inverse. En suivant l'idée de la découverte, il propose d'abord une perception globale qui débouche ensuite sur une observation plus détaillée, soit de l'ensemble au particulier.

La perception de multiples visions que le paysage-matériau permet de créer dans le cinéma n'est pas sans rappeler le concept de constance perceptive proposé par Jacques Aumont pour analyser la perception humaine. Il indique que lorsqu'on envisage une image ou une surface, on perçoit d'abord l'ensemble de la surface de façon panoramique avant d'en voir les détails, et chaque point est, rappelle-t-il, « susceptible d'être vu »²⁶⁹. C'est pourquoi « malgré la variété des perceptions, nous repérons des constantes. »²⁷⁰ En effet, dans la séquence de *Moonlight* comme dans celle d'*Into the Wild*, en créant un paysage-matériau à l'aide du montage et de la mise en scène, les cinéastes créent aussi une expérience perceptive des paysages *in visu* qui s'inscrit dans plusieurs plans articulés. Selon le besoin du récit, les vues panoramiques paysagères créées par les plans d'ensemble et les plans généraux sont associées organiquement aux perceptions des détails des motifs paysagers représentés par les plans rapprochés. Sous la caméra des deux cinéastes, la mer et la forêt se muent en

²⁶⁹ *Ibid.*, p. 24.

²⁷⁰ *Ibid.*, p. 23.

paysages-matériaux. Il ne s'agit plus seulement de paysages à apprécier, mais aussi de lieux concrets dans lesquels les motifs deviennent tangibles.

En conséquence, nous pouvons considérer le paysage-matériau comme un autre type de paysage filmique de premier degré, une description paysagère réalisée au moyen des dispositifs de la mise en scène cinématographique. Celle-ci est composée de la perception panoramique liée au mode visuel et de la perception détaillée liée au mode tactile. Pour Jacques Aumont, le geste descriptif invente la dynamique de la signification qui « [fixe] *les relations entre du perçu, du nommé et un monde d'objets, [décide] d'une certaine stabilisation du rapport entre des formes et des objets du monde, en inscrivant ce rapport dans des énoncés verbaux.* »²⁷¹. Dans le cas du paysage-matériau, ce sont alors les dispositifs de mise en scène que les cinéastes mobilisent pour fixer les relations esthétiques entre les motifs de paysage qui guident les spectateurs vers une interprétation de l'espace paysager tel qu'il est représenté.

2.1.2 Paysage connotatif

Dans ce sous-chapitre nous proposons de traiter des paysages filmiques qui peuvent jouer un rôle relativement plus complexe que des paysages primitifs, c'est pourquoi nous parlons de paysage connotatif. Un paysage connotatif n'est pas seulement un élément spatial qui participe à la construction de l'espace filmique et à la création de l'univers du récit, il contribue également à la création du personnage et à la structure du récit. Il est donc un élément indispensable du film. Nous proposons de classer les paysages connotatifs en deux sous-catégories : le paysage-figure et le paysage-récit. L'étude de nombreux exemples tirés de notre corpus nous permettra de définir ces deux types de paysage connotatif.

²⁷¹ AUMONT Jacques, *À quoi pensent les films*, Paris, Séguier, 1996, p. 197.

2.1.2.1 Paysage-figure

Le paysage-matériau de la séquence d'*Into the Wild* que nous avons analysée précédemment constitue une sorte de limite entre le paysage-matériau appartenant au registre du paysage primitif et le paysage-figure correspondant à un type de paysage connotatif. Car, dans cette séquence, la forêt n'est pas seulement un paysage *in situ* à admirer et à ressentir, elle joue également un rôle central dans la construction du personnage. Comme nous l'avons décrit dans les paragraphes précédents, grâce au montage, Sean Penn alterne entre des plans montrant une chenille ou un cerf et ceux où l'on voit le protagoniste. Si l'on remet cette séquence en perspective avec la séquence à laquelle elle appartient, intitulée, rappelons-le, « My Own Birth », il est tout à fait raisonnable d'interpréter cette association comme une comparaison entre les êtres vivants et le protagoniste qui suggère la renaissance du personnage principal au sein de la nature sauvage. Sans le paysage-matériau et le montage qui structure les plans rapprochés des êtres vivants et des motifs paysagers, et sans les plans d'ensemble de la forêt en tant que paysage dans lequel se trouve le personnage, le rapport entre l'homme, les êtres vivants ainsi que la nature en tant qu'environnement qui sert de cadre au développement de la vie, ne pourrait pas être explicité de la sorte, et le sens que le cinéaste tente de transmettre à travers la séquence serait beaucoup plus restreint. En conséquence, bien que le paysage semble, du point de vue diégétique, moins important que le personnage dans la séquence, il n'en reste pas moins un élément clé de la construction de l'espace filmique mais aussi de la création du personnage. Cette fonction cognitive et significative du paysage de la séquence qui contribue à la création du personnage, est donc l'une des fonctions principales du paysage-figure. Mais pour qu'un paysage puisse être paysage-figure, comme nous l'avons indiqué dans l'introduction de ce chapitre, il faut que le paysage soit au moins le sujet principal, ou l'un des sujets principaux, d'un plan ou d'une série de plans.

Si l'on essaie de donner une définition du paysage-figure, on pourrait dire qu'il s'agit d'un type de paysage cinématographique que l'on trouve fréquemment dans les films contemporains, dans lesquels un ou une série de motifs paysagers est le sujet principal d'un ou d'une série de plans qui contribuent à la création du personnage. Nous pouvons trouver quelques formes récurrentes du paysage-figure : la première renvoie aux paysages qui incarnent les sentiments ou les émotions du personnage pour montrer son monde intérieur ou son état psychologique. Il s'agit donc d'une forme de paysage-figure similaire à certaines représentations de paysage dans les œuvres littéraires ou picturales du romantisme, comme les eaux sereines, mystiques et même les ténèbres dans les poèmes d'Edgar Allan Poe, ou bien la mer ou les montagnes qui se déploient devant des personnages dans les peintures de Caspar David Friedrich. La deuxième forme de paysage-figure correspond plutôt aux paysages qui incarnent la pensée ou la vision du monde du personnage. À ces deux premières formes relativement récurrentes, il faut en rajouter une troisième répandue. Il s'agit des paysages qui ont une place si importante du point de vue esthétique et diégétique, que l'on pourrait considérer comme un personnage. Selon la définition que nous venons de donner du paysage-figure, nous pouvons constater que ce type de paysage est soit strictement lié aux personnages (comme dans le cas des deux premières formes décrites), soit aussi important que les personnages du film. En conséquence, lorsque l'on analyse des paysage-figures, il est indispensable d'avoir une compréhension, au moins minimale, de l'intrigue et du récit.

Voyons quelques exemples afin de mieux illustrer ces trois formes du paysage-figure telles qu'elles apparaissent dans le cinéma contemporain. Dans *La Sirga* de William Vega, le cinéaste raconte l'histoire d'une adolescente colombienne, Alice, qui essaie de reconstruire une vie après avoir perdu ses parents au cours de conflits violents opposant les différentes forces militaires du pays. Vers la fin du film, la protagoniste est conduite jusqu'à un mirador abandonné au bord d'un lac par son ami Mirichis qui l'invite à partir avec lui. Au milieu de cette séquence, le cinéaste propose un plan de

paysage (Fig. 104). Dans le mirador face au lac, les deux personnages se mettent côte à côte pour apprécier le paysage. Mirichis tente de profiter de ce moment paisible pour déclarer son amour à Alice, en vain. Pour filmer ce plan, William Vega place la caméra derrière les personnages. Au-delà de leurs silhouettes, le spectateur distingue le lac brumeux entouré par des montagnes légèrement recouvertes de nuages.

Fig. 104

Du point de vue métaphorique, nous pouvons considérer le lac en tant que paysage *in visu* comme une métaphore de l'amour tragique entre les deux personnages. Mais en reliant ce paysage à l'ensemble du récit, nous pouvons comprendre que, dans ce paysage brumeux et nuageux, se cachent aussi l'inquiétude et l'incertitude de la protagoniste face au futur. Cette composition d'image, la position des personnages, la tonalité des couleurs ainsi que l'ambiance de l'ensemble du plan peuvent évoquer une œuvre emblématique du romantisme *Le Promeneur au-dessus de la Mer de Nuages* de Caspar David Friedrich²⁷² :

²⁷² *Le Promeneur au-dessus de la Mer de Nuages*, FRIEDRICH Caspar David, *op. cit.*

« [...] nous y lisons l'illustration du nouveau statut de l'homme-spectateur face au sublime de la nature qui lui fait, tout à la fois, éprouver sa petitesse et sa grandeur. Le choc perceptif que produit le tableau sur le spectateur relève, lui aussi, du sublime. Il le renvoie à sa propre condition. La délectation du paysage revêt, ici, une portée métaphysique qui est bien, désormais, celle de la nouvelle posture de l'homme dans le paysage »²⁷³.

Certes, dans *La Sirga*, le cinéaste ne cherche pas à reproduire un paysage sublime pour révéler la petitesse et la grandeur des deux personnages. Mais, avec une mise en scène similaire, le cinéaste nous invite malgré tout à partager la vision des personnages et à ressentir leurs émotions et les sentiments incarnés par les paysages. Dans le plan de *La Sirga*, les motifs du paysage, en l'occurrence, le lac, le brouillard ou les nuages sont autant d'outils que le cinéaste emploie pour construire l'espace filmique et développer le récit, mais surtout pour expliquer les sentiments et les émotions d'Alice. Comme l'écrit Jean Mitry à propos de la fonction pragmatique du paysage cinématographique, le paysage peut être considéré comme l'« *expression symbolique des sentiments* »²⁷⁴, comme dans *La Sirga* où ce paysage symbolique permet d'exprimer des sentiments et des émotions, et fait véritablement partie de la création du personnage.

Dans *Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke, on trouve un plan de paysage-figure qui ressemble à celui de *La Sirga*. Il se situe au milieu du film, quand Tao, la protagoniste qui vient de perdre son père et s'apprête en même temps à se séparer de son fils, Dollar, rejoint un pont avec son fils (Fig. 105). La caméra en travelling suit le déplacement des deux personnages de gauche à droite et s'arrête au milieu du pont. Derrière la mère et son fils, on voit un paysage dont la composition évoque lui aussi la peinture de Friedrich : un ciel gris et nuageux et une rivière brumeuse entourée de montagnes noires. Ce paysage sombre pourrait être considéré comme un paysage

²⁷³ CORBIN Alain, *L'homme dans le paysage*, Paris, Textuel, 2001, p. 80.

²⁷⁴ MITRY Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Cerf, 2001, p. 410.

d'ambiance utilisé pour mettre en place une atmosphère funèbre autour de la mort du père de la protagoniste. En même temps, il s'agit aussi d'un paysage-figure qui nous permet d'appréhender de manière poétique la tristesse et l'abattement de la protagoniste face à la perte qu'elle subit.

Fig. 105

Si, dans les deux exemples précédents, les paysage-figures sont utilisés comme l'extension émotionnelle des personnages, dans les deux exemples suivants, ils sont plutôt utilisés comme allégorie ou image qui figure la vision et la pensée des personnages. Le dernier plan de *Moonlight* (2016) de Barry Jenkins montre lui aussi un paysage nocturne dont la composition évoque celle du *Promeneur au-dessus de la Mer de Nuages*. Chiron, le protagoniste, de dos, est en plein milieu de l'image, devant la mer éclairée par la lune. Au lieu de proposer un plan fixe, le cinéaste utilise un mouvement de caméra pour s'approcher doucement du protagoniste, comme s'il faisait progressivement entrer les spectateurs dans son monde spirituel. Mais en remettant ce plan en perspective avec l'histoire du film, dans laquelle le cinéaste montre le processus de croissance et de maturation psychologique du protagoniste, nous pouvons

comprendre que chaque composant de ce paysage – le garçon noir sous un clair de lune, la plage et la mer – sont autant d'éléments symboliques, et l'ensemble de ce paysage est une allégorie qui illustre Chiron dans son idéal (voir notre analyse en 1.1.1). En conséquence, le personnage n'est pas exclu du paysage, et le paysage est indispensable pour la création du personnage. Comme l'écrit Benjamin Thomas, « *le paysage tend à tenir lieu de reflet des états d'âme du personnage* »²⁷⁵. Le clair de lune, la mer, la plage et le petit Chiron construisent alors un paysage-figure qui nous permet de saisir les états d'âme du protagoniste.

Dans *Into the Wild* de Sean Penn, on trouve un paysage-figure plus complexe du point de vue esthétique comme de celui de la mise en scène. Il s'agit d'une séquence située dans le premier quart du récit, dans laquelle le cinéaste montre alternativement Chris, protagoniste du film, au bord de la mer et la discussion entre Rainey et Jan à la plage. Sean Penn dévoile la séquence avec un plan sur Chris. Le protagoniste est au centre de l'image, en plan moyen, assis sur une colline, lisant un livre face au soleil couchant. L'effet de contre-jour semble relier la silhouette du protagoniste à la colline. Ensuite, avec un plan d'ensemble filmé depuis l'intérieur de la tente, le cinéaste montre Rainey en train de parler avec Jan. Sans trop tarder, avec un plan général, le cinéaste nous montre un paysage de bord de mer. Sous les rayons du soleil, la mer ainsi qu'une petite île se déploient à l'horizon, tandis que les vagues ondulent au loin et que Chris et la colline sur laquelle il se trouve, paraissent petits, en bas à gauche de l'image. Juste après, en reprenant la même position de caméra et la même valeur de plan, le cinéaste retourne vers Rainey et Jan afin de montrer la fin de leur conversation qui se termine par un câlin joyeux. Aussitôt, Sean Penn retourne vers Chris à la plage, en train de contempler l'océan. Toujours à contre-jour, les silhouettes du protagoniste, de la colline et de la plage ainsi que celle de l'île lointaine fusionnent visuellement et deviennent des tâches noires qui contrastent avec la mer et le ciel éclairés par le soleil. Dans le troisième plan de la série, se trouve à nouveau un plan de paysage splendide

²⁷⁵ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, op. cit., p. 28.

avec une mise en scène similaire à celle que nous avons déjà décrite dans plusieurs films. Dans un plan général légèrement ralenti, on voit Chris au centre de l'image, debout face à la mer, à l'île et au soleil. Des essaims d'oiseaux marins volent dans le ciel, les vagues roulent violemment vers la plage. Dans le dernier plan de la série, il semble que le cinéaste propose un plan subjectif du protagoniste, en plan d'ensemble, dans lequel on voit l'horizon qui se découpe derrière le ciel orange et la mer bleu foncé. Sous les rayons étincelants du crépuscule, les oiseaux volent doucement entre la mer et le ciel (Fig. 106-111).

Dans cette séquence de paysage, le cinéaste montre deux intrigues en parallèle grâce au montage : d'un côté, Chris qui lit seul et de l'autre côté, Rainey et Jan qui se mettent enfin officiellement en couple. Mais avec la série des plans de paysage, le cinéaste enrichit la séquence. En effet, dans le film comme dans le roman de Krakauer, la vision de Chris face à la nature et particulièrement à la nature sauvage, est décrite comme étant beaucoup influencée par les œuvres littéraires et philosophiques qu'il lit et admire. Cela est montré de manière cinématographique dans le premier plan de paysage de la séquence, lorsqu'on voit Chris lire un livre face à la mer, laquelle incarne ici la nature sauvage. Dans cet ordre d'idée, les deux plans généraux ainsi que le plan subjectif qui clôt la séquence ne sont plus des paysages quelconques, mais des paysages qui représentent la manière dont Chris envisage la nature ainsi que la façon dont il conçoit le rapport entre l'homme et l'environnement à partir des courants de pensée et des concepts philosophiques tels que le naturalisme et le transcendantalisme américain du XIX^e siècle, ou bien des œuvres littéraires comme l'extrait de la nouvelle *La Chair de l'ours* de Primo Levi qu'il lit à voix haut dans la séquence précédente :

« [...] *La mer n'offre que la force de ses coups et parfois l'occasion de se sentir fort. À vrai dire, je sais peu de choses de la mer mais je sais qu'elle est comme ça ici. Et je sais l'importance dans la vie sans être nécessairement fort, de se sentir fort, de prendre sa propre mesure, de se trouver dans la condition la plus ancienne*

Fig. 106

Fig. 107

Fig. 108

Fig. 109

Fig. 110

Fig. 111

de l'homme, d'affronter seul la pierre aveugle et sourde avec les seules ressources de ses mains et de sa tête [...] »²⁷⁶,

Il est possible de considérer que, dans le plan général où l'on voit les vagues rouler sans cesse et les oiseaux déployer leurs ailes avant de prendre leur envol, le cinéaste montre à travers le monologue et la mise en scène, la vision du monde du protagoniste et ses sentiments vis-à-vis de la nature. En conséquence, les paysages éblouissants constitués de la mer, de l'île et de la plage ainsi que les oiseaux marins qui y vivent pourraient être interprétés comme des paysages-figures qui représentent la vision et la pensée du protagoniste lorsqu'il considère la nature ainsi que les autres êtres vivants qui y demeurent. Et en retour, la mise en parallèle des paysages et l'échange joyeux entre Rainey et Jan forment alors une double métaphore – le rapport entre Chris et la nature est comparé à une relation amoureuse, et la relation humaine peut devenir plus harmonieuse grâce à une vision poétisée et idéalisée par les pensées qui nous rapprochent de la nature.

Les paysage-figures dans *La Sirga*, dans *Au-delà des montagnes*, dans *Moonlight* ainsi que dans *Into the Wild* sont soit étroitement liés aux sentiments et aux émotions du personnage, soit une incarnation de la vision ou de la pensée du personnage. Décrypter les paysages-figures, éléments clés de la création et de la construction du personnage, renvoient nécessairement à analyser le ou les personnages à qui ils sont associés. Dans cet ordre d'idée, nous pouvons considérer les deux premières formes de paysage-figure comme une extension du personnage. Mais comme nous l'avons expliqué, il existe également une troisième forme du paysage-figure, qui est moins

²⁷⁶ LEVI Primo, « La Chair de l'ours (1961) », *Dernier Noël de guerre*, Paris, UGE (Union Générale d'Éditions), 2002, p.63-79, traduite par Nathalie BAUER. Le titre d'origine de la nouvelle est « Carne dell'orso », publiée pour la première fois dans *Il Mondo* en 1961. Sean Penn utilise la version anglaise dans le film : « [...] *the sea's only gifts are harsh blows and, occasionally, the chance to feel strong. Now, I don't know much about the sea, but I do know that that's the way it is here. And I also know how important it is in life not necessarily to be strong but to feel strong, to measure yourself at least once, to find yourself at least once in the most ancient of human conditions, facing blind, deaf stone alone, with nothing to help you but your own hands and your own head...* [...] ». LEVI Primo, « Bear Meat », *The New Yorker*, Fiction, 8 January 2007, URL = [<https://www.newyorker.com/magazine/2007/01/08/bear-meat>], consulté le 13/06/2022.

dépendante des personnages, puisqu'elle est présentée comme un organisme relativement autonome et même souverain, et traité comme un personnage du film.

Prenons une autre séquence en exemple, celle de *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, pour présenter cette troisième forme de paysage-figure. En provoquant la rencontre entre une jeune femme qui a perdu son fils au cours d'un accident de voiture et un homme âgé qui pense toujours à sa femme décédée, Naomi Kawase crée une aventure spirituelle et une quête de guérison de deux âmes blessées dans une forêt. Dans le générique du film, après la séquence du passage d'une procession funéraire qui se déplace entre les champs et se dirige vers le lointain, Naomi Kawase propose une séquence dans laquelle on découvre l'intérieur d'une forêt (Fig. 112-117). Tandis que l'on entend rugir le vent, une forêt enveloppée de brouillard apparaît vaguement dans l'obscurité de l'aube. Au moyen d'une série de plans généraux et de plans d'ensemble sans grands mouvements de caméra, la cinéaste donne à voir les montagnes et les grands arbres lointains, ainsi qu'un lac sporadiquement parsemé de gouttes d'eau. Entre les plans d'ensemble, Naomi Kawase introduit alternativement quelques plans rapprochés pour filmer les petites plantes devant la caméra.

Comme l'écrit Jacques Aumont, le gros plan est une « *métaphore du toucher visuel* »²⁷⁷ ; à travers l'objectif de Naomi Kawase, on voit bien l'eau sur les feuilles, la vibration des plantes et les rides à la surface du lac. À la manière des gros plans sur le visage ou les autres parties du corps humain, les plans rapprochés sur les motifs paysagers offrent une vision proche qui imite l'acte de toucher et permet de faire ressentir l'humidité et la froideur de l'environnement. Il est tout à fait possible de considérer ces plans du paysage comme paysage-matériau. Mais au lieu de faire seulement sentir le paysage et de rencontrer ce dernier comme un lieu concret, en remplaçant cette scène dans l'histoire du film (voir les analyses filmiques proposées en 1.1.3), il est possible d'envisager que la cinéaste est ici en train de construire un univers

²⁷⁷ AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 107.

Fig. 112

Fig. 113

Fig. 114

Fig. 115

Fig. 116

Fig. 117

propre aux défunts. La vibration des feuilles ainsi que les rides à la surface du lac apportent au paysage un dynamisme à la fois mystérieux et poétique en transformant l'ensemble de la forêt en un organisme vivant tout aussi important que les personnages principaux du film, ce qui en fait donc un paysage-figure.

Si on porte notre regard en dehors des films contemporains réalisés après les années 2000, la séquence de la forêt de *La Forêt de Mogari* peut rappeler une autre, celle considérant la nature de *Solaris* (*Солярис*, 1972), le film de science-fiction d'Andreï Tarkovski. Tarkovski ouvre son film sur un endroit à la fois dynamique et onirique où Kelvin, le protagoniste, qui est aussi l'un des trois scientifiques qui mènent des recherches sur la mystérieuse planète Solaris, se promène seul tous les matins. La séquence commence par un plan d'une rivière. Avec un mouvement de caméra assez doux, de droite à gauche, le cinéaste filme les plantes aquatiques vert émeraude qui flottent doucement au fil d'un cours d'eau. Dans le plan suivant, toujours avec un mouvement de caméra très doux, le cinéaste nous dirige vers les petites plantes au bord de la rivière puis vers le visage indifférent de Kelvin. Il a l'air absent, puis regarde vers l'arrière. Aussitôt après, Tarkovski propose un autre plan montrant d'autres plantes aquatiques portées par le courant, comme si elles étaient en train de danser en suivant le mouvement de l'eau. Un zoom nous conduit ensuite sous l'eau, dans le monde de ces plantes aquatiques, pour observer attentivement le mouvement des feuilles qui bougent sans arrêt. À la fin de la séquence, le cinéaste propose un plan d'ensemble en panoramique vertical, du bas vers le haut, montrant le bord de la rivière. On y voit Kelvin dans la brume matinale, au milieu d'un terrain recouvert de différentes plantes, avant qu'il ne sorte du champ.

Dans cette séquence, d'une certaine manière, il est possible de penser que les différents plans rapprochés sur les plantes aquatiques sont des plans subjectifs du personnage principal. Néanmoins, bien qu'il soit présent, ses actions et ses émotions sont si limitées que le terrain, la rivière et les plantes ne semblent presque pas en lien avec lui. Au lieu de montrer la vision ou les émotions du protagoniste, c'est

l'environnement naturel que Tarkovski invite les spectateurs à regarder et même à observer. Tirant profit des mouvements de caméra et des zooms, le cinéaste tente de nous immerger dans le monde aquatique et l'endroit mystérieux. Et les plans rapprochés qui amplifient les mouvements des plantes, en plus de réaliser une synesthésie entre la texture des plantes, la froideur de l'eau et l'humidité de l'air, révèlent également une énergie et un dynamisme de la nature. Grâce aux dispositifs de mise en scène, Tarkovski transforme l'ensemble du terrain en un paysage-figure, un environnement vivant.

Le paysage filmique incarnant l'émotion et le sentiment du personnage, celui qui figure la pensée et la vision du monde du personnage, et celui qui fait lui-même office de personnage sont trois formes de paysage-figure qui correspondent à trois types de fonctions qu'ils peuvent avoir dans un film. Du point de vue de leur fréquence dans les films de notre corpus, la troisième forme du paysage-figure est relativement rare par rapport à la première et à la deuxième. Grâce à la visualisation des émotions, des sentiments ainsi que des pensées à travers le paysage-figure, les cinéastes montrent un monde transformé et affecté, esthétisé et individualisé, qui permet de créer un personnage de manière à la fois poétique et esthétique, symbolique et métaphorique.

2.1.2.2 Paysage-récit

Les deux premières formes de paysage-figure, qui peuvent incarner des émotions et des sensations, ou encore manifester un point de vue ou une pensée d'un ou des personnages, ne laissent pas d'évoquer presque inmanquablement la démarche de Michelangelo Antonioni dans *Le Désert rouge* (*Il Deserto rosso*), son premier film en couleur en 1964. Comme l'écrit Patrick Barrès au début de son article consacré à l'analyse de l'utilisation des couleurs dans *Le Désert rouge*, la couleur, en tant que fragment de l'expérience humaine, « *témoigne du rapport que les personnages*

entretiennent avec la réalité »²⁷⁸. Le rouge et les couleurs sombres, tels que le noir et la rouille, renvoient à un monde transfiguré et déformé par l'industrie moderne, que Giuliana, la protagoniste, trouve monstrueux. Tandis que les couleurs douces et légères, tels que le rose et le blanc, contribuent à créer le monde onirique voire idéal dont la protagoniste rêve. Dans cette œuvre où l'utilisation de couleur est un élément clé dans l'appréhension des sentiments et de l'état psychologique de l'héroïne, le paysage est de fait également un élément qui contribue de manière non négligeable à la compréhension du film sur le plan esthétique comme diégétique. Les usines, les bâtiments industriels ainsi que la nature gravement affectée et polluée composent les paysages du monde rouge, tandis que la mer limpide, les petites îles et leurs plages immaculées sont des paysages qui appartiennent au monde de la rêverie (celle la séquence dite du « lagon bleu » à la fin du film). De ce point de vue, nous pouvons tout à fait considérer les paysages du *Désert rouge* comme des paysages-figures qui incarnent le monde intérieur de la protagoniste. Or, en y regardant de plus près, nous pouvons comprendre que les paysages ne servent pas uniquement à incarner l'état psychologique et les sentiments de l'héroïne dont ils sont la manifestation. En tant que motif sur lequel le cinéaste s'appuie pour construire le système chromatique du film, le paysage est aussi l'élément fondamental de la construction de la scénographie et du régime représentatif du film, qui donne la clé d'accès à la réflexion d'Antonioni sur la société industrielle du milieu du XX^e siècle. Le paysage revêt une importance telle qu'il peut même être considéré comme une force motrice de l'œuvre.

Nous proposons de classer ce type de paysages qui, en plus de se trouver au cœur du film, sont à la fois l'enjeu premier de l'analyse esthétique et l'élément principal du système narratif et représentatif, dans la catégorie des paysages-récits. Ces paysages permettent au cinéaste de construire un univers cinématographique propre au film, et de créer un ordre cosmologique qui ne se contente pas de servir de toile de fond à

²⁷⁸ BARRÈS Patrick, « Analyse du film Le Désert rouge de Michelangelo Antonioni. Désert rouge, désert rose, l'invention de la couleur », *Désert rouge, une invention de la couleur*, BARRÈS Patrick et LÉCOLE-SOLNYCHKINE Sophie (dir.), Mars 2014, Toulouse, France, URL = [<https://hal.science/hal-02309968>], consulté le 11/05/2022.

l'action des personnages, mais oriente de surcroît le développement des intrigues du récit. Cette définition du paysage-récit pourrait faire penser à la conception du paysage-drame d'André Gardies, qui désigne un type de paysage qui fait à la fois office de lieu d'action et de sujet agissant selon le développement du récit, et qui joue un rôle aussi important que d'autres protagonistes. Autrement dit, le paysage-drame peut être considéré comme un personnage qui « *est tout entier requis par un projet narratif, tout entier au service d'enjeux scénaristiques.* »²⁷⁹ Mais le paysage-récit n'est pas seulement un lieu d'action construit autour du drame. Il est, d'un point de vue pragmatique, un paysage filmique plus ou moins autonome qui revêt des fonctions multiples et complexes.

Pour construire un univers propre à une œuvre cinématographique, c'est-à-dire une scénographie singulière créée ou recrée en fonction d'un régime cognitif spécifique et représentatif d'un récit, les paysages ne doivent pas être un simple décor ou un lieu d'action, il faut qu'ils constituent ce qu'André Gardies appelle un espace, partant que le cinéma n'est pas uniquement un art du temps mais aussi de l'espace. Ainsi, dans un film, un lieu désigne un endroit concret, tandis qu'un espace est un ensemble de lieux, « *composé d'un ensemble de traits particuliers, eux-mêmes saisis au sein d'un réseau relationnel* »²⁸⁰. En conséquence, comme l'écrit parallèlement Antoine Gaudin, l'espace « *participe puissamment à la dynamique des transformations qui structurent tout récit, en prenant en charge la mise en relation dynamique du personnage et des lieux qu'il traverse* »²⁸¹. En tant que « *composant fondamental du récit filmique* » et « *structure de composition primordiale du cinéma* », l'espace du film permet au spectateur d'« *élaborer 'concrètement' l'organisation topographique du film, sur laquelle viendront ensuite se greffer certaines connotations relatives aux lieux représentés* »²⁸². Du point de vue diégétique et structurel, le

²⁷⁹ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, op. cit., 27.

²⁸⁰ GARDIES André, *L'espace au cinéma*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1993, p. 70.

²⁸¹ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, op. cit., p. 27.

²⁸² *Ibid.*, p. 26.

paysage-récit peut donc être considéré comme un ensemble de lieux concrets, identifiés et tactiles, structurés en fonction des intrigues pour constituer une topographie cinématographique propre à l'univers du film. En même temps, la manière dont le cinéaste donne à voir cette unité de lieux peut produire ou révéler une émotion ou sensibilité paysagère.

Du point de vue cognitif et référentiel, lorsqu'un paysage fait partie intégrante de la construction de l'ordre cosmographique d'un film, ou bien s'il la représente de manière directe, qu'il influence l'action et forge la vision du monde des personnages, encadre et dirige le développement du récit, il est soit lié à la création des personnages, soit à une force motrice autonome aussi importante que les protagonistes. De ce point de vue, le paysage-récit peut rappeler le paysage-figure, et même le concept *géopoétique* proposée par Antoine Gaudin dans son ouvrage consacré à l'espace cinématographique. Il s'agit d'une approche pour l'analyse duquel l'enjeu principal est le parcours des personnages dans l'espace naturel. Il crée un rapport physique, temporel et spatial entre les personnages et l'espace naturel, qui déleste d'une part la force de narration, et d'autre part souligne l'importance de l'environnement réel tout en le transformant en un support poétique qui force l'attention. Autrement dit, ce ne sont plus les intrigues qui agissent comme force motrice du film, mais le rapport concret entre les personnages et l'environnement filmé. En conséquence, l'espace *géopoétique* permet de s'échapper des espace-temps fictionnels et des intrigues fermées et cadrées strictement par l'ordre de narration. L'utilisation de l'espace *géopoétique* propose donc une ouverture « *particulière, concrète et épurée* »²⁸³ grâce à l'aspect réaliste apportée par l'utilisation de l'espace naturel. Comme l'espace filmique de l'approche *géopoétique*, le paysage-récit est l'enjeu principal d'un régime narratif et représentatif. On y observe donc également un lien étroit entre le personnage et le paysage en tant qu'espace identifié et concret. Néanmoins, ce lien n'est pas seulement physique mais également spirituel. En conséquence, le paysage-récit est

²⁸³ *Ibid.*, p. 32.

toujours caractérisé par un rapport explicite ou implicite entre l'action des personnages et l'ordre cosmographique incarné par le paysage. De plus, l'univers créé par le paysage-récit pourrait être totalement abstrait ou détaché de la réalité, c'est-à-dire de la géographie de l'espace naturel où le film est tourné. La recreation scénographique du paysage-récit à l'aide des dispositifs du paysage peut faciliter la construction cosmographique selon les besoins du cinéaste.

Les représentations du paysage que Béla Tarr propose dans *Le Cheval de Turin* et celles que l'on trouve de *The White Meadows* de Mohammad Rasoulof sont deux exemples de paysages-récits à la fois similaires et distincts. Dans les deux films, on retrouve deux univers cinématographiques principalement composés de paysages. Grâce au montage proposé par les deux cinéastes, les paysages des deux films sont structurés pour créer une topographie singulière en fonction du récit et en même temps incarner leur propre ordre cosmographique.

Inspiré par l'histoire de la fin de vie de Nietzsche, Béla Tarr crée un récit apocalyptique dans lequel il décrit les dernières journées d'une famille composée d'un père et d'une fille avant que le monde ne soit avalé entièrement par l'obscurité. Différent de l'univers du *Désert rouge* qui est divisé en fonction du système chromatique, celui du *Cheval de Turin* est structuré selon la topographie et organisé autour de deux grandes parties, la maison dans laquelle habitent les deux protagonistes et l'espace naturel qui entoure la maison. La maison et l'espace naturel composé d'une plaine et de quelques collines constituent les lieux qui abritent l'ensemble des actions des personnages.

La plupart du temps, l'espace naturel est filmé comme lieu d'action. En même temps, Béla Tarr propose différents types de plans dans lesquels l'espace naturel est filmé comme paysage *in visu* (des plans de contemplation dans lesquels les protagonistes observent ou contemplent l'espace naturel depuis la fenêtre de la maison) ou comme paysage *in situ* (des plans généraux dans lesquels l'espace naturel est filmé avec un ou plusieurs personnages) (Fig. 118-121). Puisque les actions des personnages

(non seulement celles des protagonistes mais également celles des personnages secondaires) se déroulent autour de la maison, et que l'espace naturel est souvent filmé en tant que paysage-lieu, ce dernier est entièrement déterminé par le récit et structuré organiquement en fonction de l'enchaînement des intrigues. Parallèlement, selon le développement du récit, c'est à travers les fluctuations de l'espace naturel (l'arrêt du vent fort, l'épuisement des ressources hydrauliques, la disparition du soleil, etc.), et la manière dont celles-ci influencent les activités quotidiennes des personnages que le cinéaste montre l'arrivée progressive de l'apocalypse. Et dans le processus de l'arrivée de la fin du monde, le vent fort qui empêche considérablement les déplacements et les activités des personnages dans le paysage *in situ* renforce la sensation qu'a le spectateur de s'y trouver plongé. En conséquence, les paysages du *Cheval de Turin*, en plus de jouer un rôle fondamental dans la construction de la scénographie et de la topographie du film, composent également un environnement qui agit directement sur l'ensemble des actions des personnages.

Comme l'explique Béla Tarr dans son entretien avec Corinne Maury et Olivier Zuchuat, « *le lieu est un personnage principal. Et l'on doit être particulièrement vigilant car quand on décide qu'il sera le personnage principal, alors évidemment, il aura la même importance que les autres personnages principaux.* »²⁸⁴ Dans *Le Cheval de Turin*, les fonctions que ce « personnage principal » apporte sont multiples. En tant que facteur indissociable de la création des personnages et élément intégrant de la construction de la structure du récit et de l'ensemble des espaces filmiques, au lieu de simplement considérer les paysages du *Cheval de Turin* comme des paysages-lieux et des paysages-matériaux, il semble plus judicieux de les envisager comme des paysages-figures voire des paysages-récits pour les interpréter avec plus de finesse et proposer une analyse du film qui soit plus pertinente.

²⁸⁴ MAURY Corinne, ZUCHUAT Olivier, « Tout lieu a un visage, entretien avec Béla Tarr », in ROLLET Sylvie et MAURY Corinne (dir.), *Béla Tarr. De la colère au tourment*, Wolverhampton, Exhibitions International, 2016, p. 14.

Fig. 118	Fig. 120
Fig. 119	Fig. 121

Si le film de Béla Tarr est centripète et que le récit progresse autour d'un resserrement spatial, celui de Mohammad Rasoulof, *The White Meadows* est, lui, centrifuge, et l'activité du protagoniste se développent dans un univers paysager « *en traversant des espaces concentriques, depuis le centre jusqu'à la périphérie la plus lointaine.* »²⁸⁵ Dans le film, Mohammad Rasoulof raconte l'histoire de Rahmat, un homme qui recueille les larmes des villageois des îles dispersées dans un immense lac salé. En suivant l'avancée de son projet et ses trajets entre les îles, le film témoigne de la souffrance et de la douleur des villageois.

La plupart de temps, le cinéaste utilise le plan d'ensemble et le plan général pour filmer les trajets du protagoniste dans les villages ou entre les petites îles, à pied ou en bateau. Le personnage apparaît souvent petit, même minuscule, laissant l'espace du champ à l'environnement dans lequel il se situe. Filmés comme des paysages, les îles, le lac et le ciel fusionnent visuellement par leurs couleurs douces et pastel, qui sont disposées arbitrairement comme des taches de couleurs géométriques. En effet,

²⁸⁵ GAUDIN Antoine, *L'Espace cinématographique, op. cit.*, p. 26.

lorsque le cinéaste montre Rahmat en train de marcher dans le sable ou de naviguer sur le lac, il invite parallèlement à contempler les îles, le sable, le lac et le ciel et à ressentir leur beauté. Si les îles dans lesquelles ont lieu les différentes intrigues sont des lieux concrets, les trajets que le protagoniste effectue sont des paysages *in visu* qui relient l'ensemble des lieux les uns aux autres, tout en créant un univers esthétique et une topographie propre au film.

Fig. 122	Fig. 123
Fig. 124	Fig. 125

Selon les recherches menées par Jacques Aumont sur la perception et l'interprétation de l'image, il existe un plaisir de la reconnaissance dans la perception de l'image. D'une part, le rapport mimétique entre l'image et le monde réel crée une sorte de plaisir de reconnaissance dans la perception, et d'autre part, l'image peut véhiculer, « *sous forme nécessairement codée, du savoir sur le réel* »²⁸⁶. En conséquence, l'image peut fonctionner comme instrument de la remémoration, et les paysage-lieux constitués d'îles et de villages peuvent être considérés comme des

²⁸⁶ AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 60.

repères spatiaux. Cependant, construire ou imaginer une topographie explicite et claire dans *The White Meadows* reste difficile car le lac bleu et le ciel violet sont toujours visuellement fusionnés en raison de la ressemblance des couleurs (Fig. 122-125). Cette fusion visuelle produit une tension qui déstabilise la perception de l'espace filmique en créant un écart et une rupture non seulement esthétique mais surtout cognitive entre le monde du film et la réalité. Elle transforme le monde du film en un espace sans limites, un paysage-récit mystérieux à la topographie fantastique et abstraite. L'espace du film devient un espace suspendu, dont les intrigues sont des éléments à décrypter et dont il faut interpréter le sens caché derrière ce monde fantastique, dont l'aspect paradisiaque dissimule la réalité douloureuse.

Selon les analyses précédentes sur l'utilisation des paysages dans *Le Cheval de Turin* et dans *The White Meadows*, nous pouvons trouver deux formes de paysage-récits similaires mais qui présentent en même temps des différences bien marquées. Celui du *Cheval de Turin* est centripète car le paysage-récit renvoie à un seul lieu avec une topographie concrète autour duquel se déroulent les actions des personnages, tandis que celui de *The White Meadows* est centrifuge, avec une topographie floue et indéterminée, composée pourtant de paysages-lieux bien reconnaissables grâce aux intrigues et aux actions des personnages. Qu'il soit centripète ou centrifuge, le paysage-récit incarne au fond un ordre cosmographique qui encadre le développement du récit et influence la vision du monde des personnages.

Les recherches formelles sur les différents types de paysage cinématographique et les analyses que nous avons menées pour mieux comprendre la création et la nature des paysages primitifs et des paysages connotatifs nous ont permis de conclure qu'un paysage cinématographique n'est pas simplement une image immobile ou fixe. Il s'agit d'images en mouvement structurées en fonction d'un régime narratif et représentatif où elles puissent leur mobilité esthétique. La création du paysage cinématographique rejoint non seulement la question de la composition spatiale mais aussi celle de la

structure temporelle. En conséquence, les éléments essentiels que sont le site qui sert de cadre, les choix d'échelles de plan, souvent larges, le point de vue, sans compter les émotions ou sensations intimes qui leur sont associées, sont autant d'éléments nécessaires à la création d'un paysage cinématographique. C'est l'ensemble des dispositifs de mise en scène qui permettent aux cinéastes de conférer un sens aux représentations du paysage qui figurent dans leurs œuvres, et les transforment en objet signifiant à analyser et à interpréter. Comme l'écrit Jacques Aumont, les images d'un film « *sont un site de l'idéation – un instrument de pensée [...] une activité analytique qui se préoccupe, dans les images en mouvement, de ce qu'elles disent et qu'aucun discours avant elles n'avait articulé.* »²⁸⁷ En conséquence, lorsqu'on analyse la création, la forme et les valeurs esthétiques des représentations du paysage qui contribuent à une unité d'images et à une organisation formelle, on ne travaille pas seulement sur un motif cinématographique, mais sur le film dans son ensemble ainsi que sur la vision du monde que les cinéastes cherchent à mettre en avant.

²⁸⁷ AUMONT Jacques, *À quoi pensent les films*, op. cit., p. 8.

2.2 Motifs paysagers récurrents

Depuis les plus anciennes peintures rupestres représentant des signes linéaires et géométriques, des animaux préhistoriques (bisons, bouquetins, biches, saïgas), ou encore des formes anthropomorphes – premières représentations connues du monde réel par l'être humain –, l'art visuel est l'une des formes les plus utilisée par les hommes pour représenter directement les connaissances qu'ils ont acquises sur leur milieu et les sentiments qu'ils ont développé à son endroit²⁸⁸. Il s'agit également d'un des moyens les plus fréquents pour représenter l'environnement, créer des paysages et manifester la *médiance*, c'est-à-dire, selon Augustin Berque, « *le sens d'un milieu ; à la fois tendance objective, sensation/perception et signification de cette relation médiale* »²⁸⁹. En conséquence, si une représentation du paysage comporte indéniablement une dimension artistique et esthétique, il s'agit également d'une forme d'expression sensible qui recrée des expériences sensorielles.

Selon Jacques Aumont « *un bon motif de peinture, c'est ce qui suscite facilement l'envie de peindre* »²⁹⁰. La définition que Pascal Aubry propose du motif paysager fait écho à cette idée puisqu'il s'agit pour lui d'« *un élément de l'espace concret qui nous motive à inventer un paysage* »²⁹¹. De ce point de vue, nous pouvons dire qu'un motif paysager est ce qui pousse à peindre, à photographier et à filmer afin d'inventer une scène de paysage. Cette motivation de création paysagère pourrait venir des expériences esthétiques, culturelles, sociales et politiques. Un motif peut être filmé comme un paysage autonome, mais il peut également être traité comme élément dynamique associé à d'autres motifs paysagers ou éléments filmiques afin de contribuer à la mise en forme et à la mise en scène d'un nouveau paysage.

²⁸⁸ Dans *Médiance, de milieux en paysages*, Augustin Berque propose une définition du milieu : « *relation d'une société à l'espace et à la nature. Syn. : relation médiale ou mésologique. Cette relation est à la fois physique et phénoménale* ». BERQUE Augustin, *Médiance. De milieux an paysages*, op. cit., p. 48.

²⁸⁹ *Ibid.*, p. 48.

²⁹⁰ AUMONT Jacques, *À quoi pensent les films*, op. cit., p. 164.

²⁹¹ AUBRY Pascal, « Motif de paysage », in BERQUE Augustin (dir.), *Mouvance II. Soixante-dix mots pour le paysage*, Paris, Éditions de la Villette, 2006, p. 68.

De ce point de vue, nous proposons de classer les motifs paysagers qui apparaissent dans les films de notre corpus en deux grandes catégories. D'abord les motifs représentant des éléments naturels. On parlera alors de motif aérien, motif aquatique, motif terrestre, ou encore de motif hybride. Le deuxième type de motifs s'attache à représenter le monde construit par les humains. On y trouve par exemple le motif de la route ou celui de la ruine. Ces motifs paysagers variés sont filmés de manière différente en fonction des préférences artistiques et esthétiques des cinéastes. En même temps, en tant qu'élément esthétique et diégétique subordonné au régime narratif, les motifs paysagers contribuent de manière diverse à l'ensemble du récit. En conséquence, pour mener à bien une analyse détaillée des motifs du paysage, qu'il s'agisse de paysages naturels ou des paysages anthropiques, il faut commencer par élucider la manière dont les cinéastes les représentent et les utilisent.

Comme l'écrit Jacques Aumont, la plus grande force de l'image réside dans sa capacité à transmettre du sens²⁹². La figure, en tant que signe plastique ou signe figuratif, est en conséquence un outil de pensée dans lequel s'inscrivent toujours un point de vue et un jugement de valeur. Le travail du film s'apparente alors à un travail figuratif qui « *consiste à produire et élaborer des figures, à les confronter ou les juxtaposer ou les tresser au sein du film* »²⁹³. Ce travail n'est pas seulement une structure filmique, mais également une unité dont le sens se fixe dans chaque détail, dans « *chaque objet, chaque région de l'image, chaque moment de son flux* »²⁹⁴. Ainsi, les motifs qui constituent le paysage sont-ils autant de composants à utiliser et à mobiliser afin de donner naissance à une unité de formes pour une idée, une pensée, un récit. En même temps, il ne faut pas oublier les éléments des motifs, car comme l'indique Bachelard dans ses recherches sur la psychologie de l'imagination et les éléments naturels, bien que l'imagination formelle et l'imagination matérielle soient deux forces qui coopèrent et que l'une ne puisse pas se séparer complètement de l'autre,

²⁹² AUMONT Jacques, *À quoi pensent les films*, op. cit., p. 163.

²⁹³ *Ibid.*, p. 163.

²⁹⁴ *Ibid.*, p. 163.

il faut considérer la « *lourde besogne* »²⁹⁵ qui consiste à essayer de se détacher de la forme pour aller au-delà des images qui nous sont données et trouver ce qui se cache dans la matière. L'imagination, formelle et matérielle, est donc le fil conducteur qui guide nos recherches sur les figures paysagères et les différents motifs du paysage cinématographique dans les films de notre corpus.

2.2.1 Éléments naturels

La nature est souvent la première chose qui surgit dans l'esprit lorsque l'on évoque l'idée de paysage. Le lien entre le paysage et la nature est si fort qu'il n'est pas difficile de voir ces termes utilisés l'un pour l'autre dans la langue courante. Le terme de paysage évoque inévitablement la montagne, la rivière, la forêt, la prairie, la mer, ou même la pluie ou le brouillard. La nature semble occuper une place privilégiée dans l'acception habituelle de la notion de paysage et semble stimuler facilement notre sensibilité paysagère. De même, lorsqu'on évoque le paysage, on pense facilement à ses représentations artistiques, picturales, photographiques ou filmiques. Selon les théories d'Alain Roger, la création artistique sous différentes formes occupe une place importante et même primordiale dans la création du paysage, laquelle forge notre vision du monde et nous permet d'artialiser la nature en un paysage. Pourtant, il ne faut pas oublier le lien physique qui relie l'homme à la nature, et le rôle primordial et exceptionnellement important que la nature joue dans notre vie qu'elle conditionne. En somme, la nature, c'est ce dont nous faisons partie, c'est aussi ce qui soutient notre existence. De même, c'est bien cette relation, à la fois biologique, physique et écologique qui nourrit et détermine le rapport aussi essentiel que l'homme entretient avec la nature.

²⁹⁵ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, p. 8.

Aujourd'hui, dans l'imaginaire collectif, la nature est une entité autonome, comme le montre la définition qu'en donne le CNRTL : « *Ensemble de la réalité matérielle considérée comme indépendante de l'activité et de l'histoire humaines* »²⁹⁶. Or, il faut se rendre compte que le concept de nature est en réalité un produit culturel. Il est le témoin du rapport que l'être humain entretient avec son environnement dans la société, la culture et l'époque dans lesquelles se situe. Le concept de nature, tout comme le rapport entre la nature et l'être humain sont pétris d'ambiguïtés. Ils sont certes concrets, car chacun et chacune d'entre nous en fait partie, de manière active ou passive, apathique ou dynamique. Il n'en est pas moins flou, étant donné qu'il n'existe pas un seul rapport au monde ou un seul mode de vie. Comme l'écrit Frédéric Ducarme pour introduire sa réflexion autour de la notion de nature, il s'agit d'« *une notion courante, que tout le monde maîtrise tant qu'on ne demande pas de la définir. C'est normal : aucune définition consensuelle n'en existe, et ce terme est rejeté par la plupart des disciplines académiques, autant en sciences qu'en humanités.* »²⁹⁷

Dès que l'on vit dans la nature et tente de mieux comprendre les phénomènes et les événements naturels, on « cultive » déjà la nature avec notre intellectuel. Mieux nous accédons à la nature, plus nous cultivons notre vision de la nature. Nous pouvons alors suggérer que c'est dans cette vision cultivée et codée de la nature à partir de notre expérience de vie et de notre système de perception que sont nées et se sont développées nos premières sensibilités paysagères. Comme l'écrit Claude Lévi-Strauss, « *il n'y a pas de phénomènes naturels à l'état brut, ceux-ci n'existent pour l'homme que conceptualisés et comme filtrés par des normes logiques et affectives qui relèvent de la culture* »²⁹⁸. À mesure que chaque civilisation se développe, les visions de la nature et les sensibilités au paysage évoluent elles aussi en fonction des coutumes, des courants de pensée et même des idéologies. Aussi, avant de procéder directement

²⁹⁶ Définition de « Nature » proposée par CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales), URL = [<https://www.cnrtl.fr/definition/NATURE>], consulté le 10/07/2022.

²⁹⁷ DUCARME Frédéric, « Qu'est-ce que la nature ? », *Encyclopédie de l'environnement*, URL = [<https://www.encyclopedie-environnement.org/vivant/quest-ce-que-la-nature/>], consulté le 10/07/2022.

²⁹⁸ LEVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale deux*, Paris, Plon, 1973, p. 273.

à l'analyse des motifs naturels que l'on retrouve dans les œuvres cinématographiques de notre corpus, il est nécessaire de revenir brièvement sur les concepts qui influencent les représentations artistiques et esthétiques du paysage dans deux cultures emblématiques.

Selon les recherches menées par différents chercheurs et spécialistes du paysage, le concept de nature est envisagé de manière très différente par les deux cultures paysagères emblématiques que consistent la culture chinoise et la culture européenne. Comme l'écrit Yolaine Escande, dans la culture occidentale, du point de vue étymologique, la nature, « *que ce soit en latin (natura), composé de na + turus, tri, tor (qui fait des noms d'agent), ou en grec (phusis), signifie l'engendrante, la force qui engendre* ». ²⁹⁹ Le concept de nature occidental s'enracine dans une vision cosmologique panthéiste, où la nature est anthropomorphe, féconde et œuvre activement à la reproduction. Dans la culture chinoise en revanche, la nature, littéralement *ziran* (自然) – « *Zi 自 signifie de soi-même, spontanément, c'est-à-dire sans cause ni raison [...] Ran 然 signifie être tel par soi-même, ainsi* »³⁰⁰, renvoie à l'« *état l'idéal suprême dans l'esthétique chinoise dès qu'il est théorisé* »³⁰¹. Elle ne renvoie pas seulement à l'aspect physique des choses mais est également liée à un ensemble de concepts cosmologiques et moraux issus des courants de pensées philosophiques et religieux. Mais les différences entre les deux cultures du paysage ne se trouvent pas seulement dans l'étymologie, elles s'enracinent plus profondément dans des formes de pensées spécifiques.

Les premières influences de la culture paysagère chinoise sont issues des courants philosophiques apparus pendant la période des Printemps et Automnes (春秋, chūnqiū) et celle des Royaumes combattants (战国, zhànguó) qui se sont développés tout au long de l'histoire chinoise. On compte parmi ces courants la philosophie taoïste qui considère le Dao (道, dào, littéralement « la voie »), principe de l'univers, comme

²⁹⁹ ESCANDE Yolaine, *Montagnes et eaux. La culture du shanshui, op. cit.*, p. 26.

³⁰⁰ *Ibid.*, p. 26.

³⁰¹ *Ibid.*, p. 143.

la réalité suprême qui dépasse et transcende l'ensemble des êtres, ou le Confucianisme qui utilise souvent la nature comme métaphore de la morale, de la vertu et de la politique, et insiste sur l'importance de la hiérarchie sociale. Mais la culture paysagère chinoise est également influencée par des croyances plus anciennes, selon lesquelles les montagnes ou les îles seraient habitées par des divinités immortelles. La nature n'est donc pas uniquement liée aux concepts sociaux, politiques et philosophiques, elle renvoie aussi à l'idée d'une divinité suprême. À partir de la dynastie des Han orientaux, plus précisément pendant le règne de Han Mingdi (28 – 75), la vision de la nature est aussi forgée par les pensées cosmiques venues du Bouddhisme qui commence alors à pénétrer en Chine depuis l'étranger. Ces divers concepts, philosophiques et religieux, ont façonné au cours de l'histoire le regard que les Chinois portent sur la nature, à laquelle la création artistique du paysage chinois, le *shanshui*, est intimement liée.

Si, avant le quatrième siècle, les motifs naturels ne sont présentés qu'en tant que décor ou ornement dans des objets et des fresques, il ne faut pas attendre longtemps pour que le paysage devienne un genre pictural important et soit représenté sous forme de *shanshui*. De son apparition pendant la période des Dynasties du Sud et du Nord (南北朝, *nánběicháo*, 420 – 589) à la Dynastie des Song (宋, *sòng*, 960 – 1279), période de maturation qui correspond aussi à son premier âge d'or, jusqu'à ses développements ultérieurs, ce sont les motifs naturels qui dominent la représentation paysagère chinoise. Comme le mot paysage en chinois, *shanshui*, le suggère littéralement, la montagne (motif terrestre), sous forme de rocher, falaise, colline et montagne agrémenté de végétation, et l'eau (motif aquatique) sous forme de rivière, fleuve, lac et mer, souvent accompagnés de motifs hybrides tels que les nuages et le brouillard, sont les motifs les plus récurrents de ce genre pictural. Mais les motifs qui renvoient à la présence de l'homme ne sont pas absents pour autant. Au contraire, les bateaux et les radeaux, la maison des paysans, les pavillons et les palais sont les éléments les plus couramment mobilisés pour orner le *shanshui*.

Dans la culture occidentale, si l'on en croit les recherches menées par Raffaele Milani, la nature est vue par les Grecs comme un être vivant et intelligent. Dans les mythologies les plus anciennes, comme Homère le décrit dans ses poèmes, l'homme vit dans un monde magique régi par les dieux. Sur le plan philosophique, bien que la nature soit, pour Platon, hasardeuse, arbitraire et non démontrable, son disciple Aristote voit, lui, la nature comme un ensemble fini qui peut être pensé et étudié comme objet d'une science. Dans l'Antiquité comme au Moyen Âge, bien que les visions cosmiques des deux périodes soient bien différentes, puisque la première est panthéiste et la deuxième monothéiste, la nature est conçue comme l'incarnation de la beauté, l'ordre et l'harmonie dans lesquels se manifeste la puissance divine. Cette vision de la nature se maintient même jusqu'au XVIII^e siècle, puisqu'à cette époque « *la beauté naturelle pouvait encore être considérée comme partie intégrante d'une démonstration de l'existence divine à partir de l'ordre et de la perfection du créé [...]* »³⁰². C'est à partir de la fin de cette période que la nature commence à être considérée par le prisme des sentiments du beau et du sublime, comme le propose Kant dans ses pensées philosophiques sur l'esthétique, lesquelles sont amplement reprises par d'autres philosophes et artistes³⁰³. Cette vision de la nature influencée par le concept de sublime et liée aux émotions et aux sentiments humains, devient l'étendard des romantiques au XVIII^e siècle, et imprègne différentes formes de créations artistiques, principalement la littérature et la peinture. Si la vision de la nature romantique se maintient pendant une période assez longue dans la suite de l'histoire de la culture occidentale, l'écologie, un concept dont on peut faire remonter la naissance aussi au XVIII^e siècle³⁰⁴ a un impact néanmoins croissant surtout depuis le

³⁰² MILANI Raffaele, *Esthétique du paysage. Art et contemplation, op. cit.*, p. 30.

³⁰³ LACOUÉ-LABARTHE Philippe, « Sublime », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/sublime/>], consulté le 27/01/2023.

³⁰⁴ Selon les recherches menées de Jean-Paul Deléage, certains spécialistes considèrent même les théories d'Aristote comme une science de la biologie à l'origine du concept d'écologie : « *Certains historiens des sciences voient la naissance de l'écologie dans la notion d'"économie de la nature" proposée par Linné au XVIII^e siècle. D'autres, comme l'historien américain Frank N. Egerton, n'hésitent pas à affirmer que "les écrits d'Aristote contiennent les ingrédients d'une impressionnante science de la biologie des populations"* ». DELÉAGE Jean-Paul, *Une histoire de l'écologie*, Paris, Seuil, 1994, p. 7.

dernier tiers du XX^e siècle, lequel modifie de plus en plus la vision de la nature ainsi que les modes de vie aujourd'hui.

Pour ce qui est des motifs naturels, on peut en retrouver dans les œuvres littéraires à partir de l'antiquité grecque, sous la forme de motif terrestre (montagnes, bois, vignes, etc.), aquatique (fleuves, ruisseaux, fontaines, etc.), aérien ou hybride (vent, brouillard, etc.). Selon les recherches menées par Suzanne Saïd, ces motifs naturels sont utilisés pour construire un espace bucolique ou idyllique et ainsi créer un monde imaginaire et idéal qui sert de décor aux récits mythologiques. Elle explique que « *le paysage bucolique est un paradis artificiel, d'où l'on a exclu soigneusement non seulement le travail, mais aussi tout ce qui peut déplaire à l'élite urbaine pour qui il est fait* »³⁰⁵. Dans la suite de l'histoire de l'art occidental, notamment dans les œuvres littéraires et picturales latines, les motifs naturels sont des éléments soumis à la narration et à l'action des personnages. Comme le précise Anne Videau, « *la description du paysage, inscrite dans l'action, apparaît donc par rapport à la narration comme élément explicatif, de vraisemblance, mais aussi comme allégorie du mythos, de l'histoire de telle héroïne dans le poème épique.* »³⁰⁶ À l'époque médiévale, où le christianisme est la religion dominante, la nature est considérée comme une construction symbolique créée et organisée par Dieu. Les motifs naturels sont alors codés et stéréotypés tout en conservant néanmoins certaines caractéristiques héritées des littératures grecques et latines, et continuent à servir d'ornement et d'élément symbolique dans les créations littéraires, picturales et architecturales, dans la continuité des œuvres gréco-latines. C'est à la Renaissance que les développements économiques et scientifiques, ainsi que la redécouverte de la culture antique, poussent les Européens à porter un nouveau regard sur le monde et à le réévaluer. C'est alors que la notion de paysage a vu le jour dans la culture occidentale. Les motifs naturels qui servaient auparavant d'éléments décoratifs et ornementaux secondaires,

³⁰⁵ SAÏD Suzanne, « Les Paysages des idylles bucoliques », in Michel Collot (dir.), *Les enjeux du paysage, op. cit.*, p. 26.

³⁰⁶ VIDEAU Anne, « Les paysage dans la littérature latine », *ibid.*, p. 42.

deviennent le sujet principal des œuvres picturales et des paysages bucoliques et idylliques qui fleuriront au cours des deux siècles suivants. Néanmoins, certains éléments, comme la montagne, la mer, le glacier et d'autres phénomènes météorologiques extrêmes comme la tempête et l'orage, doivent attendre la fin du XVII^e siècle et le début du XVIII^e siècle pour être appréciés et admirés au point de devenir des motifs du paysage. Deux siècles plus tard, l'apparition du Land art propose une nouvelle manière de créer directement le paysage sur site, au cœur même de la nature qui en offre le matériau de fabrication.

Ce bref de l'histoire des motifs du paysage naturel dans les deux cultures paysagères asiatiques et occidentales qui répondent aux critères définis par Augustin Berque, nous a permis de constater que les motifs naturels sont toujours le matériau premier de la création du paysage. Aujourd'hui, comme l'écrit Hélène Melin, le paysage naturel est, dans l'imaginaire collectif, « *un paysage de nature au sens de paysage composé, en grande partie, d'élément de végétation – sauvage ou non – avec pas ou peu de présence humaine, ou une présence humaine perçue comme traditionnelle, de type villageois* »³⁰⁷. Cette définition s'applique également à la représentation du paysage dans le cinéma contemporain. Si l'on trouve en général les mêmes motifs de paysages naturels dans des films réalisés par des cinéastes d'origines culturelles variées, les différences au niveau de la forme et du concept restent marquantes. Dans les sous-parties suivantes, nous allons donc nous pencher sur les représentations des différents motifs de paysage naturel que l'on trouve fréquemment dans les films de notre corpus.

³⁰⁷ MELIN Hélène, « Le dualisme nature/culture à l'épreuve du paysage. Regard sur l'industrie comme un élément du paysage naturel », *Sociétés*, 2010/3, N°109, p. 11-24, URL = [<https://www.cairn.info/revue-societes-2010-3-page-11.htm>], consulté le 11/05/2023.

2.2.1.1 Motif aérien

Au bord de la mer, à la montagne, dans une vallée ou bien dans la rue, lorsqu'un courant d'air caresse notre visage et défait nos cheveux, on sait intuitivement qu'il s'agit du vent. Cette « interaction » physique et directe, pourtant, ne fonctionne pas exactement de la même manière lorsqu'on tente de filmer le vent. En effet, il est difficile de recréer cette touche physique, cette expérience vécue, dans le cadre d'une projection cinématographique classique. Par ailleurs, il est impossible de filmer ce motif qui est par essence invisible. Pour montrer le vent dans un film, comme dans d'autres formes d'arts visuels, il faut s'appuyer sur d'autres motifs ou d'autres éléments et s'aider de différents dispositifs de mise en scène.

Comme l'ont montré des chercheurs et spécialistes tels que Jean Mottet³⁰⁸ et Benjamin Thomas³⁰⁹, le vent, en tant qu'élément de création, est indissociable de la naissance du cinéma, puisqu'il est l'un des composants essentiels des premières prises cinématographiques. Dans les vues des frères Lumière, les feuilles qui bougent à l'arrière-plan du *Repas de bébé* (1895), les chapeaux et les vêtements des passagers qui bougent doucement lors de l'arrivée du train dans *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* (1895), et la vapeur qui s'échappe du bateau dans *Déchargement d'un navire* (1896), c'est avec le mouvement et la forme des autres matières que les précurseurs du cinéma donnent à voir le vent. Composants essentiels de la vue, ces formes qui bougent sous l'action du vent confirme d'ailleurs le caractère exceptionnel, voire magique, du nouveau médium capable de capter des phénomènes aussi labiles.

Dans la suite de l'histoire du cinéma, le vent a été amené à jouer un rôle plus conséquent dans de nombreux films. Benjamin Thomas le rappelle dans son étude. Ainsi *The Miller and the Sweep* (1897) de George A. Smith, dans lequel le mouvement du moulin révèle la valeur plastique du vent qui attire notre regard et anime le plan

³⁰⁸ MOTTET Jean, « Avant-propos », in MOTTET Jean (dir.), *L'arbre dans le paysage, op. cit.*, p. 5-14.

³⁰⁹ THOMAS Benjamin, *L'attrait du vent*, Crisnée (Belgique), Yellow Now, coll. « Motifs », 2016.

fixe ; ou encore *Une histoire de vent* (1988), de Joris Ivens, dans lequel le vent est traité comme élément symbolique et métaphorique, comme une dynamique mouvante ou une énergie vitale qui réanime la créativité d'un cinéaste au crépuscule de sa vie et produit un impact qui bouleverse le monde.

Dans les films de notre corpus, le vent, en tant qu'élément esthétique et motif naturel, confère différentes fonctions aux systèmes narratifs et symboliques auxquels il rend service. Dans *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, *Le Vent nous emportera* d'Abbas Kiarostami ou *Le Cheval de Turin* de Béla Tarr, le vent, tantôt motif secondaire, tantôt élément fondamental, participe à la composition de certaines scènes et devient un élément important de la construction de l'univers des films.

Dans *La Forêt de Mogari*, particulièrement dans les scènes dont l'environnement est ambigu, c'est-à-dire représentant un espace filmique à la frontière entre le lieu d'action et le paysage, Benjamin Thomas voit le vent comme un élément de transition qui peut conférer une valeur paysagère aux lieux d'action et aux décors. Dans son analyse du plan dans lequel on voit les deux protagonistes entrer dans la forêt, et où le champ de pastèque est filmé en plan d'ensemble, il indique que « *le vent permet ici au film de rendre sensible une autre manière de parcourir le plan, erratique, gratuite, qui fait paysage et ne montre que la présence du monde, avec d'autant plus d'intensité qu'elle contraste avec la narrativité qui est passée dans le plan (la voiture des héros) mais l'a quitté...* »³¹⁰ Mais la fonction que le vent joue dans *La Forêt de Mogari* ne se limite pas à assurer la transition entre différents états de l'espace filmique. Car sous la caméra de Naomi Kawase, le vent est également une force naturelle et dynamique liée à une vision cosmologique qui dirige l'interprétation de l'univers du film.

En effet, d'une certaine manière, on peut considérer que c'est un souffle de vent (Fig. 126) qui ouvre le film de Naomi Kawase. Les arbres qui s'agitent doucement et un vaste champ de thé caressé par le vent que traverse une procession funéraire sont

³¹⁰ *Ibid.*, p. 55.

filmés en plan général avec une caméra fixe. La forêt et le champ semblent tous deux animés par le vent. Bien plus tard dans l'ouverture du film, après une série de gros plans où la cinéaste montre la fabrication de différents outils funéraires, elle montre de nouveau la procession qui traverse le champ pour clore le générique du film. Selon la classification proposée dans le chapitre 2.1, ce générique, où l'environnement est d'abord montré comme un paysage puis filmé comme lieu d'action, peut être considéré comme une séquence de paysage-lieu. Au niveau de la composition, ce sont le champ, la montagne recouverte de forêt et les différents éléments rappelant la mort (la procession funéraire, la fabrication des offrandes) que la cinéaste nous invite à regarder. Le vent qui souffle sur les feuilles et le champ et fait bouger les drapeaux de prières, n'est pas une simple contingence du réel déliée de la construction de la scène. Au contraire, ce souffle de vent, comme un fragment du monde capté furtivement par la caméra, atteste de l'indéfectible lien que le cinéma entretient avec le réel (comme chez Lumière finalement). De plus, dans la suite du film, nous pouvons encore trouver des plans dans lesquels le vent caresse les éléments paysagers. Par exemple, le plan de paysage qui dévoile le voyage de Shigeki et Machiko, dans lequel on voit la voiture conduite par Machiko longer le chemin entre les champs soufflés par le vent. Ou bien le plan qui marque l'entrée de la forêt, dans lequel on voit les arbres ainsi que les nuages gigantesques poussés doucement par vent. Comme si en écho au premier plan du film, le vent, élément dynamique agissant tel un souffle de la nature, semblait se transformer en symbole des concepts panthéistes du Shintoïsme. De manière indirecte et poétique, ce vent se transforme en un élément symbolique important qui renvoie à la puissance dynamique et cosmogonique qui irrigue la vision de la vie que Naomi Kawase propose dans le film.

Dans *Le Vent nous emportera* d'Abbas Kiarostami, on retrouve également le vent comme élément qui renvoie à une force dynamique. À la différence de celui de Naomi Kawase, le vent dans l'œuvre d'Abbas Kiarostami est lié à plusieurs éléments. Dans ce film, le vent apparaît sous deux formes différentes. D'abord sous forme

lexicale, dans le poème *Le Vent nous emportera* de Forough Farrokhzad que le protagoniste, Behzad, récite à voix haute dans la séquence au milieu du film où il prend du lait dans une cavité obscure ; puis sous forme filmique, avec les champs de blé mûr caressés par le vent dans les séquences vers la fin. Dans ces dernières séquences, Abbas Kiarostami propose des plans généraux en panoramiques pour filmer les conversations entre le médecin et Behzad à moto qui traversent les champs. Les blés de différentes couleurs qui bougent doucement en suivant le souffle du vent, constituent une image à la fois dynamique et paisible qui fait écho au titre du film et au poème de Farrokhzad, comme une force vitale qui balaye l'inquiétude et le chagrin en apportant la sérénité (Fig. 127). De plus, en plus de la vitesse de la moto et du mouvement doux de la caméra, le balancement des blés ajoute un rythme supplémentaire qui anime les plans. Comme des caresses subtiles, le mouvement des blés crée non seulement une esthétique poétique mais reflète également les souhaits des personnages.

Si le vent dans *La Forêt de Mogari* et *Le Vent nous emportera* semble bienveillant et même empathique, dans *Le Cheval de Turin* de Béla Tarr, il n'est plus si inoffensif. En tant qu'élément météorologique, il participe naturellement à la construction de l'univers du film. Le vent dans le film de Béla Tarr est impétueux. Il soulève les feuilles mortes et les poussières, comme s'il tissait une toile gigantesque qui enveloppe le ciel et la terre. Élément essentiel de la construction de l'univers du film, le vent est d'abord un décor omniprésent. Il n'est présent pas seulement dans les scènes en extérieur, puisqu'on le retrouve aussi dans les scènes d'intérieur sous la forme d'élément sonore. Le bruit du vent, accompagné d'une musique aux accents grave, rappelle sans cesse la présence de cette force naturelle. En même temps, il est l'élément fondamental de la construction du lieu d'action et du paysage. Que ce soient les plans dans lesquels la caméra suit le déplacement des protagonistes dans la bourrasque, ou bien les plans des paysages contemplés par les protagonistes, le vent violent est toujours un des motifs qui attire le plus l'attention. Comme une colère de la nature, le vent frappe violemment l'ensemble de l'existence dans le monde du film.

Cette force dynamique de la nature, en plus d'intervenir directement dans le quotidien des personnages en les empêchant de se déplacer et de travailler, permet de conférer un rythme plus intense à l'œuvre dans laquelle le cinéaste utilise la plupart de temps des plans fixes ou en mouvements stables. Un équilibre subtil entre la mobilité et l'immobilité, entre le changement et la stabilité est alors établi.

Mais le vent dans *Le Cheval de Turin* n'est pas un simple composant de l'espace filmique. Tout au long de cette histoire apocalyptique, le vent, premier signe annonciateur de la fin du monde et premier motif naturel à intervenir directement dans la vie des protagonistes, a également un statut de symbole. En effet, pour suggérer l'origine de la fin du monde, Béla Tarr place la visite d'un ami du père au milieu du film. Pendant cette visite, cet ami critique la cupidité de l'homme tout en évoquant des éléments religieux qui reflètent le contenu du livre que l'un des protagonistes récupère plus tard dans le film. Le vent fort peut-il être interprété comme une sorte de punition divine, ou bien l'arrivée de l'apocalypse serait-elle, comme le suggère l'ami du père, la conséquence de l'ensemble des activités humaines qui épuise les ressources naturelles ? Qu'il s'agisse de la première ou de la deuxième possibilité, ou bien encore de la synthèse des deux, ce vent venu de la nature représente aussi une sorte de vitalité qui ne peut plus résister et finit par s'éteindre dans l'obscurité à la fin du film.

Dans l'imagination matérielle, Bachelard voit le vent doux et poétique comme une forme de « *bonheur de parler, doucement, rapidement, en criant, en murmurant, en psalmodiant...* »³¹¹ En même temps, le souffle de vent doux n'est pas seulement lié à la douceur et au bonheur, il évoque aussi la vie et l'âme, car « *la vie est un mot qui aspire, l'âme est un mot qui expire [...]* les belles images aériennes nous vitalisent. »³¹² Lorsque le vent caresse les végétaux dans *La Forêt de Mogari* et les champs dans *Le Vent nous emportera*, il touche aussi la question de la vie et donne à voir sa beauté malgré la menace de la mort. Le vent fort et la tempête, au contraire renvoient à une dynamique et à une colère cosmique, selon Bachelard, qui précise que

³¹¹ BACHELARD Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, op. cit., p. 309.

³¹² *Ibid.*, p. 312.

Fig. 126

Fig. 127

« *le vent furieux est le symbole de la colère pure, de la colère sans objet, sans prétexte* »³¹³. Ce vent furieux devient dans le film de Béla Tarr une colère chargée de sens grâce aux intrigues et aux éléments diégétiques qui offrent autant de repères à

³¹³ *Ibid.*, p. 291.

analyser et à interpréter. Qu'il soit porteur de bonheur ou de colère, le vent dans *La Forêt de Mogari* et celui qui souffle dans *Le Vent nous emportera* et dans *Le Cheval de Turin* partagent la même caractéristique, celle d'être liée à une force vitale en dehors du contrôle de l'homme qui fait écho aux vertus qui nous attirent et nous transcendent.

2.2.1.2 Motif aquatique

Dans les travaux consacrés à l'imagination matérielle, Bachelard voit l'eau comme une matière qui peut évoquer différentes imaginaires en fonction de l'état dans lequel elle se trouve. Par exemple, les eaux claires qui permettent aux objets qui les entourent de se refléter peuvent évoquer la purification. C'est le cas par exemple dans la scène de *L'Enfance d'Ivan* (*Иваново детство*, 1962) d'Andrei Tarkovsky, dans laquelle on voit le visage d'Ivan innocent comme étant innocent et insouciant, dans un moment de rêverie où la famille de l'enfant n'avait pas encore été ruinée par la guerre. Ou encore dans celle du « lagon bleu » que Giuliana raconte à son fils dans *Le Désert rouge*. Avec le bruit des vagues, l'eau fraîche et claire évoque une force dynamique et pure, un chant euphonique qui pare l'environnement des couleurs de l'idéal³¹⁴. En tant que matière de création, l'eau possède une plasticité que les artistes peuvent utiliser. Et en tant que motif paysager, l'eau peut prendre différentes formes, du ruisseau au fleuve, de la pluie à la mer, qui constituent autant des paysages cinématographiques.

Dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang, on retrouve l'eau sous plusieurs formes : les eaux usées dans les fossés, le lac caché derrière une végétation luxuriante, la rivière paisible ou encore la tempête qui s'abat sur la ville de Taipei. Si la séquence dans laquelle des enfants contemplent des eaux au début du film apparaît un peu étrange et inattendue du point de vue diégétique, et relativement moins mémorable, elle est en fait reliée à la rivière, au lac et à la tempête, et contribue ainsi à former un

³¹⁴ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 42-44.

régime aquatique qui structure l'ensemble du film. Au sens strict, seule la rivière est montrée explicitement comme un paysage dans le film. Elle apparaît deux fois au début du film, la première fois quand les protagonistes (une famille composée d'un père, d'un fils et d'une fille) se baladent au bord de la rivière à moitié desséchée au crépuscule. Avec un plan général et un travelling doux de gauche à droite, la caméra suit le déplacement des personnages tout en filmant le paysage des berges de cette rivière au cœur de la ville. Elle apparaît une deuxième fois quand le père s'accroupit au bord de l'eau pour la contempler longuement. La rivière occupe presque entièrement la partie droite du champ, tandis que le père se blottit dans le coin gauche. Ces moments où la rivière est montrée comme paysage marquent les seuls instants au cœur desquels les protagonistes peuvent oublier momentanément la cruauté de leur existence.

Dans le reste du film, lorsque le lac entouré par la végétation luxuriante montrée au début et réapparaissant vers la fin, il n'est plus un Tiers paysage³¹⁵ à découvrir mais le lieu où le père décide de se suicider avec ses enfants. La pluie quant à elle n'apparaît pas seule. Elle se mélange avec un vent extrêmement fort et se transforme en tempête qui s'abat sur le père alors même qu'il travaille au bord d'une route en tenant un panneau d'affichage, puis sur l'ensemble des personnages (la famille et une femme étrangère) dans la séquence de suicide. À proprement parler, la tempête et le lac ne peuvent pas être considérés comme des paysages dans le film. C'est toujours avec un plan d'ensemble immobile ou avec un mouvement de caméra presque imperceptible que Tsai Ming-liang les filme, tout en y intégrant les actions des personnages. C'est le cas par exemple des plans du début du film dans lesquels on voit le père en imperméable tenir un panneau d'affichage à la sortie de l'autoroute (Fig. 128). Filmé en plan d'ensemble fixe, le vent furieux frappe le corps de l'homme, tandis que seule la terre humide suggère le passage de la pluie. Si la tempête est presque invisible dans les tous premiers plans au début du film, elle devient l'un des sujets principaux dans

³¹⁵ CLÉMENT Gilles, *Manifeste du Tiers paysage*, op. cit., p. 9-10.

les plans qui suggère le suicide au milieu du film. Le vent et la pluie torrentielle coïncident les personnages et recouvrent le monde.

Fig. 128

Dans ces deux cas, le lac comme la tempête, sont tout d'abord des éléments diégétiques qui jouent un rôle important dans la narration et des éléments météorologiques qui contribuent à la construction de l'espace filmique. En même temps, ces deux motifs aquatiques pourraient aussi être interprétés comme des éléments métaphoriques qui renvoient à la cruauté du réel aussi bien que comme des éléments symboliques qui reflètent les émotions des personnages. Mais en dehors de ces fonctions, la pluie, motif aquatique quasiment omniprésent dans le film – les routes humides, la brume qui hante les arbres au fond des plans, les gouttes d'eau qui roulent sur les parois en verre de l'arrêt de bus, le jardin sous la pluie, les imperméables des personnages et bien sûr la tempête –, contribuent subtilement à construire l'esthétique du film et confèrent une certaine valeur paysagère aux décors et aux lieux d'actions. Cette pluie, qui hante la ville du début jusqu'à la fin du film, imprègne l'univers du film, comme le chagrin des personnages.

Dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang, les motifs aquatiques sont des éléments filmiques qui jouent de multiples fonctions. Ils contribuent à la construction de l'espace filmique et constituent en même temps un régime symbolique qui est soumis à la narration. Bien que ces fonctions soient liées les unes aux autres, les fonctions symboliques et métaphoriques attachées à l'état d'esprit des personnages semblent les plus notables, et les motifs aquatiques participent de manière moins directe à la structure spatiale et diégétique du récit. D'autres films de notre corpus mobilisent d'autres types de motifs aquatiques dont les représentations et les dispositions prennent part activement à la structure narrative et spatiale du film. On peut en distinguer deux sortes, en fonction des différentes structures spatiales et narratives : le type centripète, comme dans *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie et *L'Étreinte du serpent* de Ciro Guerra, et le type centrifuge, comme dans *Le Dernier voyage de Tanya* d'Alekseï Fedortchenko et *Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke.

Dans les films dont la structure du récit et de l'univers filmique est centripète, l'action ainsi que l'ensemble des espaces filmiques sont généralement construits autour d'un événement qui conduit les personnages à s'attacher à un lieu. Pour *L'Inconnu du lac*, les personnages sont tous mus par la recherche du désir et le meurtre qui a eu lieu dans un lac, qui devient naturellement le centre des actions et de l'univers du film. Dans *L'Étreinte du serpent*, bien que la topographie du film n'ait pas de centre explicite, et que les déplacements des personnages soient plutôt linéaires, la forêt amazonienne enveloppe l'ensemble des actions des personnages et le fleuve devient un lieu d'action très important du film. Mais les motifs aquatiques de ces deux films ne sont pas de simples éléments diégétiques et spatiaux, il s'agit aussi des motifs paysagers qui apportent une valeur esthétique et symbolique aux films. Prenons *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie comme exemple.

Puisque les intrigues du récit et les actions des personnages de *L'Inconnu du lac* sont organisées autour de la zone d'un lac (le parking faisant office d'entrée et le bosquet de barrière naturelle qui sépare le lac du monde extérieur), ce dernier est avant

tout l'un des principaux lieux d'actions importants. En même temps, sous la caméra de Guiraudie, ce lieu d'action est souvent montré comme un paysage, comme par exemple dans la séquence au cours de laquelle Michel, le meurtrier, noie son premier amant, ou encore celle dans laquelle Frank, le protagoniste, prend la décision de se mettre en couple avec Michel même si, semble-t-il, il comprend que Michel est le meurtrier. Dans la première séquence située à un quart du film, le cinéaste montre de loin la scène de meurtre dans le lac avec un plan subjectif de Frank. Filmés en plan général, les personnages semblent si petits que l'on ne voit que leur tête flotter sur le lac, légèrement caché par les arbres au bord de l'eau au crépuscule. Dans le deuxième exemple situé au trois-quarts du film, le cinéaste montre de nouveau le lac comme un paysage dans plusieurs plans. Il est d'abord montré comme un paysage dont Michel fait partie et qui est contemplé par Frank. Ensuite, après une série de champ-contrechamps, Alain Guiraudie propose de nouveau un plan général pour montrer les deux personnages qui s'embrassent fougueusement au milieu du lac. Encore une fois, filmés de loin, on ne voit que leur tête, comme deux petits points noirs flottant dans les vagues douces et scintillantes sous le soleil couchant.

Par ces deux compositions similaires, le cinéaste semble proposer une comparaison entre les deux scènes, liées l'une comme l'autre à l'amour. Pourtant, la première montre la mort d'une ancienne relation amoureuse tandis que la seconde montre l'établissement d'une nouvelle (Fig. 129 et 130). Bien qu'il s'agisse du même lac, celui-ci est filmé au cours de deux fins d'après-midi différentes, qui donnent lieu à deux paysages bien distincts. Le premier est sombre et l'ambiance lugubre tandis que l'autre est scintillant et crée une atmosphère romantique. Le lac n'est donc pas seulement un motif aquatique paysager, mais aussi un élément métaphorique lié à l'intrigue et aux émotions des personnages. Mais en y regardant de plus près, il est possible de déceler une autre comparaison : celle que le cinéaste établit entre Michel, le meurtrier, qui nage avec habileté, et le poisson-chat imaginaire qui dévore les baigneurs. Alors, le lac, le désir et la liberté, l'amour et la mort, le meurtrier et le

poisson-chat, sont des éléments qui ne sont pas associés uniquement sur le plan diégétique, mais aussi sur le plan symbolique.

Fig. 129

Fig. 130

Dans le cas des films centrifuges, la construction de l'univers du film et de la structure du récit sont radicalement différentes – l'espace filmique change au fil du développement du récit, et ce dernier ne s'organise plus autour d'un seul événement, mais autour de l'accumulation ou de la juxtaposition de plusieurs événements. C'est le cas par exemple d'*Au-delà des Montagnes* de Jia Zhangke. Le contexte géographique change à mesure que le récit progresse : de la Chine à l'Australie, l'eau, élément symbolique important du film, qui prend d'abord la forme du fleuve Jaune, se retrouve incarnée dans l'océan Pacifique à la fin du film. De même, dans *Le Dernier*

voyage de Tanya, au fil du trajet des protagonistes qui traversent une région imaginaire, les motifs aquatiques se succèdent et contribuent à construire la topographie unique du film.

Pourtant, dans *Le Dernier voyage de Tanya* d'Aleksei Fedortchenko, les motifs aquatiques ne jouent pas uniquement un rôle structurel. Sous la caméra du cinéaste, les différents motifs aquatiques sont associés les uns aux autres au fur et à mesure du récit. En suivant le trajet en voiture des protagonistes pour la cérémonie funéraire de Tanya, le monde rural et la nature sauvage du nord-ouest de la Russie, auquel appartiennent les rivières et les lacs, cèdent la place aux fleuves et à la mer liés au monde urbain. Le monde imaginaire dans lequel évoluent les Mériens est ainsi dépeint de manière cinématographique. Les motifs aquatiques sont d'abord des éléments géographiques sur lesquels le cinéaste s'appuie pour construire la topographie de l'univers du film. Mais la fonction des motifs aquatiques ne se limite pas à la construction de la topographie du film, car cette topographie de la région imaginaire, la nature sauvage, le village et les villes pourraient également être interprétés comme une métaphore – celle du processus de la disparition des Mériens tout au long de l'histoire du développement des civilisations humaines.

Dans ce contexte métaphorique et analytique, nous pouvons reconnaître plusieurs fonctions occupées par les motifs aquatiques du *Dernier voyage de Tanya* : la fonction diégétique, et la fonction esthétique et la fonction symbolique. Les rivières que les personnages traversent quotidiennement au début du film, le lac où se déroule la cérémonie funéraire de Tanya, le fleuve le long des autoroutes et le bord de mer que les protagonistes visitent lorsqu'ils se perdent sur le trajet du retour, sont d'abord des lieux d'action. Certains sont également présentés comme des paysages. C'est le cas par exemple de la rivière qui coule au fond du plan montrant la conversation entre les deux protagonistes qui discutent de la cérémonie funéraire de Tanya au début du film, ou bien du fleuve occupé par un grand pont lorsque les protagonistes traversent la région, ou encore le lac filmé en plan général pendant un long moment à la fin de la

cérémonie funéraire, et la mer qui apparaît en fond dans la série de plans montrant la grande ville côtière. Bien que la rivière et le fleuve fassent plutôt office d'éléments secondaires (décors paysagers) et que seuls le fleuve et la mer soient filmés comme des paysages à contempler, les motifs aquatiques apportent subtilement à l'ensemble de ces plans une dimension paysagère, au sein de laquelle les intrigues sont également mises en avant. Les eaux bleues et grises, parfois doucement agitées de vaguelettes, apparaissent comme des grandes taches de couleurs qui occupent une certaine partie de l'espace filmique, et confèrent un aspect poétique aux intrigues du récit (Fig. 131-134).

Fig. 131	Fig. 132
Fig. 133	Fig. 134

Cette poésie créée par les paysages qui rend le film mélancolique, voire un peu triste et oppressant, est d'abord liée à la mort de la femme. Mais au fond, les motifs aquatiques sont en fait très particuliers mais parmi d'autres motifs paysagers. En effet, la cérémonie funéraire au bord du lac de Tanya et la mort des protagonistes dans la rivière suite à un accident de voiture ne sont pas les seuls événements liés à l'eau, que l'on retrouve dans beaucoup d'autres intrigues, par exemple, la cérémonie funéraire que le père d'Aïst organise pour sa femme et qui se tient elle aussi dans un lac. Son épouse, symbole de la reproduction et de la continuation de la vie, ainsi que sa machine

à écrire avec laquelle il rédige des poèmes, qui renvoie à la survie de la culture mérienne. En conséquence, il ne s'agit pas seulement du dernier voyage de Tanya mais aussi de celui de l'ensemble des protagonistes du film, ce qui renvoie métaphoriquement à la disparition des Mériens. L'eau, élément liquide et fluide souvent associé au temps qui passe, à la perte mais aussi à l'éternité, semble suggérer le destin des protagonistes et des Mériens dès le début du film. Et les motifs aquatiques, liés les uns aux autres, finissent par se constituer en système qui symbolise la culture qui se noie tout en continuant malgré tout d'exister et de suivre son cours.

Les exemples que nous avons analysés nous ont permis de constater que, dans les représentations du paysage composés de motifs aquatiques, les grandes étendues d'eau telles que la rivière, le fleuve, le lac et la mer sont souvent montrées comme le sujet de la scène du paysage. Même si, dans certain cas, le paysage joue un rôle moins important dans le plan, les grandes étendues d'eaux conservent une importance en attirant une bonne partie de l'attention du spectateur. Même si la pluie est un motif aquatique assez particulier qui joue souvent un rôle subsidiaire, que ce soit dans les scènes de paysage ou dans les scènes dans lesquelles l'action ou l'intrigue sont privilégiées, elle occupe toujours une place non négligeable dans le plan. La pluie attire notre attention même s'il arrive que dans certains plans seules les traces de son passage soient visibles (la terre humide, les manteaux imperméables porté par les des personnages, les gouttes d'eau sur les vitres, etc.), ce qui ne l'empêche pas de contribuer amplement à enrichir les scènes. En effet, dans les scènes qui privilégient l'action et le déroulement de l'intrigue, la présence des motifs aquatiques, qui agissent comme le prolongement de la perception du paysage, confère à l'ensemble une dimension esthétique ou poétique qui semble pouvoir les « artialiser » sous forme de paysage. Si, comme l'écrit Bachelard, avec une imagination matérielle, « *une goutte d'eau pure suffit à purifier un océan ; une goutte d'eau impure suffit à souiller un*

univers »³¹⁶, une rivière peut à elle seule suffire à artialiser un lieu d'action, et la pluie peut être capable de faire pénétrer la sensibilité paysagère dans un plan.

2.2.1.3 Motif terrestre

À l'évocation du motif terrestre dans le cinéma, la montagne sous ses différentes formes – côte, colline, falaise, sommet, mont, etc. – est probablement le premier motif qui vient à l'esprit. Le volcan où s'allonge Karin à la fin de *Stromboli* (1950) de Roberto Rossellini, les montagnes au fond du fameux plan dans lequel Töre abat un bouleau et décide de venger sa fille dans *La Source* (*Jungfrukällan*, 1960) d'Ingmar Bergman, ou encore les montagnes de Sicile dans lesquelles Don Fabrizio Corbera tient une conversation importante avec Don Ciccio Tumeo, qui renvoie à la politique, au territoire, à l'histoire de la Sicile et de l'unification italienne dans *Le Guépard* (*Il Gattopardo*, 1963) de Luchino Visconti, sont autant de motif paysagers qui font de la montagne un élément qui contribue à la construction de l'espace filmique en même temps qu'un élément symbolique sur lequel s'appuient les cinéastes pour créer un régime narratif, esthétique et métaphorique.

Une montagne est un système géographique complexe, dont les éléments morphologiques qui la constituent (pierre, arbres, forêts, prairies, etc.), deviennent, du point de vue esthétique, des motifs terrestres qui varient et enrichissent le paysage montagneux. En tant que composant essentiel de la morphologie de la surface terrestre, la montagne, la forêt et la prairie sont des motifs primitifs parmi d'autres qui nourrissent nos premières sensibilités paysagères. Sous l'influence des cultures, coutumes et courants de pensée qui se développent et se succèdent, chaque société engendre des préférences esthétiques qui varient au fil de l'histoire. Comme le prouvent les analyses que nous avons effectuées sur les motifs aériens et aquatiques,

³¹⁶ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 164.

les représentations du paysage dans différentes formes d'art, dont fait partie le cinéma, impliquent à la fois des dynamiques de succession et de transition. Les préférences formelles et esthétiques, et les courants de pensée de différentes époques influencent toujours la création du paysage filmique de nos jours. De plus, les empreintes du passé, qu'elles soient esthétiques ou conceptuelles, semblent particulièrement présentes dans la mise en scène des paysages constitués des motifs terrestres dans les films contemporains. Commençons par quelques films qui ne sont pas dans notre corpus principal mais dans lesquels se trouvent respectivement des héritages esthétiques et conceptuels de la culture du *shanshui* chinoise et de celle du paysage occidental.

Tigre et Dragon (卧虎藏龙, 2000) d'Ang Lee et *The Assassin* (刺客聂隐娘, 2015) de Hou Hsiao-hsien sont deux films dans lesquels la création du paysage filmique est beaucoup influencée à la fois esthétiquement et conceptuellement par la culture traditionnelle du *shanshui* chinois. Dans ces deux films, nous pouvons trouver beaucoup de monts, de chaînes de montagnes recouvertes d'une végétation luxuriante et enveloppées de brouillard. De même, les falaises surmontées de temples, qui sont des lieux d'action centraux, ont également une place importante dans les deux films. Ces montagnes verdoyantes et ces falaises enveloppées de brouillard pourraient sans doute évoquer de nombreuses de montagnes qui figurent dans les peintures de *shanshui* ou bien celles qui sont décrites dans les œuvres littéraires classiques chinoises. Du point de vue esthétique, nous pouvons suggérer qu'il s'agit là des choix artistiques nécessaires à la construction du contexte historique et de l'espace-temps spécifique des deux récits. Mais les ressemblances entre les paysages avec des motifs terrestres que l'on retrouve dans chacun des deux films et celles qui figurent dans les peintures ou les descriptions littéraires de *shanshui* ne sont pas uniquement esthétiques ou formelles. On y retrouve également la présence de traces bien marquées de croyances primitives, des religions traditionnelles et des pensées philosophiques issues de la culture traditionnelle chinoise.

Comme nous l'avons montré dans l'introduction de cette partie, les montagnes sont souvent associées à l'image de l'éternité, de la divinité, de la quête spirituelle et même de la force mythique dans la culture chinoise. Et ces valeurs qui s'agrègent dans l'image des montagnes, deviennent naturellement des éléments importants de la création du régime narratif et esthétique de l'univers des deux films. Autrement dit, les motifs terrestres se transforment en codes culturels qui nous guident implicitement pour pénétrer dans le monde des deux films et interpréter les intrigues décisives du récit. Le « suicide » de Yu Jiaolong, qui saute de la falaise et disparaît dans le brouillard à la fin du film d'Ang Lee, devient une quête spirituelle pour retrouver l'éternité, tandis que dans le film de Hou Hsiao-hsien, le fait de montrer la princesse Jiaying sous les traits d'une nonne taoïste qui s'exile dans les montagnes escarpées nous permet de mieux cerner l'idéologie et les valeurs morales qu'elle revendique. Toutes ces informations narratives sont subtilement cachées dans les représentations du paysage, particulièrement dans celles des motifs terrestres que les deux cinéastes proposent dans leur œuvre.

Pour ce qui est des films ancrés dans la culture occidentale, *Le Portrait de la jeune fille en feu* (2018) de Céline Sciamma offre un bon exemple. La matière première sur laquelle s'appuie la cinéaste pour construire l'univers du film sont les paysages d'une île bretonne. Au début du récit, la cinéaste propose une séquence dans laquelle les deux héroïnes, Héloïse et Marianne, se promènent sur les falaises au bord de la mer. Les vagues frappent sans cesse les roches, tandis qu'Héloïse, morose à cause du mariage qui approche, avance lentement avec Marianne sur les falaises rocheuses. Il s'agit de la première fois que les deux protagonistes se trouvent seules l'une avec l'autre. À mesure que le récit progresse, ce type de promenade sert de témoin de la progression de leur relation amoureuse, jusqu'à finir par devenir des moments précieux permettant aux protagonistes d'exprimer leur amour.

Dans ces passages de promenade, les deux personnages ne sont pas le seul sujet, puisque la cinéaste porte aussi une grande attention aux falaises, aux roches et à la mer

qui les entourent. Sous la caméra de Sciamma, ces éléments naturels se transforment en paysage dont la mise en scène fait amplement écho à la composition des peintures de paysages romantiques. Le plan le plus emblématique est sans doute celui dans lequel Héloïse se rend sur la plage après avoir appris la date de son mariage, vers la fin du film. Cette scène rappelle de nombreuses œuvres de Caspar David Friedrich, telles que le *Promeneur au-dessus de la Mer de Nuages*³¹⁷, déjà évoqué dans ce travail, *Coucher de soleil (frères)*³¹⁸ (Fig. 135) et *Femme devant le coucher de soleil*³¹⁹ (Fig. 136). Héloïse est au milieu du cadre, en robe verte. Elle se tient de dos au bord de la mer, parmi les rochers. Dans le lointain, d'énormes vagues s'abattent violemment sur les falaises et les montagnes sombres.

Sur le plan diégétique, nous pouvons considérer que ces plans de paysages de style romantique sont des éléments qui favorisent la construction du contexte historique du récit, qui se déroule à la fin du XVIII^e siècle. Mais le choix esthétique de la mise en scène de ces paysages filmiques apporte également d'autres fonctions de manière subtile. Dans les œuvres littéraires comme dans les œuvres picturales du romantisme, la description du paysage occupe une place importante, quand elle n'est pas centrale et reflète les émotions et les sentiments des protagonistes. Cette association métaphorique entre le paysage et le personnage devient, dans le film de Céline Sciamma, une clé pour analyser l'état d'esprit des personnages. Les roches noires, dures et dénudées, peuvent ainsi évoquer la dureté de la morale sociale de l'époque, qui ne permet pas à un amour considéré comme tabou de s'épanouir, tandis que les vagues furieuses et violentes sont la manifestation de l'amour tumultueux et des émotions bouillonnantes des héroïnes. La forme de ces paysages filmiques, au même titre que les conventions esthétiques qui leur sont associées, servent aussi bien la création que l'interprétation de l'univers du film. Et les motifs terrestres sont un des

³¹⁷ *Le Promeneur au-dessus de la Mer de Nuages*, FRIEDRICH Caspar David, *op. cit.*

³¹⁸ *Coucher de soleil (frères)*, FRIEDRICH Caspar David, 1830, huile sur toile, 25 cm × 31 cm, Musée de l'Ermitage, Saint-Petersbourg.

³¹⁹ *Femme devant le coucher de soleil*, FRIEDRICH Caspar David, 1818, huile sur toile, 22 cm × 30 cm, Musée Folkwang, Essen.



Fig. 135



Fig. 136

outils qui permet à la cinéaste de construire le régime esthétique et métaphorique du film.

Les films de notre corpus nous permettent de constater que des concepts ou des préférences esthétiques pourtant anciennes ont toujours leur place dans la création du paysage cinématographique. Ainsi, dans *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase comme dans *L'Étreinte du serpent* de Ciro Guerra, les motifs terrestres font partie intégrante de la création de l'univers filmique. Les montagnes et les forêts sont les manières premières que les cinéastes mobilisent pour construire l'univers du récit – la campagne japonaise dans le cas premier et la forêt colombienne pour le second. Bien que les deux films soient ancrés dans deux cultures très différentes qu'il s'agisse des montagnes et de leurs forêts sous la caméra de Naomi Kawase ou de la forêt amazonienne filmée par Ciro Guerra, ils n'en partagent pas moins quelques caractéristiques essentielles.

Au niveau morphologique, la forêt qui se situe à côté des champs de thé, dans la campagne japonaise de *La Forêt de Mogari*, tout comme la forêt amazonienne dans *L'Étreinte du Serpent*, est une combinaison constituée de multiples motifs terrestres. Les montagnes et leurs forêts offrent deux types de topographies bien différents et spécifiques à chacun des récits. Dans le film de Naomi Kawase, comme nous l'avons montré dans le sous-chapitre 1.1.3, sous l'influence des concepts bouddhistes et shintoïstes, la forêt de montagne devient un univers plein de force vitale dans lequel reposent les morts. C'est le « monde de joie » dans lequel les défunts peuvent retrouver la paix et la joie. Tandis que dans *L'Étreinte du serpent*, la forêt amazonienne est vue par le prisme des croyances des peuples autochtones. Selon les recherches menées par Jean-Patrick Costa, pour les peuples autochtones, l'homme, l'animal et la nature forment une grande unité au sein de laquelle chacun est en mesure de communiquer avec les autres³²⁰. Par conséquent, même si les concepts et les pensées qui forgent la vision du monde des personnages vis-à-vis de leur environnement naturel puisent leur

³²⁰ COSTA Jean-Patrick, *L'Homme-Nature ou l'alliance avec l'univers*, op. cit., p. 24.

origine dans des terreaux différents, dans les deux films, les montagnes et les forêts ne se limitent pas à un statu de monde physique abordé par le prisme de concepts scientifiques, ils s'inscrivent dans des mondes polythéistes où coexistent l'homme, l'animal, la nature et même d'autres formes vitales qui transcendent les êtres vivants. C'est pourquoi, lorsque Naomi Kawase et Ciro Guerra filment les motifs terrestres comme des paysages, ils montrent en fait chacun simultanément une perspective unique pour réfléchir au sens de la vie et comprendre le rapport entre l'homme et le monde.

De plus, dans chacun des deux films, les concepts qui influencent et enrichissent la création du paysage, révèlent la vision religieuse, voire mystique, qui rejaillit dans la manière dont les cinéastes représentent la nature tout en l'entremêlant dans les intrigues. La forêt tempérée et la forêt colombienne sont représentées toutes les deux comme un organisme autonome, une communauté ou une unité constituée d'un ensemble d'êtres vivants, qui ne se limite pas aux animaux mais désigne l'environnement dans son ensemble. Les paysages, constitués non seulement de motifs terrestres mais aussi de motifs aquatiques et aériens, peuvent alors être considérés comme la manifestation de la puissance vitale intrinsèque de la nature.

En plus des montagnes et des forêts, d'autres motifs terrestres récurrents figurent dans le cinéma contemporain, comme par exemple celui de l'arbre. En effet, les films de notre corpus, comme *La Forêt de Mogari* et *L'Étreinte du serpent*, présentent des arbres bien particuliers. Vers la fin du film de Kawase, un arbre mort particulièrement grand, interrompt momentanément l'avancée des deux protagonistes dans les profondeurs de la forêt, émus par la carcasse de l'arbre. Machiko pleure en le contemplant tandis que Shigeki l'embrasse longuement avec joie. En proposant un plan général, avec un mouvement de caméra de bas vers le haut, Naomi Kawase montre intentionnellement l'ensemble du « cadavre » d'un arbre comme un colosse. De la même manière, dans *L'Étreinte du serpent*, Ciro Guerra montre expressément un hévéa mourant au milieu d'un village. Autour de ses racines poussent des yakrunas,

plantes mythiques que les personnages cherchent tout au long du film, et qui selon Karamakate, le protagoniste, sans expliquer de plus, ne doivent pas être cultivées.

En tant que fil conducteur, l'hévéa et les yakrunas sont d'abord des éléments diégétiques du récit. Mais tout comme le grand arbre mort dans *La Forêt de Mogari* (Fig. 137-141), ils sont aussi des éléments symboliques. Pour Bachelard, l'arbre n'est pas un motif terrestre mais plutôt un motif aérien qui s'élance dans les airs, vers le ciel.³²¹ Il fait preuve d'une force évidente qui porte une vie terrestre vers le ciel bleu, vers plus haut, vers la grâce. L'arbre peut être vu comme un refuge protecteur pour les autres êtres vivants. Mais les arbres morts ne peuvent plus ni s'élancer vers le haut, ni vers la grâce, ni être symboliquement un refuge. Ils sont bien attachés à la terre et dans les deux films, associés malgré tout à la mort. Ce n'est pas simplement la mort des arbres dont il s'agit, mais aussi de la fin inéluctable de l'homme dans *La Forêt de Mogari*, et de la disparition d'une communauté, voire d'une culture toute entière, dans *L'Étreinte du serpent*.

Le motif de l'arbre occupe également une fonction esthétique particulière dans les films d'Abbas Kiarostami, qui s'en sert pour créer des liens entre des films réalisés à différentes époques. L'arbre en tant que motif paysager a toute sa place dans la trilogie de Koker d'Abbas Kiarostami³²². Il apparaît pour la première fois dans *Où est la maison de mon ami ?*, au moment où Ahmad, le protagoniste, traverse une colline pour trouver la maison de son camarade qui habite dans un autre village. Un petit olivier isolé se trouve au faîte d'une colline, au bout d'un chemin en zigzag que le cinéaste a fait tracer pour les besoins du film. Et dans la suite de la trilogie, lorsque le protagoniste, donc le cinéaste qui est celui qui réalise *Où est la maison de mon ami ?* dans *Et la vie continue...*, traverse les montagnes en voiture avec son fils Puya, ou bien à la fin d'*Au travers les oliviers*, quand Tahereh la protagoniste gravit la colline, Abbas

³²¹ BACHELARD Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, op. cit., p. 261-265.

³²² RAGEL Philippe, « L'olivier du Gilân », *Entrelacs*, op. cit., p. 210-247, URL = [http://journals.openedition.org/entrelacs/66], consulté le 19/09/2020.

Fig. 137

Fig. 138

Fig. 139

Fig. 140

Fig. 141

Kiarostami montre de nouveau l'olivier au sommet de la colline, avec le chemin. Le retour de l'olivier, qui était apparu pour la première fois dans *Où est la maison de mon ami*, et que Philippe Ragel qualifie d'« arbre-racine »³²³, crée une expérience mémorielle. Comme un souvenir qui revient naturellement à l'esprit, les plans montrant l'olivier se faisant écho à chacune de ses apparitions. Mais cette réapparition n'est pas seulement formelle.

D'abord parce qu'elle évoque simultanément un ensemble de symboles et de significations que le cinéaste confère d'abord à cet olivier dans le premier volet de la trilogie, et qui s'additionnent dans la suite. Ensuite parce que les sens auxquels l'olivier est associé dans les films de la trilogie portent également quelques traces de la culture traditionnelle iranienne. En effet, en raison de l'organisation de l'espace filmique, l'olivier semble se trouver au centre de la topographie des films. La mise en scène des intrigues donne l'impression que les personnages tournent autour du motif de l'arbre, ce qui pourrait être considéré comme un héritage de la culture traditionnelle iranienne.

Fig. 142

³²³ *Ibid.*, p. 211.

En effet, comme le rappelle Philippe Ragel, l'olivier symbolise dans la culture islamique « l'axis mundi »³²⁴, l'arbre central du Prophète qui renvoie à « l'Homme universel »³²⁵. C'est pour cela que l'arbre, et particulièrement l'olivier, est l'un des motifs traditionnellement utilisé dans la culture iranienne pour représenter, avec le cyprès, le jardin-paradis. Figure symbolique récurrente au sein de régimes narratifs différents mais organiquement associés les uns aux autres, le motif de l'olivier au sommet de la colline, qui évoque à la fois une forme de vitalité et le courage de transgression de l'enfant dans *Où est la maison de mon ami ?*, devient ensuite un souvenir et l'espoir de la survie de l'enfant dans *Et la vie continue...*, pour enfin, comme l'écrit Philippe Ragel, se transformer en symbole de force vitale³²⁶, ou bien en l'incarnation d'un amour et d'un bonheur qui demandent résistance et persévérance. Et dans les autres œuvres d'Abbas Kiarostami, comme dans *Le Vent nous emportera*, lorsque l'on voit la présence du motif de cet arbre démesuré juché sur une colline (Fig. 142), qui sert de point de repère tout au long du trajet du protagoniste au début du film, les souvenirs des oliviers de la trilogie et d'autres arbres sous la caméra du cinéaste surgissent à l'esprit du spectateur averti, et confèrent à la perception de l'arbre une dimension symbolique d'une grande force paysagère.

Les analyses effectuées en 2.2.1.3 autour des motifs terrestres que les cinéastes mobilisent dans le cadre du processus de création cinématographique nous permettent de constater que les représentations des motifs terrestres, au même titre que les représentations des motifs aériens et aquatiques, sont aussi le fruit de rencontres de multiples facteurs. Ils sont à la fois liés au régime narratif dans lequel ils s'inscrivent, aux goûts esthétiques personnels des cinéastes tout en concentrant les sensibilités paysagères et les symboles conceptuels propres à la culture dans laquelle ils se sont développés. Malgré la manifestation de la similitude formelle et conceptuelle, les différences sont toujours présentes. Ainsi, dans *Oncle Boonmee* d'Apichatpong

³²⁴ *Ibid.*, p. 243.

³²⁵ *Ibid.*, p. 243.

³²⁶ *Ibid.*, p. 244.

Weerasethakul, et dans *Jauja* de Lisandro Alonso, on trouve une grotte, la première étant située au sein d'une forêt tropicale, à proximité de la campagne dans le nord de Thaïlande, tandis la deuxième se trouve dans une colline de la plaine de la Pampa en Argentine. Par coïncidence, dans les deux films, la grotte ne se contente pas de contribuer à la création de certains paysages filmiques, elle est également un symbole féminin. Ainsi, dans le film de Weerasethakul, elle est considérée par Boonmee comme l'utérus dans lequel il s'est développé tandis que selon les analyses proposées par Catarina Bassotti, elle « renvoie à une idée de féminin ancestral »³²⁷ dans celui d'Alonso. Pourtant, même si l'idée du retour de l'homme vers l'utérus maternel se retrouve dans les deux récits, la manière dont les cinéastes artialisent la grotte est bien différente. En effet, tandis que la grotte d'*Oncle Boonmee* s'inscrit dans un ensemble de motifs paysagers dont la création et la perception sont nourries par la pensée bouddhiste, dans *Jauja*, ce sont avant tout les intrigues et les dispositifs de mise en scène qui guident notre interprétation et notre imagination devant les motifs terrestres montrés par la caméra d'Alonso.

2.2.1.4 Motif hybride

Lorsque l'on traite les motifs du paysage en les divisant en plusieurs types – aérien, aquatique et terrestre – on les classe en fonction de l'élément principal à partir duquel est composé le paysage. Les analyses que nous avons effectuées, en étudiant chacun de ces éléments les uns après les autres, montrent qu'en réalité, ces motifs sont la plupart du temps combinés les uns avec les autres, au point d'être parfois mutuellement indissociables. Ainsi, lorsque l'on s'intéresse aux représentations du vent, on est obligé de travailler simultanément sur d'autres motifs paysagers et d'autres

³²⁷ BASSOTTI Catarina, « L'invention d'un espace du passé dans le film d'époque latino-américain », *Art et histoire de l'art*, 2019, p. 72-73, URL = [<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02323423>], consulté le 12/04/2020

éléments filmiques afin de cerner cet élément invisible et fuyant. Il en va de même pour les motifs aquatiques et terrestres. Dans les paysages filmiques dont ces deux types de motifs sont le sujet principal, ils sont rarement complètement isolés. Un paysage est en fait essentiellement hybride, car avant d'être constitué de motifs paysagers, il est avant tout constitué d'éléments naturels indissociables qui sont reliés organiquement les uns aux autres.

Comme l'écrit Gaston Bachelard, « *l'imagination formelle a besoin de l'idée de composition. L'imagination matérielle a besoin de l'idée de combinaison* »³²⁸. Dans la création du paysage filmique, on trouve également la composition des motifs et la combinaison des matériaux. Dans les recherches sur la psychologie de l'imagination qu'il mène autour des quatre éléments – l'eau, la terre, le feu, l'air –, Bachelard explique qu'il existe pourtant une limite matérielle dans les combinaisons imaginaires, et que ces dernières ne réunissent que deux éléments, jamais trois. Dans une image naturelle, l'eau peut être associée respectivement avec l'air, la terre ou l'air, ou bien la terre avec le feu, mais jamais plus.³²⁹ Pour les motifs hybrides du paysage filmique, cette limite matérielle semble aussi valable.

Le brouillard et le brume, combinaison d'eau et d'air, ainsi que le marais dans lequel se mélangent les motifs aquatiques et les motifs terrestres, sont des motifs hybrides que l'on peut trouver fréquemment dans les films de notre corpus. Qu'il s'agisse du brouillard qui hante le lac dans *La Sirga* de William Vega, de la brume qui enveloppe les lieux et cache la vue des personnages d'*Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke et de *Jauja* de Lisandro Alonso, ou du marais dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang, tous ces motifs hybrides jouent un rôle déterminant à la fois dans la création du paysage filmique et dans le développement du récit de ces films.

Commençons par les motifs hybrides combinés d'eau et d'air. Dans *La Sirga*, la brume et le brouillard sont des motifs paysagers importants de la construction de l'univers filmique. Omniprésents, enveloppant non seulement le lac et les montagnes

³²⁸ BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*, op. cit., p. 109.

³²⁹ *Ibid.*, p. 129.

qui l'entourent, mais également le village, ils deviennent le décor du récit et aussi une part importante du décor naturel du film. En tant qu'élément réel de la météorologie du lieu de tournage, le brouillard n'a pas pour seule fonction de contribuer au réalisme du film. Dans plusieurs séquences, William Vega montre Alicia regardant ou contemplant le lac et le village où elle se réfugie, plongés dans le brouillard. Ainsi, au début du film, quand elle vient d'arriver chez son oncle, son regard tourné vers le lac enveloppé dans un épais brouillard est montré subtilement, grâce au montage qui relie une vue du lac à travers la fenêtre et la posture d'Alice qui porte son regard vers l'extérieur de la fenêtre. Dans un autre plan, elle parvient avec Mirichis à ce qui semble être un mirador installé par les forces armées. Les deux personnages se trouvent à l'étage, et Alice contemple le lac dans la brume tandis que Mirichis regarde le visage d'Alice. Le brouillard est alors avant tout un élément esthétique qui fait partie intégrante de la création du paysage et qui rend l'environnement aussi poétique que mélancolique et mystérieux.

Bien que le brouillard ne soit pas le motif principal des paysages filmés dans ces séquences, ses caractéristiques esthétiques et formelles font qu'il est loin d'être négligeable – semi opaque, fluide et mouvant, il permet de cacher la vue à la fois des personnages et les spectateurs, et de dissimuler les autres motifs, ceux-là mêmes qui sont considérés comme les motifs principaux à percevoir, à contempler. Par conséquent, le brouillard de *La Sirga*, motif paysager hybride, convient parfaitement à l'instauration d'une atmosphère particulière mystérieuse et mélancolique – qui est liée à la métaphore de l'incertitude, l'instabilité et l'imprévisibilité. Comme nos analyses l'ont montré dans le sous-chapitre 1.1.3, ces paysages enveloppés par le brouillard en plus d'être intrinsèquement liés à l'émotion et l'état d'esprit de la protagoniste face à sa vie et son futur, reflètent implicitement le futur de la Colombie. À une plus grande échelle, au fond, c'est l'état non omniscient de l'homme face à la réalité que le cinéaste tente de montrer.

Nous pouvons trouver des fonctions similaires du motif du brouillard dans d'autres films de notre corpus, tels qu'*Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke et *Jauja* de Lisandro Alonso. En raison de leurs caractères esthétiques et formels, la brume et le brouillard sont aussi les motifs sur lesquels Jia Zhangke s'appuie pour montrer les émotions et les sentiments des personnages. En tant que motif paysager peu transparent qui entrave partiellement la vue, dans *Jauja*, le brouillard devient le premier matériel sur lequel s'appuie Lisandro Alonso pour créer une ambiance mystérieuse. Enveloppée par un épais brouillard, la grotte qui trône au sommet d'une colline dans la Pampa devient un ailleurs, un espace-temps de rêverie qui sert de cadre à la rencontre entre le capitaine Dinesen et la dame âgée, que l'on suppose être sa fille qui aurait vieilli.

Le marais, un autre motif hybride du paysage, est relativement moins récurrent que la brume et le brouillard, même si on le retrouve également dans *La Sirga*. Au tout début du film, Alicia, après avoir traversé une montagne constellée de plantes emblématiques des pays du nord de l'Amérique latine, traverse un marais avant d'arriver chez son oncle. Ce marais sert de transition géographique entre la zone montagneuse et celle du lac, en même temps qu'il fait office de transition diégétique qui relie les différentes parties du récit. Si le marais dans *La Sirga* est moins important en comparaison des autres motifs paysagers, dans *Les Chiens errants*, le marais, qui se trouve aussi au début du film, occupe une fonction qui semble plus importante.

Il s'agit de la deuxième séquence du film, qui succède à un plan-séquence, dans laquelle une femme, probablement la mère, se peigne mécaniquement les cheveux, assise sur le lit où dorment les deux enfants. Après un long plan-séquence, on se trouve ici face à une séquence composée de quatre plans. Dans le premier plan, les enfants traversent une forêt et passent à côté d'un arbre. Puis, la caméra montre le père en train de fumer, seul au milieu d'une végétation luxuriante et diversifiante. L'eau est à peine visible, mais son existence, sous la forme d'un lac ou d'un marais, est suggérée par un bateau que le père contemple longuement avant de monter dedans. Dans les deux derniers plans, la caméra retrouve les enfants en face d'une canalisation entourée de

branches fanées. Au bout du canal et ses eaux stagnantes, d'autres végétaux persistent sous le soleil de plomb. Un peu plus tard dans le film (juste après un plan-séquence dans lequel le père travaille au bord de l'autoroute en tenant un panneau de publicité immobilière), une séquence au bord de l'eau, plus précisément, au bord d'une rivière à moitié asséchée, fait écho à la séquence du marais. Il s'agit de nouveau d'un plan-séquence filmé en plan général avec un panoramique de gauche à droite, Tsai Ming-liang montrant la famille, soit le père et ses deux enfants en train de se promener et de s'amuser le long de la rivière à moitié asséchée.

Du point de vue diégétique, les cinquante premières minutes semblent consacrées à la présentation du quotidien de l'ensemble des personnages principaux du film, la famille errante constituée du père et deux enfants, et une femme qui travaille dans un grand supermarché situé quelque part dans la ville de Taïpei³³⁰. Tandis les enfants flânent en ville, le père et la mère travaillent dans différents endroits et sous différentes conditions. Mais la nuit, un bâtiment où habitent les chiens errants « réunit » la famille, puisque la mère s'y rend pour nourrir les chiens et la famille pour s'y mettre à l'abri. La séquence du marais et celle de la rivière montrent à chaque fois des moments où la famille errante peut se débarrasser momentanément de ses difficultés quotidiennes. La forêt, le marais, la rivière, et la canalisation que peu de gens fréquentent, sont pour eux leurs jardins, leurs lieux de délectation. De plus, à

³³⁰ Il y a au total trois personnages féminins dans le film. La première est jouée par Yang Guimei, qui, dans le premier plan du film, se peigne les cheveux à côté du lit sur lequel dorment les enfants. La deuxième est jouée par Lu Yijing, qui travaille dans un grand supermarché. Elle donne de la nourriture à des chiens errants et sauve les enfants. La dernière est jouée par Chen Xiangqi, qui n'apparaît qu'à la fin du film. Le cinéaste donne très peu d'indices de leur identité. Ces trois femmes pourraient être interprétées comme un même personnage, donc la mère des enfants, ou bien comme trois personnages différents. Comme explique Tsai Ming-liang, lors de la préparation de tournage il croyait que *Les Chiens Errants* serait probablement son dernier film à cause de son état de santé. Afin de ne pas avoir des regrets, il a décidé alors d'inviter Lu Yijing, Yang Guimei et Chen Xiangqi, trois actrices avec lesquelles il a beaucoup travaillé pendant toute sa carrière cinématographique. Il l'explique : « *je me suis dit, peut-être je vais mourir et cela (Les chiens errants) pourrait être mon dernier film. Comment puis-je faire avec les autres comédiens (qui ont beaucoup joué dans mes films précédents) ? On ne pourra plus travailler ensemble ! Du coup, j'ai demandé aux trois comédiens, avec qui j'ai beaucoup travaillé, d'interpréter un seul personnage dans le scénario. [...] Ces sont trois comédiens qui ont joué le même personnage, mais finalement, au résultat, on a l'impression que ces sont trois personnages distincts.* » Tsai Ming-liang par Tsai Ming-liang : Une leçon de cinéma, Rencontre animée par Bernard Payen, URL = [https://www.cinematheque.fr/video/260.html], consulté le 02/03/2021.

mesure que le récit progresse, il devient de plus en plus évident que cette nature sauvage et désordonnée est en fait une succession de Tiers paysage, des espaces verts qui prennent place en ville, dans des lieux (des chantiers et des bâtiments) abandonnés par l'homme.

De la brume au brouillard jusqu'au marais, nous avons parcouru les motifs hybrides récurrents que l'on retrouve dans les films de notre corpus. Les analyses filmiques que nous avons menées sur la forme et l'utilisation de ces motifs nous ont permis constater que, chaque motif a sa propre spécificité formelle qui permet aux cinéastes de les utiliser selon les besoins du récit. En fonction de leur nature et de leurs caractéristiques esthétiques respectives, la brume et le brouillard, qui opèrent un mélange de deux éléments, l'eau et l'air, et qui rendent les paysages flous en entravant ainsi la vision, sont souvent liés à l'idée d'incertitude. Le marais, dans lequel coexistent les motifs aquatiques et terrestres, est utilisé comme transition diégétique, topographique et métaphorique. Grâce à la fusion de différents éléments qui évoquent une forme d'ambiguïté, la brume, le brouillard et le marais, en tant que motif de paysage, deviennent un élément de transition et une sorte de symbole d'instabilité, d'indétermination et même de mystère.

2.2.2 Éléments anthropiques

Augustin Berque propose les concepts d'écoumène et de *médiance* et une classification du paysage spécifique selon que l'homme s'organise sa vie dans la nature sauvage, autour d'un paysage rural ou dans un paysage urbain. Comme il le précise, ces trois motifs « nous donnent des raisons concrètes d'agir de telle ou telle manière, en accord avec ce qu'ils représentent à nos yeux et en fonction de la manière dont s'organise notre existence, dans l'espace comme dans le temps »³³¹. La campagne

³³¹ BERQUE Augustin, « Le rural, le sauvage, l'urbain », art. cit., p. 52.

permet le déploiement de notre cosmicité, la construction des murailles marque la naissance de ville et rend possible l'apparition de la métropole. Le premier geste de défrichage pose déjà les jalons de la construction du monde humain. Comme l'écrit aussi Pouro Azara, « *l'architecture, la transformation de l'espace en un lieu habitable où la vie trouve un refuge et s'établit, naît donc d'un premier point, d'une première ligne grâce à laquelle l'être s'approprie une partie de l'espace* »³³². En défrichant la terre, en bâtissant sa maison, en établissant une ville, l'homme construit un abri pour se défendre d'un possible danger (que constituerait la nature ?) et se sentir en sécurité. Si, selon Azara, une ville peut être comparée à une maison habitée par l'homme, elle renvoie aussi « *à l'image de l'intériorité humaine. [...] La maison, le lieu, l'espace urbanisé, domestique est donc une vraie terre d'accueil, tout d'abord de soi-même, et par là, des autres, venus de terres lointaines, des forêts, de la nuit, au-delà des limites que trace la civilisation.* »³³³

L'avènement du paysage occidental est marqué par les fameuses fresques peintes par Ambrogio Lorenzetti sur commande du gouvernement de la ville de Sienne³³⁴. Sachant cela, il paraît sans doute difficile de l'associer à une préférence du paysage urbain chez les citadins de la Sienne de l'époque. Plutôt que de le considérer comme un choix simplement esthétique, il semble plus pertinent de le voir comme un phénomène qui révèle un changement profond de la société de la Renaissance. Les développements économiques et techniques, le rapport entre les classes sociales liées aux événements politiques et religieux, la redécouverte des cultures antiques, sont autant de facteurs complexes qui changent et façonnent l'état d'esprit du peuple. Dès lors, l'homme et le monde qu'il façonne méritent de l'attention. La ville devient un des motifs les plus importants dans la création artistique, qui témoigne du développement des courants de pensée du monde occidental. On la retrouve dans

³³² AZARA Pedro « La ville et la nature : espaces opposés ? », in MAZOYER Michel, PEREZ REY Jorge, MALBRAN-LABAT Floriense, LEBRUN René (dir.), *L'homme et la nature histoire d'une colonisation*, Paris, L'Harmattan, Collection KUBABA, Série ACTES IX, 2006, p. 174.

³³³ *Ibid.*, p. 180-181.

³³⁴ *Allégorie et effets du Bon et du Mauvais Gouvernement*, LORENZETTI Ambrogio, *op. cit.*

certaines scènes religieuses, où elle fait office de décor, quand elle n'est pas représentée sous la forme d'une vue plus ou moins autonome au fond de l'image, introduite et surcadrée par des porches ou une fenêtre ; on la trouve également dans certains paysages représentés par des peintres nordiques, hollandais et flamands qui mettent en scène la vie profane.

Plus tard dans l'histoire de l'art, au XVII^e siècle, lorsque le paysage devient enfin un sujet autonome (même s'il reste classé comme un genre mineur dans la hiérarchie des genres picturaux proposée par André Félibien en 1669³³⁵), il se détourne assez rapidement de la ville pour se concentrer sur la représentation de la nature. On considère avant tout que « *sauvage ou cultivée, c'est la nature qui fait le paysage* »³³⁶. L'apparition de la notion de paysage urbain dans la culture occidentale est tardive. Comme l'écrit Augustin Berque, elle « *n'est pas très ancienne. En français, elle ne s'est répandue que depuis une vingtaine d'année à peine dans les milieux spécialisés, tels que ceux des urbanistes et des géographes* »³³⁷. D'ailleurs, précise-t-il, le paysage « *continue de connoter fortement la nature et la ruralité* »³³⁸.

Néanmoins, la ville a toujours une bonne place dans les représentations. Les vues urbaines à l'aspect réaliste dans des peintures de *veduta*, les ruines imaginaires et les architectures contemporaines dans les peintures romantique ou les quartiers de différentes villes européennes dépeintes par les impressionnistes, sont autant d'exemples qui montrent que la ville, en tant que motif pictural, accompagne l'avènement des courants esthétiques de l'art pictural et se fait ainsi le témoin du développement progressif des sociétés humaines. Selon les recherches menées par

³³⁵ André Félibien écrit : « *celui qui fait parfaitement des paysages est au-dessus d'un autre qui ne fait que des fruits, des fleurs ou des coquilles ... [mais] ... comme la figure de l'homme est le plus parfait ouvrage de Dieu sur la terre, il est certain aussi que celui qui se rend l'imitateur de Dieu en peignant des figures humaines est beaucoup plus excellent que tous les autres* ». FELIBIEN André, *Conférences de l'Académie royale de peinture et de sculpture, pendant l'année 1667*, Paris, Chez LEONRD Frédéric, Imprimeur ordinaire de Roy, 1667, p. 14-16,
URL = [https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8626828s/f33.image.langFR], consulté 09/10/2022.

³³⁶ CHENET-FAUGERAS Françoise, « L'invention du paysage urbain », art.cit., p. 29, URL = [https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1994_num_24_83_5932], consulté le 13/11/2021.

³³⁷ BERQUE Augustin, *Les Raisons du Paysage, de la Chine antique aux environnements de synthèse*, op. cit., p. 132.

³³⁸ *Ibid.*, p. 132.

Françoise Chenet-Faugeras, c'est au XIX^e siècle, et plus précisément dans le chapitre *Paysage du Salon de 1859*, que l'on trouve la proclamation d'un nouveau genre dans l'art pictural – le paysage des grandes villes :

« *le paysage des grandes villes, c'est-à-dire la collection des grandeurs et des beautés qui résultent d'une puissante agglomération d'hommes et de monuments, le charme profond et compliqué d'une capitale âgée et vieillie dans les gloires et les tribulations de la vie* »³³⁹.

Cette définition du paysage urbain laisse entendre que, lorsque des villes et des métropoles sont considérées comme un objet esthétique qui méritent notre attention et notre appréciation, ce que nous admirons en elles sont la force humaine, la gloire et le développement de l'histoire humaine. En effet, pour Augustin Berque, l'apparition de la notion de paysage urbain ainsi que ses représentations, picturales ou mentales, révèlent une profonde transformation, voire une mutation de l'écoumène liée à l'urbanisation généralisée et à l'extension du monde humain. Un paysage urbain n'est pas seulement un fragment du monde, il est aussi l'accumulation des strates historiques et culturelles d'une société, voire d'une civilisation.

À la différence du paysage occidental qui intègre le motif urbain dès son avènement, dans la culture du *shanshui* chinois, le monde urbain ne semble guère compatible avec la notion de paysage. La ville est quasiment absente dans la peinture chinoise traditionnelle de *shanshui*, où seuls quelques motifs sporadiques – embarcations, chaumières ou pavillons – suggèrent la présence de l'homme. Bien que l'on puisse trouver fortuitement la présence de bâtiments plus imposants dans certaines œuvres, comme les palais entourés par des montagnes dans le *Wangchuan Tu* de Wang

³³⁹ CHENET-FAUGERAS Françoise, « L'invention du paysage urbain », art. cit., p. 27, URL = [https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1994_num_24_83_5932], consulté le 13/11/2021.

Wei³⁴⁰, ou les *Palais des immortels* de Gao Qipei³⁴¹ (Fig. 143), en partie voilés par des arbres nichés dans des montagnes noyées dans le brouillard et les nuages, ceux-ci n'ont en réalité que peu de lien avec le monde urbain, puisqu'il s'agit de villégiatures ou de palais imaginaires qui représentent le monde céleste peuplé de divinités. Il faut attendre le début du XXI^e siècle pour que la ville soit acceptée officiellement comme un motif de *shanshui* grâce à l'apparition d'un nouveau thème, le *chengshi shanshui* (城市山水). Néanmoins, l'acceptation de ce thème ne fut pas sans obstacle, des débats l'ayant occupée durant des années. D'une part, au niveau des critiques esthétiques, comme nous l'avons expliqué précédemment, la ville n'est pas un motif classique de la peinture de *shanshui* traditionnel. D'autre part, le mot *shanshui*, littéralement montagnes et eaux, renvoie lexicologiquement au motif naturel, tandis que le terme de *chengshi*, littéralement ville ou cité, évoque uniquement le monde humain. Quoi qu'il en soit, le thème du paysage urbain existe désormais bel et bien dans la culture contemporaine chinoise. Dans les peintures de *chengshi shanshui*, la ville n'est plus un élément secondaire, elle est au moins l'un des principaux sujets de l'œuvre, quand elle n'en est pas le seul.

Pour ce qui est du cinéma, la ville est un motif important dès la naissance de cet art, que l'on retrouve dans les toutes premières créations cinématographiques. La caméra est un nouvel instrument qui permet d'observer et d'enregistrer les images du monde, et le cinéma est un nouveau médium de la société de son temps. L'usine et la gare filmées par les frères Lumière, les paysages de la ville d'Odessa devant l'œil-caméra de Dziga Vertov, plus tard les ruines de Berlin saisies par Roberto Rossellini ou encore les paysages du Tokyo des années soixante montrés par Yasujirō Ozu, sont autant de paysages filmiques qui témoignent de l'histoire des pays de différentes

³⁴⁰ *Wangchuan Tu* 辋川图, WANG Wei 王维 (701 – 761), 29.9 cm × 480.7 cm, copie des Ming (1368 – 1644), Seattle Art Museum, Seattle,

URL = [https://art.seattleartmuseum.org/objects/15057/wangchuan-villa;jsessionid=17E44EE94C43FC1030F539421FF62E6D], consulté le 14/08/2022.

³⁴¹ *Palais des immortels* 仙山楼阁图, GAO Qipei 高其佩 (1660 – 1734), 188.5 cm × 97 cm, 1722, Musée du palais impérial, Beijing, URL = [https://www.dpm.org.cn/collection/paint/228730.html], consulté le 14/08/2022.

époques et à travers lesquels le spectateur rencontre différents modes de vie, différentes sociétés et différentes cultures. Dans les films de notre corpus, les représentations du paysage urbain soient moins nombreuses que celles du paysage naturel. En tant que motif strictement lié au monde humain, les villes et les métropoles, ainsi que d'autres motifs associés, sont des matériaux qui permettent de sonder les strates historiques des communautés, des sociétés et des pays.

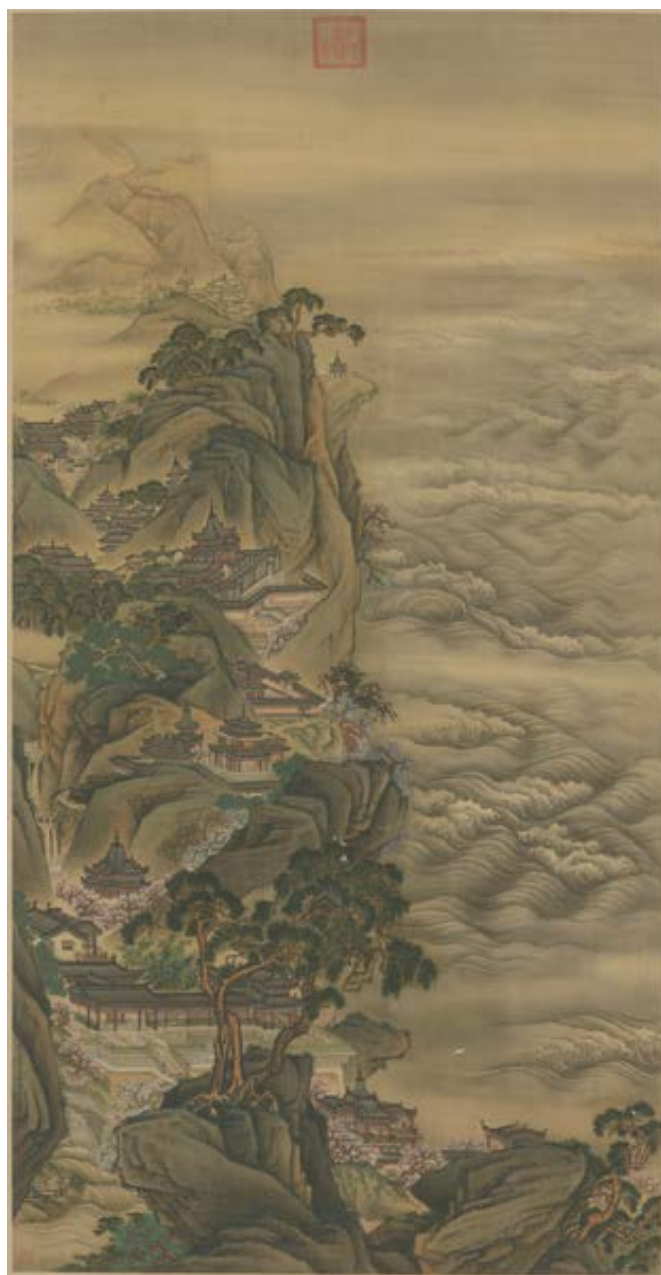


Fig. 143

2.2.2.1 Motif rural

Selon Augustin Berque, le rural, le sauvage et l'urbain sont trois motifs essentiels du paysage dans le cadre de l'écoumène. Le concept de sauvage n'aurait pas de sens sans ceux de la ruralité et de la ville. Lorsque le premier geste d'exploitation agricole marque l'établissement de la campagne, on commence à distinguer le monde de la nature du monde de l'homme, donc des civilisations³⁴². Si le sauvage est la base du paysage naturel, la campagne est alors celui du paysage rural. Bien que la campagne puisse être considérée, selon les recherches d'Augustin Berque, comme l'étape initiale de l'urbanisation, au fil du temps, comme nous l'avons vu en 1.3.2, la nature sauvage se retrouve idéalisée et la campagne naturalisée dans l'esprit des citoyens. C'est donc un paysage naturel constitué du paysage du sauvage et de celui du rural que l'on peut trouver à la fois dans les peintures de *shanshui* chinois et dans les peintures du paysage bucolique et les églogues occidentales. Par conséquent, en tant que motif du paysage naturalisé qui sert de transition entre la nature sauvage et le monde humain, le rural peut être même considéré comme un type de paysage anthropique particulier, ou bien une forme de motif hybride dans laquelle le naturel occupe autant de place que l'artificiel.

Dans un bon nombre de films de notre corpus, la campagne occupe une part de la narration mais aussi de la construction de l'univers filmique. Selon le contexte socio-économique dans lequel s'inscrivent des récits, les motifs ruraux peuvent prendre des formes bien différentes. On retrouve malgré tout un motif récurrent, celui du champ, souvent filmé comme paysage. *Le Vent nous emportera* d'Abbas Kiarostami, *La Vie sur Terre* d'Abderrahmane Sissako ou *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, figurent des champs cultivés qui renvoient à des traditions et des usages agricoles différents. Les champs de blé, la rizière ou les champs de thé nous permettent d'accéder à des univers filmiques construits dans des pays et des cultures variées. Dans chacun de ces

³⁴² BERQUE Augustin, « Le rural, le sauvage, l'urbain », art. cit., p. 51-61.

trois films, les représentations, l'utilisation ainsi que les fonctions des champs diffèrent légèrement.

Dans l'ouverture du *Vent nous emportera*, Behzâd, le protagoniste, et ses collègues, sont accueillis par des champs qui s'étendent, suggérant qu'ils s'approchent de leur destination, le village Siah Dareh niché au sein des montagnes du Kurdistan iranien. Les premiers plans proposés par le cinéaste sont des plans généraux, filmés de loin, pour montrer le trajet suivi par la voiture des personnages. Ceux-ci traversent le paysage *in situ*, faisant partie intégrante du paysage filmique construit par la caméra d'Abbas Kiarostami. Dès qu'ils trouvent le bon chemin, les plans changent de nature. Le cinéaste propose des plans subjectifs des personnages qui observent les champs à travers la fenêtre de la voiture, lesquels s'étendent jusqu'au pied de la montagne où se trouve le village. Dans cette séquence, les champs servent de transition entre la nature sauvage et le village habité par les humains. Comme explique Pouro Azara, cultiver la terre est le point de départ du défrichage et de la fondation du monde humain, d'un village voire d'une ville³⁴³. Cette proximité entre la nature sauvage et les champs se retrouve dans *Oncle Boonmee* d'Apichatpong Weerasethakul et *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase. Les rizières du premier et les champs de thé du second sont en fait liés aux forêts et aux montagnes qui les entourent. Les champs sont là aussi un élément topographique qui opère la transition entre le monde sauvage et l'univers humain.

Mais dans ces films, les champs ne sont pas seulement des éléments topographiques qui permettent d'opérer une transition, ils sont aussi des figures à valeur symbolique. Dans le film d'Abbas Kiarostami comme dans celui de Naomi Kawase, décrypter les paysages de champ qui s'inscrivent organiquement dans les récits permet de mettre au jour un lien d'opposition, à la fois conceptuellement et symboliquement, entre deux mondes – le monde rural et le monde urbain. En effet, les protagonistes des films sont des citadins qui se trouvent dans le monde rural pour différentes raisons. Dans *Le Vent nous emportera*, Téhéran, d'où vient Behzâd, renvoie

³⁴³ AZARA Pedro « La ville et la nature : espaces opposés ? », art. cit., p. 171-174.

au travail de la mission de la réalisation du reportage sur la mort de la dame âgée pour montrer le rite traditionnel de la région. La capitale se situe ainsi à l'extrême opposé du village Siah Dareh, où les villageois gardent une vie simple et paisible. La ville de Téhéran est absente dans le film, mais elle est représentée par des coups de téléphone que reçoit en permanence Behzâd. Afin d'y répondre, le protagoniste doit se rendre en hauteur, au cimetière, où il y a du réseau. Les champs de blé apparaissent non seulement au début mais aussi à la fin du film. Ils sont non seulement l'un des lieux d'action des séquences importantes où le protagoniste se soucie de sauver la vie, mais aussi, comme l'a montré notre analyse filmique dans le sous-chapitre 1.1.5, des paysages sur lesquels s'appuie Abbas Kiarostami pour révéler la beauté de la vie.

Dans le film de Naomi Kawase, la campagne sert de refuge aux personnages. Pour oublier la douleur de la perte d'un enfant et du divorce, Machiko s'exile dans un petit village du nord du Japon. C'est dans les champs de thé que l'on voit pour la première fois Machiko et Shigeki, les deux protagonistes qui jouent à cache-cache, oublier momentanément la tristesse provoquée par la mort de leur proche, retrouvant une joie enfantine et innocente bien qu'éphémère. En même temps, au niveau de la construction de l'univers filmique, la cinéaste instaure une opposition esthétique entre les paysages de la campagne qui offrent des espaces ouverts en profondeur et les espaces étroits et sans profondeur de la ville, à l'instar de l'intérieur de la voiture dans laquelle Machiko s'entretient avec son collègue, ou du petit café dans lequel elle subit les foudres de son ex-mari.

Dans *Oncle Boonmee* de Weerasethakul, il existe également un rapport d'opposition entre le monde rural et le monde urbain, mais celui-ci se manifeste de manière encore plus discrète, sous forme de souvenirs et de rêves. En raison de ses problèmes de santé, Boonmee décide de passer ses derniers jours à la campagne, afin de retrouver la vie paisible du verger. D'une part, Boonmee profite de la vie à la campagne et de la paix dans ce cadre formé d'arbres fruitiers et d'habitations filmés comme des paysages bucoliques. Mais le retour de son fils devenu un monstre révèle

le passé du village ainsi que les souvenirs de Boonmee et de son service militaire. Le village, bien que géographiquement éloigné du centre du pouvoir, s'est retrouvé inéluctablement impliqué dans le conflit qui a marqué la Thaïlande et son histoire du pays. Derrière les paysages ruraux constitués de paisibles vergers, le passé demeure. Malgré la présence de la nature, le monde rural maintient son sens originel, celui de la construction du monde humain.

De la terre défrichée à la construction d'une ville, le rural représente non seulement l'étape primaire du monde humain mais également le milieu qui permet à l'homme d'avoir un abri. La terre habitable devient l'espace intérieur, protégé et en sécurité, auquel l'homme appartient. Dans *Le Vent nous emportera* et *Le Dernier voyage de Tanya*, Abbas Kiarostami et Alekseï Fedortchenko représentent leur village comme des paysages. Bien que les plans des paysagers des villages agissent, à première vue, comme des éléments diégétiques qui servent à donner des informations topographiques, une observation plus fine permet de comprendre que ces paysages ruraux révèlent en réalité de manière implicite à la fois le rapport que les protagonistes entretiennent avec les villages, et la vision du monde que les deux cinéastes tentent de transmettre à travers les récits.

Dans *Le Vent nous emportera*, les plans du village se trouvent respectivement au début et à la fin du film. Ils montrent les moments où Behzâd, le protagoniste, arrive et quitte le village niché dans les montagnes et tous les deux filmés en plan général, le premier en plein jour et le deuxième au crépuscule. Bien que la position de caméra des deux plans soit quasiment la même, et que le village soit à chaque fois au milieu du cadre, quelques différences au niveau de la composition reflètent le développement du récit. Dans la première occurrence, le village est relativement petit, et filmé avec les champs de tournesol et d'autres cultures en avant-plan. Le deuxième peut être divisé en deux parties liées par un fondu enchaîné, avec d'abord la vue du village au crépuscule puis au lever du soleil. Le cadrage est légèrement rapproché et se concentre sur le village discrètement éclairé par quelques lumières dans la première partie puis

ensoleillé à la fin du plan (Fig. 144 et 145). Si le premier plan permet de présenter le village à un inconnu qui vient d'arriver, le deuxième, en plus de mettre en œuvre une ellipse temporelle et diégétique, renvoie aussi à un adieu de la part de Behzâd, pour qui le village n'est plus un village quelconque mais un lieu où il a des souvenirs, des amis et des expériences vécues qui donnent du sens à sa vie.

Fig. 144

Fig. 145

Dans *Le Dernier voyage de Tanya*, le village est souvent filmé comme un paysage qui sert de toile de fond aux plans d'action. C'est le cas par exemple du plan dans lequel Miron et Aïst se trouvent sur le toit de l'usine pour évoquer le départ du voyage funéraire de Tanya : les deux personnages se trouvent au premier plan, tandis qu'on aperçoit au fond le fleuve qui traverse silencieusement le village. On retrouve cette construction dans le plan où Aïst est chez lui en train d'écrire devant le bureau, tandis qu'au fond du champ, à travers les fenêtres, apparaissent le fleuve et les bâtiments qui l'entourent. Ce que l'on voit, ce sont les paysages d'un village moderne dans le Nord de la Russie qui construit le fond du récit et le décor des plans. Mais il existe un paysage particulier que nous avons analysé en 1.2.1. Il s'agit de la photographie en grand format composée de photographies en petit format du village. On la trouve au début du film, dans le plan où Aïst se rend chez lui. La caméra est placée face à la photographie en grand format, tandis que le personnage passe devant la caméra de droite à gauche. Au lieu de suivre le déplacement du personnage, la caméra reste devant la photographie avec un léger travelling de droite à gauche et s'arrête devant la cage dans laquelle est enfermée un couple de passereaux qu'Aïst vient d'acheter au marché. Si ces oiseaux peuvent rappeler à Aïst son enfance, ils pourraient être interprétés, d'une certaine manière, comme une incarnation du passé et de l'histoire des Mériens. Emportés par Aïst dans la voiture dans la suite du récit, les oiseaux témoignent du dernier voyage de Tanya qui conduit à la mort des protagonistes dans la suite du film. Dans ce plan, le paysage pictural du village se transforme alors en figure symbolique dans ce plan, qui renvoie à la terre à laquelle appartiennent les Mériens et s'érige en symbole de l'identité d'une ethnie et d'une culture.

En effet, s'il représente une première étape vers la fondation du monde humain, sous la caméra des cinéastes, le monde rural est pourtant souvent traité comme une partie de la nature, en insistant sur la présence des champs, des vergers, des cultures et des animaux. C'est un milieu où l'homme, et particulièrement les citadins, peuvent toucher, rencontrer et retrouver plus facilement un contact avec la nature. De même, il

est aussi un milieu de transition dans lequel se rencontrent deux univers – le monde de la nature sauvage et le monde humain. Dans les représentations du monde rural, on retrouve une esthétique bucolique, un monde humain poétisé grâce à la présence de la nature cultivée et aussi la nature sauvage toujours proche.

2.2.2.2 Motifs linéaires – chemin, route et pont

Le premier motif du paysage urbain que nous proposons de traiter est ce qu'on appelle le motif linéaire, qui renvoie à tout type de chemin. En effet, bien que dans les films de notre corpus, la présence du paysage urbain soit relativement restreinte par rapport à celle du paysage naturel, les chemins – ruelle, sentier, autoroute, pont ou toute autre forme de motif linéaire – occupent une place qui est loin d'être négligeable. Ces constructions anthropiques sont omniprésentes, des villes aux villages en passant par les forêts et les montagnes. Si leur présence en ville semble bien normale et évidente, dans la nature, elles deviennent une marque de la présence de l'homme, et un signe de l'expansion de l'activité humaine.

Du point de vue de la construction spatiale, les chemins sont d'abord des dispositifs de déplacement. En reliant différents espaces filmiques entre eux, ils permettent de construire la topographie du film, à l'instar du déplacement de la diligence dans les films de western, un dispositif emblématique que les cinéastes utilisent pour construire l'univers de film. Mais le chemin ne joue pas uniquement une fonction d'intermédiaire qui relie différents lieux, il s'agit également d'un élément esthétique qui permet aux spectateurs de repérer les différents espaces d'un film. Comme l'écrit Odile Bächeler, « *la piste des diligences est géographique, mais surtout filmique : elle est aussi pour le spectateur un moyen de maîtrise de l'espace ; du cheminement filmique, plastique, diégétique et narratif* »³⁴⁴. En conséquence,

³⁴⁴ BÄCHELER Odile, *L'espace filmique. Sur la piste des diligences*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 12.

lorsqu'un cinéaste montre les déplacements en suivant les pistes de la diligence, il fait avancer le récit tout en construisant l'espace et l'univers du film. Autrement dit, la construction de l'espace-temps filmique peut être considérée comme la fonction première du motif du chemin. Mais lorsque ce dernier est montré comme un paysage ou une partie d'un paysage, il est possible que ses fonctions se révèlent plus complexes.

Prenons *Winter Sleep* de Nuri Bilge Ceylan comme exemple pour mener notre analyse sur les fonctions du motif de chemin. En effet, on trouve dans ce film une grande variété de représentations de ce motif, des sentiers aux ruelles jusqu'aux autoroutes dans les montagnes. Lorsque les protagonistes se déplacent d'un lieu à un autre, que ce soit à pied ou en voiture, la topographie du film prend forme en même temps que le récit se développe. Concrètement, dans *Winter Sleep*, il n'est pas de plan de paysage dont le chemin soit le motif principal. Au contraire, il occupe toujours une place secondaire. Son apparition est dans la plupart de temps peu importante au niveau de la composition des plans paysagers. Néanmoins, on peut comprendre que ces motifs linéaires jouent en réalité un rôle crucial dans le développement du récit et ne se limitent pas à la simple fonction de construction de l'espace filmique.

En effet, dès l'ouverture du film, le cinéaste montre une séquence de paysage dont le motif du chemin fait partie intégrante. Après un plan sur des touffes d'herbe brûlées, le cinéaste montre Aydin, le protagoniste, seul sur un petit sentier serpentant dans la montagne. Il ne se presse pas et prend même le temps de regarder les touristes au sommet de la montagne d'en face. Dans la suite du film, on peut constater qu'Aydin est souvent en déplacement. De son hôtel à son bureau, de chez lui jusqu'au village, au pâturage et à la gare vers la fin du film, le cinéaste consacre toujours un ou plusieurs plans de paysage aux principaux déplacements du protagoniste. Dans ces déplacements paysagers, les sentiers, les chemins ou les routes sont bien visibles. Certes, en tant qu'élément qui fait partie de la construction de l'espace filmique, il n'est jamais surprenant que ces chemins soient une composante du paysage. Mais lorsque l'on relie l'ensemble de ces déplacements avec l'histoire du film, on peut

comprendre que ce que les chemins relient sont non seulement des lieux et des espaces filmiques, mais aussi des possibilités, ou bien les choix de vie des protagonistes. Lorsque Aydin se déplace entre l'hôtel et son bureau, il se trouve dans sa propre « prison » et choisit une vie qui paraît confortable mais qui est en fait extrêmement étouffante. Les autoroutes enneigées qui le conduisent vers la gare et les chemins de fer qu'il contemple peuvent le mener jusqu'à Istanbul, un ailleurs lointain qui pourrait lui permettre de vivre une nouvelle vie. Mais quand il reprend la route pour se rendre chez son ami au lieu d'attendre le train, de retourner à l'hôtel et d'être près de Nihal, il fait en même temps un choix de vie radical qui le conduit à sa fin. Par conséquent, le motif du chemin n'est pas seulement un élément constitutif de l'espace filmique, il s'agit également d'un élément symbolique et métaphorique qui indique une direction, un choix et un destin.

Dans *Le Vent nous emportera*, Abbas Kiarostami propose aussi des chemins liés à la fois à l'idée de destination et au destin des personnages. En effet, comme *Winter Sleep*, le film d'Abbas Kiarostami est aussi marqué par les nombreux déplacements des personnages associés aux motifs du chemin. À pied ou en voiture, les personnages traversent le village, la vallée et les montagnes grâce aux sentiers et aux routes. Si les chemins semblent relativement discrets dans le film de Nuri Bilge Ceylan, ils sont un motif capital de la construction du paysage filmique sous la caméra d'Abbas Kiarostami. Comme l'ont montré les analyses que nous avons effectuées au cours du sous-chapitre 1.1.5, les routes sont des motifs qui rendent possible l'ensemble des déplacements importants dans le film. En longeant les ruelles du village, en suivant les routes qui circulent à travers les montagnes, en traversant les champs de blé avant de reprendre les routes pour quitter la région, on participe à l'aventure du protagoniste et à sa quête de sens.

Si dans le film d'Abbas Kiarostami, ce lien entre les motifs linéaires et le thème du destin et de la recherche du sens de la vie est relativement explicite, dans d'autres films de notre corpus, il se manifeste de façon détournée et avec davantage de nuances,

ce qui permet de laisser la place à d'autres possibilités, comme c'est le cas du *Dernier voyage de Tanya* d'Alekseï Fedortchenko et d'*Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke. Selon les analyses que nous avons effectuées dans le chapitre 1.2, *Le Dernier voyage de Tanya* et *Au-delà des montagnes* peuvent être classés dans un même type de récit selon le sujet qu'ils abordent, non pas parce que les deux films rapportent l'histoire d'une femme, mais surtout parce que les deux cinéastes traitent au fond du même sujet – comment les cultures singulières peuvent survivre à la mondialisation, et quels sont les effets secondaires de cette mondialisation sur ces cultures.

Avec la mort de Tanya, Fedortchenko montre de manière métaphorique la disparition d'une ethnie et d'une culture, tout en invitant à réfléchir aux impacts auxquels l'ensemble des cultures et traditions régionales pourraient se confronter dans le contexte de la mondialisation. Pour aborder autant de sujets, la représentation du paysage est un dispositif crucial dans la création filmique de Fedortchenko. Et dans ces représentations du paysage, les chemins, sous différentes formes, sont un motif de première importance. En effet, l'ensemble des chemins que l'on trouve dans le film, qu'il s'agisse de sentiers forestiers, de routes qui relient les villes et les villages ou encore de ponts de différentes tailles, contribue à la construction de l'allégorie du passage du temps et de l'histoire du développement des civilisations humaines qui influence, voire dirige, la perception et l'interprétation des intrigues. Au premier degré, le cinéaste raconte l'histoire de la mort d'une femme qui vit un amour triangulaire. Mais au fond, en reliant le récit à une allégorie qui le subsume, il semble que le cinéaste révèle un phénomène anthropologique et sociologique lié au développement des sociétés humaines. En effet, si l'on met en lien la symbolique associée au motif du chemin avec les intrigues de la fin du film et, la manière dont le cinéaste montre la situation des deux Mériens perdus dans une grande ville, un nouveau message se distingue.

Si le village entouré par la nature où habitent les deux protagonistes peut être considéré comme le point de départ du voyage, et le lac où ils brûlent le corps de Tanya

comme une métaphore du destin, la grande ville dans laquelle ils se perdent peut alors être considérée comme un arrêt imprévu, ou même un accident inattendu. En arpentant les sentiers qui longent la forêt et les autoroutes qui transpercent la métropole, les personnages ne traversent pas seulement des régions, mais aussi des espace-temps qui représentent des cultures et des histoires. Pourtant, cette topographie à la fois historique et culturelle est interrompue par la grande ville, qui est représentée par une série de paysages urbains : de vieux quartiers défraîchis cèdent la place à deux plans intérieurs, le premier dans un supermarché Carrefour et le deuxième dans une zone industrielle où les deux protagonistes mangent des sushis. Au premier degré, ces séquences peuvent être interprétées comme la rencontre classique entre la tradition et la modernité. Mais lorsque le cinéaste montre les deux protagonistes comme des Russes d'aujourd'hui, qui se trouvent tour à tour dans le supermarché Carrefour, avatar de l'Europe, et un restaurant de sushis, emblématiques de l'Asie, il semble faire allusion à la position ambiguë de la Russie des années 2010, à mi-chemin entre les deux continents. La perplexité, le dépaysement et l'incertitude qu'éprouvent les protagonistes face au processus dans lequel est engagé la Russie contemporaine, qui doit s'accommoder des spectres de son histoire, font probablement écho à ce que ressent l'ensemble du peuple russe. En conséquence, grâce aux représentations du paysage et à l'utilisation du motif du chemin, le cinéaste réussit à construire un système symbolique qui lui permet de proposer des réflexions sur des sujets anthropologiques et culturels, sans perdre de vue les problématiques contemporaines.

De plus, du point de vue esthétique, on retrouve dans le film de Fedortchenko une modulation formelle du motif linéaire qui associe le motif du chemin à celui de l'eau (Fig. 146-151). Les analyses que nous avons effectuées sur les représentations du paysage dans *Le Dernier voyage de Tanya* nous ont permis de montrer que les motifs de l'eau sont à la fois diégétiquement et métaphoriquement liés aux femmes mériennes, plus précisément à Tanya et à la mère d'Aïst (ensevelie dans un lac), pour symboliser la vitalité d'une ethnie, d'une culture et d'une tradition. De ce point de vue,

les motifs de l'eau sont en fait en opposition des paysages urbains qui renvoient à la perte et à l'homogénéité. Pourtant, l'accident de voiture tombé dans l'eau qui survient à la fin du film associe le motif de l'eau à celui de la route. Mais il ne s'agit pourtant pas de la première rencontre de ces deux motifs dans le film, puisque du village au lac en passant par la métropole, l'eau, sous différentes formes, accompagne les protagonistes tout au long de leur voyage. En plus de comporter de nombreux paysages composés de ponts, d'autoroutes et d'eaux, le film déploie une structure diégétique qui alterne entre le déplacement des personnages, leurs souvenirs et leurs actions, instaurant subtilement un lien interne entre les deux types de motifs qui sont tous les deux à la fois linéaires et dynamiques. Le chemin et l'eau sont deux motifs qui se font écho du point de vue esthétique et sont mis en comparaison du point de vue symbolique. À la fin du récit du *Dernier voyage de Tanya*, c'est finalement la mort qui met fin à ce lien entre l'eau et le chemin, autrement dit, au mariage entre la tradition et la modernité.

Dans le film de Jia Zhangke, *Au-delà des montagnes*, où on peut également déceler une association entre le motif des chemins et le motif des eaux, qui traduit le regard moins pessimiste du cinéaste, sans pour autant se départir de son aspect inquiétant. En effet, dans le film de Jia Zhangke, le lien entre le motif du chemin et celui de l'eau est moins évident. Dans ce film, qui aborde avant tout la question du développement social, culturel et économique du pays, les représentations du paysage urbain constituent un dispositif important sur lequel le cinéaste s'appuie pour construire le panorama d'une ville à travers les époques. Dans ces paysages qui donnent à voir les strates d'espace-temps, le motif de l'eau – que l'on retrouve dans les représentations du fleuve Jaune et de l'océan Pacifique –, est symboliquement lié à l'héroïne pour représenter la vitalité d'une culture et d'une tradition, voire de l'identité d'un pays à l'histoire riche, comme dans le film de Fedortchenko. Les chemins – les ruelles des vieux quartiers, les routes qui relient les lieux entre eux et les voies ferrées – traduisent le rythme du développement de la ville. Comme nous avons

Fig. 146

Fig. 147

Fig. 148

Fig. 149

Fig. 150

Fig. 151

analysée en 1.2.5, à propos d'*Au-delà des montagnes*, si l'eau peut être interprétée comme la veine qui permet à une identité culturelle de survivre, les routes sont celles qui dirigent le développement et la modernisation d'un pays.

Tour à tour élément de construction spatiale et motif esthétique au service de la mise en scène, les chemins peuvent revêtir autant de fonctions et de sens que l'exigent les besoins du récit. Pour le fonctionnement du récit, le motif du chemin est souvent lié au déplacement des personnages associé au développement du récit. C'est pourquoi, bien qu'il s'agisse d'un élément statique, il est la plupart du temps associé au mouvement, à la mobilité et au dynamisme. Il est par ailleurs souvent utilisé comme élément symbolique tantôt lié au destin, tantôt à la recherche ou à une sorte de continuité. En conséquence, comme c'est le cas dans *Le Vent nous emportera* d'Abbas Kiarostami ou dans *Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke, il renvoie à une puissance, voire à une forme de pulsion qui guide, introduit et incarne la quête de sens et l'évolution du protagoniste ainsi que les changements internes de son état d'esprit. La linéarité et la fluidité, ces caractéristiques formelles, deviennent des valeurs esthétiques qui transforment les chemins, les routes, les ponts en motifs paysagers importants pour la construction des personnages et du développement narratif des films.

2.2.2.3 Motif de la ruine

Comme l'écrit Sophie Lacroix, « *les ruines n'ont pas toujours suscité une émotion et encore moins un intérêt* »³⁴⁵. Si, dans la culture occidentale, c'est à la Renaissance que l'on éprouve pour la première fois un certain intérêt envers les ruines, que l'on retrouve dans les œuvres littéraires et picturales, tels que le roman *Le Songe*

³⁴⁵ LACROIX Sophie, *Ce que nous disent les ruines. La fonction critique des ruines*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 15.

de *Poliphile*³⁴⁶ et *Saint Sébastien de Vienne*³⁴⁷ (Fig. 152) et *Saint Sébastien d'Aigueperse*³⁴⁸ d'Andrea Mantegna (Fig. 153), il faut attendre le XVIII^e siècle pour que naisse une véritable esthétique de la ruine.

Entre ces deux périodes, les ruines ont occupé une place secondaire, pour ne pas dire mineure au sein des créations artistiques, mais cela ne les a pas empêchées de perdurer sous différents états de diverses formes³⁴⁹. Dans les fresques de la Renaissance, les ruines sont tantôt un élément à valeur archéologique et plastique qui manifeste la fascination pour la culture antique, tantôt un motif pictural symbolique. Au XVII^e siècle, les ruines deviennent des éléments spectaculaires et sophistiqués à travers lesquels les peintres maniéristes laissent s'épanouir leur liberté plastique, mais on les trouve également dans les œuvres des peintres flamands qui préfèrent leur conférer un aspect réaliste. À la veille des Lumières, la représentation des ruines, en tant que motif pictural qui circule entre les courants artistiques, tels que le classicisme, le baroque et la scène de genre des peintres nordiques ou les *bamboccianti* italiennes, est aussi polysémique que les styles artistiques. A l'époque des Lumières, sous l'influence de la philosophie kantienne et de sa conceptualisation du sublime, ainsi que l'éloge des peintures de Hubert Robert dressé par Diderot, le motif de la ruine se voit alors paré de prestige esthétique et couvert de gloire philosophique.

Le sublime qualifie d'abord à la grandeur de la nature, et « *s'appuie sur les sentiments violents suscités par des forces qui dépassent la mesure humaine* »³⁵⁰. Mais dans la pensée de Kant, le sublime ne vient pas seulement des phénomènes brutaux de la nature qui révèlent également « *les forces de l'âme au-delà de leur niveau habituel*

³⁴⁶ *Le Songe de Poliphile*, titre d'origine *Hypnerotomachia Poliphi*, rédigé en 1447 et publié en 1499, s'agit d'un roman écrit en plusieurs langues, y compris le grec, le latin et l'italien dialectal. L'auteur est anonyme. Mais selon un acrostiche, l'œuvre est généralement attribuée à Francesco Colonna, identifié comme le moine vénitien Francesco Colonna. COLONNA Francesco (1433?-1527), *Hypnerotomachia Poliphili*, URL = [<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k853750j/f9.item>], consulté le 13/10/2022.

³⁴⁷ *Saint Sébastien de Vienne*, MANTEGNA Andrea, 1457, panneau, 68 cm × 30 cm, Kunsthistorisches Museum, Vienne.

³⁴⁸ *Saint Sébastien d'Aigueperse*, MANTEGNA Andrea, 1480, toile, 255 cm × 140 cm, Musée du Louvre, Paris.

³⁴⁹ MAKARIUS Michel, *Ruines*, Paris, Flammarion, 2011.

³⁵⁰ *Ibid.*, p. 95.

et nous font découvrir en nous une faculté de résistance d'une tout autre sorte qui nous donne le courage de nous mesurer à l'apparente toute-puissance de la nature »³⁵¹. Au cours du XVIII^e siècle, la notion de sublime s'enrichit et se transforme en expérience esthétique qui inspire les réflexions ontologiques. Comme l'explique Michel Makarius, « *les représentations des ruines tiennent une place privilégiée : leur contemplation porte naturellement à la méditation.* »³⁵² Mais les ruines sont-elles simplement un motif esthétique qui fait écho aux pensées philosophiques ? Les créations qui s'en inspirent semblent plutôt montrer qu'elles peuvent également être des objets historiques et scientifiques, politiques et sociaux³⁵³. Car, il ne faut pas oublier que, dès la Renaissance, les ruines sont traitées comme des vestiges à valeur archéologique. Elles sont des formes mutilées qui témoignent des générations passées en même temps qu'elles préfigurent l'avenir de l'humanité. C'est pourquoi les ruines sont investies de sens symboliques et métaphoriques, et permettent au peintre Hubert Robert de composer des scènes imaginaires à travers lesquelles il ne manifeste pas seulement son goût pour le sublime mais également ses inclinaisons politiques³⁵⁴.

Dans la suite de l'histoire de l'art, bien que la représentation et la symbolique des ruines s'éloignent petit à petit de ce moment phare pour s'intégrer dans de nombreux mouvements artistiques et intellectuels, elles ne disparaissent pas pour autant des représentations artistiques et finissent même par trouver leur place au sein d'autres cultures. Si les ruines témoignent des changements artistiques et intellectuels, elles ont elles-mêmes fait l'objet de mutations. Ainsi, aujourd'hui, comme en témoignent les films de notre corpus, on ne trouve que rarement des ruines antiques, puisqu'elles ont été remplacées par ce que nous avons introduit dans le sous-chapitre 1.2.2, les ruines contemporaines. Selon la définition proposée par Zoltán Somhegyi³⁵⁵,

³⁵¹ KANT Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Gallimard, 1985, p. 303.

³⁵² MAKARIUS Michel, *Ruines*, *op. cit.*, p. 101.

³⁵³ LACROIX Sophie, *Ce que nous disent les ruines*, *op. cit.*, p. 15-21.

³⁵⁴ MAKARIUS Michel, *Ruines*, *op. cit.*, p. 118-120.

³⁵⁵ SOMHEGYI Zoltán, « Ruines contemporaines. Réflexion sur une contradiction dans les termes », *art. cit.*, p. 112.



Fig. 152



Fig. 153

il s'agit d'édifices en ruine, tels que des usines ou des bâtiments publics, construits aux cours des deux siècles précédents. L'état de ces ruines contemporaines, ainsi que le sens que les cinéastes leurs confèrent, sont très éloignés des ruines du romantisme associées au concept de sublime.

Le motif des ruines est très présent dans les films de notre corpus. De l'Asie à l'Europe, de l'Afrique à l'Amérique du Sud, les cinéastes montrent des ruines dans différents états filmés comme des paysages tantôt *in visu* tantôt *in situ*. Dans *La Sirga* de William Vega comme dans *L'Étreinte du serpent* de Ciro Guerra, on retrouve des constructions ou des édifices abandonnées ou en ruine pour des raisons variées. Dans le premier, les ruines sont celles des miradors au bord du lac andin, probablement abandonnés par des groupes armés. Dans le second, la ruine est celle d'une plantation de caoutchouc abandonnée, au cœur de la forêt colombienne, vestige de l'histoire coloniale.

Hormis ces édifices désertés, oubliés et destitués de leur fonction, on trouve également des constructions qui sont abandonnées sans pour autant être encore à l'état de ruine. Dans *Le Dernier voyage de Tanya* d'Alekseï Fedortchenko et *Un homme qui crie* de M-S Haroun, on trouve des quartiers vides filmés en plans généraux, les premiers abandonnés en raison du développement économique et les deuxièmes à cause de la guerre. Au sens strict, les quartiers vides et les vieilles maisons à moitié écroulées, associés à l'aménagement et au développement d'une ville, ne sont en réalité pas des ruines au sens classique, qui auraient hérité des « *cultures antiques ou, pour le plus tardives, du Moyen Âge et du début de l'époque moderne* »³⁵⁶. Mais leur état inhabité, la perte de leur fonction et l'incertitude autour de leur devenir leur confère un statut ambigu de proto-ruine.

Qu'il s'agisse de ruines ou de proto-ruines, ces édifices abandonnés renvoient au sens et aux valeurs que l'on retrouve dans l'origine étymologique du mot ruine. En chinois, le mot 废墟 (fèixū) se compose de deux caractères, 废 renvoie à 'arrêter'

³⁵⁶ *Ibid.*, p. 112.

et à ‘abolir’, aussi à ‘usé’ et à ‘inutile’, tandis que 墟 désigne littéralement le vestige. On trouve une répétition sémantique dans le terme, laquelle permet de souligner subtilement la perte de fonction et l’incertitude des ruines. En français en revanche, comme l’écrit Eliane Escoubas, le mot ‘ruine’ vient du latin ‘ruo’ « *qui signifie ‘renverser’ au sens de ‘tomber’, ‘s’effondrer’.* »³⁵⁷ Il met donc en avant l’état matériel et formel des ruines – elles ne sont ni complètes ni entières, mais défectueuses et imparfaites. De ce point de vue, les miradors isolés au bord du lac noyé dans la brume dans *La Sirga*, la plantation de caoutchouc abandonnée au cœur de la forêt dans *L’Étreinte du serpent*, les banlieues désertes dans *Le Dernier voyage de Tanya*, sont tous des édifices usés, vides et ayant perdu leur fonction première. Au XVIII^e siècle, de nombreux peintres et philosophes ont été attirés, passionnés et même fascinés par les ruines pour leurs valeurs historiques, esthétiques, philosophiques et sociales. Mais aujourd’hui, dans les films contemporains, qu’en est-il ? Et quel intérêt de montrer des édifices abandonnés et oubliés ayant perdu leur fonction première ?

Dans ses recherches sur les ruines en tant qu’objet de pensée, Sophie Lacroix indique que, des ruines romantiques aux ruines contemporaines, de la réalité des ruines à la catégorie de la ruine, les ruines représentent les déchets d’une société ou d’une civilisation, et sont avant tout le symbole de la crise de ses valeurs³⁵⁸. Lorsque l’on montre une ruine ou un édifice désert ou abandonné, ce que des artistes, y compris des cinéastes, semblent prendre en considération n’est plus la beauté de ces édifices, mais la chute ou la décadence de ce qu’ils représentent. Les miradors abandonnés deviennent le signe de la défaite essuyée par un groupe armé, et les vestiges de la plantation de caoutchouc symbolisent la fin progressive de la colonisation ainsi que les valeurs politiques et morales qui lui sont associées. À travers ces ruines, c’est la crise des valeurs d’un régime politique, d’une société voire d’une civilisation que montrent les cinéastes.

³⁵⁷ ESCOUBAS Eliane, « Les ruines ou l’épreuve de l’insubstantialité », in LACROIX Sophie, *Ce que nous disent les ruines*, op. cit., p. 10.

³⁵⁸ LACROIX Sophie, *Ruine*, Édition de la Villette, Paris, 2008, p. 69.

Dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang et *l'Éternité et un jour* de Theo Angelopoulos, au moyen des représentations des ruines contemporaines, les deux cinéastes donnent à voir des modes de vie qui ont souffert du développement économique et politique d'une société. Bien que les ruines contemporaines de ces deux films aient perdu leur fonction d'origine, elles sont réoccupées par des personnages et de nouveau utilisées. Dans le film de Tsai Ming-liang, l'édifice en ruine est habité par une famille et des chiens errants (Fig. 154-156), tandis que dans le film de Theo Angelopoulos, les bâtiments abandonnés et les chantiers sont occupés par des trafiquants d'êtres humains et des enfants en exil. Sous la caméra de ces deux cinéastes, ces ruines ne sont pas seulement des éléments nécessaires à la construction de l'espace filmique, elles composent également des paysages soumis à la considération des spectateurs. Ces lieux entièrement oubliés par la société servent d'asile aux marginaux ou de cachette aux criminels et tout en donnant à voir des bâtiments en ruine, les cinéastes mettent en lumière la vie qui s'y trouve. Du point de vue symbolique, ces ruines ont également pour fonction d'émettre une critique envers la société contemporaine. Elles ne sont pas seulement reconquises par les personnages mais également par les cinéastes qui s'en servent pour mettre en avant des phénomènes sociaux et déclencher des réflexions, voire des réactions.

Ces quelques remarques nous amènent à constater un changement de statut du motif des ruines tel qu'il apparaît dans les films de notre corpus. Il ne s'agit plus de ruines antiques mais de quartiers déserts, d'établissements abandonnés ou de chantiers de démolition, donc de ruines contemporaines. Malgré ce changement typologique, les ruines filmées comme composant de la création de paysage au cinéma restent des objets de pensée, une pensée souvent critique vis-à-vis de la société. Certaines sont désertes et inoccupées à cause du développement économique et de l'urbanisation, tandis que d'autres sont vouées à être reconstruites dans le cadre de plans de réaménagement. Le rythme accéléré de la modernité et de l'époque actuelle semble ne peut plus laisser assez de temps pour que la nature agisse largement sur les ruines

contemporaines. C'est pourquoi dans les films que nous avons analysés, l'obsession de l'antiquité, les émotions et les sentiments complexes évoqués par la force du temps, la grandeur de la nature et l'existence éphémère de l'homme, et l'esthétique du sublime se transforment au fil du temps en deuils, en inquiétudes et en critiques envers le passé, le présent et le futur.

Fig. 154

Fig. 155

Fig. 156

2.3 Dispositifs de mise en scène

Ce chapitre sera consacré à l'étude des dispositifs de mise en scène mobilisés dans le cadre des représentations du paysage que l'on retrouve dans les films de notre corpus. En effet, les dispositifs de mise en scène sont un des facteurs clés de la création du paysage cinématographique. Car lorsque l'on trouve un paysage dans un film, ce que nous envisageons n'est pas simplement une part d'un territoire mais une représentation cinématographique. Comme l'écrit Jacques Aumont, bien qu'il soit difficile d'assigner un sens unique, universel et éternel à la notion de représentation en raison des strates de signification qui lui sont conférées et dont elle est chargée, nous pouvons la comprendre comme « *un processus par lequel on institue un représentant qui, dans un certain contexte limité, tiendra lieu de ce qu'il représente* »³⁵⁹.

Une représentation du paysage cinématographique est une part de territoire filmée à travers un point de vue choisi par le cinéaste. Lorsqu'il est partagé, il devient une expression. Les dispositifs de mise en scène sur lesquels les cinéastes s'appuient pour créer cette expression paysagère sont alors le principal outil à leur disposition pour orienter la perception et l'interprétation du spectateur. Comme pour la peinture ou la photographie, le cadrage définit le point de vue et limite le contenu d'un plan. Lorsqu'un paysage se trouve dans une œuvre cinématographique, il est alors un composant du film et participe à la narration et à l'expression du cinéaste. Comme l'écrit Dominique Chateau, « *la subjectivité est présente dans le tissu filmique, dans sa texture et dans ses coutures* »³⁶⁰. Dans les recherches sur le point de vue que Jacques Aumont propose dans *L'image*, il précise que « *le point de vue peut désigner : 1. Un emplacement, réel ou imaginaire, depuis lequel une scène est regardée ; 2. La façon particulière dont une question peut être considérée ; 3. Enfin, une opinion, un sentiment à propos d'un phénomène ou d'un événement* »³⁶¹. En conséquence, dans un

³⁵⁹ AUMONT Jacques, *L'Image, Peinture, photographie, cinéma : des origines au numérique*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 276. Les caractères en gras sont le fait de l'auteur.

³⁶⁰ CHATEAU Dominique, *La subjectivité au cinéma*, Rennes, PUR, 2012, p. 50.

³⁶¹ AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 118.

plan ou une séquence, le point de vue est souvent synthétique. On y trouve d'abord le regard du cinéaste représenté par le cadrage de la caméra. Dans certains cas, il se confond avec le regard du personnage. C'est donc dans cette alternance de points de vue que le récit est construit et structuré. Lorsque l'on travaille sur une représentation du paysage dans un film, la question du point de vue est particulièrement importante car elle touche non seulement le fond de la création du paysage, mais aussi le fond de la création cinématographique.

Ces regards sont introduits par la prise de vue, forgés par le cadrage et la composition, et rythmés par le mouvement de caméra (quand il y en a) et le montage. Ils entraînent les spectateurs dans le monde du film et dans les pensées du cinéaste. En conséquence, regarder devient l'action qui permet de créer un lien entre les spectateurs et le film dont font partie les paysages cinématographiques. Grâce à ces derniers, le cinéaste se permet de créer des paysages dans un espace-temps propre à ses visions et ses pensées. C'est pourquoi, lorsque nous regardons ou contemplons un paysage filmique, nous sommes au fond en train d'entrer dans un monde et de communiquer avec l'auteur. Comme l'écrit Jacques Aumont, « *je vois les choses à partir de l'espace du film. Je suis cerné par les personnages du film, je suis impliqué dans son action que je vois de tout côté* »³⁶².

2.3.1 Temporalité et Spatialité

En tant que condition indispensable de la création et de la perception du paysage, la question du regard demande d'être posée avant d'entrer dans les détails des dispositifs de mise en scène. En effet, pour mieux cadrer, soutenir et nourrir les analyses du paysage cinématographique que nous avons effectuées dans les chapitres 1.1 et 1.2, certaines théories incontournables de la notion de paysage contemporain,

³⁶² CHATEAU Dominique, *La subjectivité au cinéma, op. cit.*, p. 47.

comme celles d'Alain Roger, d'Augustin Berque et de Michel Collot, ont déjà été introduites. Néanmoins, pour mieux comprendre le rôle du regard dans la création et la perception du paysage cinématographique, il est indispensable d'étudier ces théories et concepts paysagers de manière plus précise. En même temps, il est aussi impératif de mobiliser d'autres théories afin de nourrir et compléter notre réflexion.

Lorsque l'on parle du paysage, il paraît souvent normal de penser directement au monde physique, à la nature, au relief ou au monde qui nous entoure. Mais comme nous l'avons évoqué dès l'introduction de notre travail, le paysage n'est pas une simple donnée physique, c'est un produit complexe dont la création implique une participation humaine. La géographe Yves Lacoste propose la définition suivante : un paysage est « *une vue (ou une représentation) à trois dimensions d'une portion de l'espace terrestre où la proportion et la disposition des étendues masquées dépendent, d'une part, des formes du relief, de la végétation et, d'autre part, de la localisation (en particulier de l'altitude) du point d'observation* »³⁶³. Bien qu'il mette en avant l'aspect géographique et morphologique, il cite clairement un autre élément – le point d'observation.

En effet, bien que pour les trois spécialistes du paysage il y ait d'autres facteurs qui déterminent la notion du paysage, nous pouvons trouver des points communs qui font écho à l'assertion de Lacoste sur le rôle du regard dans la création et la perception du paysage. Ces trois spécialistes du paysage contemporains proposent différentes approches quant à la théorisation de la notion de paysage – l'une phénoménologique, l'autre artistique et la dernière socioculturelle. Mais chacune de leur approche implique une forme de rapport rétrospectif au réel : pour *artialiser* l'environnement en paysage (*in visu* ou *in situ*), il faut avoir eu des expériences artistiques et esthétiques ; pour donner naissance à l'art, il faut l'existence préalable d'une culture et d'une *médiance* ; pour qu'une telle culture et une *médiance* se développent, il faut que l'homme rencontre physiquement le monde.

³⁶³ LACOSTE Yves, « À quoi sert le paysage ? Qu'est-ce qu'un beau paysage ? », in ROGER Alain (dir.), *La théorie du paysage en France (1974-1994)*, Seyssel, Champ Vallon, 1995, p. 53.

En plus de cela, ces trois théories attachent une importance similaire à l'influence du regard sur la construction de la notion de paysage. La création du paysage est un processus complexe, et l'homme et son monde intérieur sont la condition *sine qua non* pour transformer un milieu donné en paysage. Elle exige un sujet qui regarde – l'homme, un donné visé – un environnement, et un médium – le regard humain qui relie les deux premiers facteurs. Et la perception, l'interprétation et l'imagination permettent de mobiliser des expériences cognitives, culturelles, esthétiques pour que l'homme puisse réaliser l'acte d'appréciation. Créer du paysage, c'est s'approprier et apprivoiser un territoire de manière mentale et esthétique, c'est effectuer une médiation qui permet la rencontre entre le monde physique et les cultures humaines, la communication entre le monde extérieur et le monde intérieur. Dans un paysage où interagissent l'objectivité et la subjectivité, la frontière entre le Moi et le monde semble à peine exister, voire s'évanouir. Si nous considérons avec Merleau-Ponty, que le monde est sensible car on ne peut qu'accéder à un monde que l'on sent³⁶⁴, le regard en tant que médium qui permet à l'homme de percevoir le monde, à accéder au monde virtuel est alors le facteur clé de la création du paysage. Alain Roger dit que notre regard est riche « *comme saturé d'une profusion de modèles, latents, invétérés, et donc insoupçonnés : picturaux, littéraires, cinématographiques, télévisuels, publicitaires, etc., qui œuvrent en silence pour, à chaque instant, modeler notre expérience, perceptive ou non* »³⁶⁵ ; Michel Collot qui voit le paysage comme un ensemble d'expériences vécues, réfère au texte de Merleau-Ponty afin de souligner l'importance du regard qui est « *moins une limitation de mon expérience qu'une manière de me glisser dans le monde entier* »³⁶⁶ ; et pour Augustin Berque, sans le regard en tant que « *mise en demeure du sujet percevant au sein de l'environnement, laquelle est en même temps structure d'appel du sujet percevant dans l'image, il ne saurait en effet y avoir*

³⁶⁴ MERLEAU-PONTY Maurice, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, coll. « folio essais », 1985.

³⁶⁵ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, op. cit., p. 27.

³⁶⁶ MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, op. cit., cité par COLLOT Michel in *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature*, op. cit., p. 26.

de paysage. »³⁶⁷ En somme, sans le regard, le monde ne peut pas être perçu comme paysage.

Lorsque nous admirons un paysage nous-même, le sujet du point de vue est de manière évidente le sujet qui regarde. Mais lorsque le paysage est une représentation, la question du point de vue se complexifie. De l'avènement du paysage occidental marqué par la fresque de la ville de Sienne d'Ambrogio Lorenzetti au début de la Renaissance, quand les décors des peintures religieuses se font de plus en plus détaillés et réalistes, en passant par les paysages derrière les fenêtres au fond du tableau jusqu'au moment où la *veduta* devient enfin un genre pictural de paysage urbain réaliste, le paysage dans la peinture occidentale apparaît toujours comme une vue esthétisée construite à partir d'un point de vue particulier. Dans la peinture chinoise, bien que le paysage ne soit jamais une simple copie réaliste du monde mais plutôt une création qui renvoie aux pensées, aux sentiments ou à l'état d'esprit du peintre, le rôle du regard n'est pas moins important que dans la peinture de paysage occidentale. À l'horizontale comme à la verticale, en petit format comme sur un long rouleau, la composition picturale de la peinture du paysage chinois est elle aussi liée au regard, ou plus précisément, aux regards. Car c'est à partir de la multiperspective (散点透视³⁶⁸), de plusieurs points de vue dispersés, que se construit l'espace de la peinture chinoise, y compris la peinture de paysage. Mais qu'il s'agisse de la perspective réaliste de la peinture occidentale ou de la multiperspective de la peinture chinoise, lorsque l'on se trouve devant une peinture de paysage, ou autrement dit une représentation de paysage, on se trouve inmanquablement devant le point de vue et la vision du peintre.

Mais qu'arrive-t-il lorsqu'un paysage donne à voir un personnage et son regard ? Alain Mérot propose de bien distinguer les *figures dans un paysage* ou *paysage-décor*

³⁶⁷ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, *op. cit.*, p. 19.

³⁶⁸ 散点透视 (sǎndiǎntòushì), littéralement la perspective de points dispersés. Il s'agit d'un concept lié à perspective de la peinture chinoise qui consiste à représenter plusieurs points de fuite, ce qui offre divers points de vue à la perception.

(le paysage est traité comme le décor de l'histoire dont les personnages figurés sont les sujets principaux) et les *paysages avec des figures* ou *paysage-scène* (les personnages sont disposés par rapport au paysage et deviennent secondaires). Cette distinction lui permet d'analyser le rapport entre la présence des figures et l'espace du paysage dans les peintures occidentales du XVI^e au XVIII^e siècle, qui ne sont pas des modèles classiques et idéaux où « *l'espace du paysage se construit à partir des acteurs de l'histoire qui le peuplent de leur activité* ». ³⁶⁹



Fig. 157

Dans la peinture de paysage chinoise, les figures, lorsqu'il y en a, sont souvent petites, voire minuscules et sont en conséquence généralement considérées comme une partie du paysage. Mais dans la peinture occidentale comme dans la peinture chinoise, l'acte de regard est l'un des principaux outils de la construction de l'espace du paysage.

³⁶⁹ MEROT Alain, *Du paysage en peinture dans l'Occident moderne*, Paris, Gallimard, 2009, p. 135.

Ainsi, dans les *Chasseurs dans la neige* de Pieter Bruegel de Oude³⁷⁰ (Fig. 157), c'est en suivant le regard des trois chasseurs situés au premier plan, en bas à gauche, qu'une scène du monde rural se déploie. Le village est entouré par des montagnes enneigées à côté d'une rivière gelée sur laquelle se trouvent de petits personnages. Dans ces paysages peuplés, nous pouvons être sûr de la présence et l'utilisation du regard des trois figures. Le regard des chasseurs est le dispositif qui dirige le regard des spectateurs en l'amenant vers le vrai sujet de la peinture – la scène quotidienne du village et les paysages. Dans le rouleau *Dix Chansons* de Zhang Xian (张先) conservé au Musée du Palais³⁷¹ (Fig. 158), on distingue quelques petits personnages dans un pavillon au bord du fleuve en face des montagnes. Bien que le peintre ne montre pas clairement leur visage, leur inclinaison suggère que certains personnages sont en train de regarder le fleuve et les montagnes qui se déploient devant eux, y compris probablement le pêcheur voisin. Ces personnages sont si petits qu'ils se confondent presque avec le paysage, et nous ne pouvons compter que sur une analyse de leurs gestes et de leur position pour comprendre leur regard.



Fig. 158

La question du regard dans le paysage pictural se retrouve dans la création du paysage cinématographique. Dans ce contexte, le spectateur se trouve également face

³⁷⁰ *Chasseurs dans la neige*, BRUEGEL Pieter, 1565, 117 cm × 162 cm, Kunsthistorisches Museum, Vienne.

³⁷¹ *Dix Chansons* (十咏图, *shíyǒngtú*), ZHANG Xian (张先, *zhāng xiān*), rouleau portatif, encre sur soie, la dynastie des Song du Nord, 25 cm × 125,4 cm. Musée du palais impérial, Beijing, URL = [<https://www.dpm.org.cn/collection/paint/228297.html>], consulté le 12/08/2021.

à une représentation paysagère réalisée essentiellement à partir du regard du cinéaste. Mais lorsqu'un personnage est présent dans une scène de paysage filmique, la question du regard devient plus complexe. En effet, la question du regard ne concerne plus simplement la construction de l'image, mais aussi la construction de l'identité des personnages et la narration du film. Comme l'écrit Sandro Bernardi, le système des regards dans un film ne concerne pas seulement « *le rapport entre figure et arrière-plan et les concepts d'action, d'histoire, de personnage, d'espace* »³⁷², il est également « *essentiel pour construire l'identité du personnage, celle du narrateur et aussi celle du spectateur* »³⁷³. Pour construire le système des regards dans un film, il faut recourir à des dispositifs de mise en scène. En fonction du rapport entre les différents regards, principalement ceux des personnages et celui du cinéaste, nous proposons de classer les représentations du paysage dans le cinéma contemporain en quatre catégories.

Dans la première, on contemple un paysage simple, un plan dans lequel le cinéaste ne montre que du paysage, sans personnage, à partir d'un point de vue quelconque qui n'appartient à aucun personnage du film. C'est le cas du premier plan du générique de *la Forêt de Mogari*, dans lequel Naomi Kawase montre un fragment d'une forêt « quelconque » en plan général. Ce paysage n'est lié au regard d'aucun personnage, mais peut être relié à d'autres plans ou séquences selon la narration du film et les intentions de la cinéaste.

La deuxième catégorie elle aussi montre du paysage sans personnage. Néanmoins, il ne s'agit pas d'un paysage simple mais d'un paysage montré à travers le regard du personnage. Le cinéaste invite le spectateur à s'identifier au personnage et à partager ses sentiments en adoptant sa subjectivité. Les paysages de la région Mérienne filmés à travers le pare-brise dans *le Dernier voyage de Tanya* appartiennent à cette catégorie : ce sont des plans subjectifs qui transmettent le point de vue des personnages. Ces paysages flottants renvoient à l'inquiétude et à l'incertitude des

³⁷² BERNARDI Sandro, *Antonioni. Personnage paysage, op. cit.*, p. 38.

³⁷³ *Ibid.*, p. 41.

personnages, en même temps qu'ils sont liés métaphoriquement à la reconstruction impossible d'une identité déjà perdue.

Dans la troisième catégorie, un personnage est présent, et il n'est plus seulement celui qui regarde, mais peut aussi appartenir au paysage et faire partie de l'objet regardé. Le paysage regardé par un personnage présent dans un plan permet au spectateur de partager le point de vue du personnage. Mais au lieu de partager la vue de manière directe, le spectateur a plutôt une vision approximative de celle du personnage. Cela permet donc au spectateur de conserver une distance avec le personnage et le paysage, tout en les traitant comme une unité en raison de la composition de l'image. C'est le cas par exemple de la dernière séquence de *Moonlight* dans laquelle le protagoniste est filmé de dos au milieu du plan, devant la mer éclairée par la lune. Le paysage marin, contemplé à la fois par le personnage et le spectateur, n'est pas le vrai sujet de la séquence qui propose en réalité une lecture du rapport métaphorique entre le protagoniste et le paysage.

La quatrième catégorie regroupe les formes de paysages hybrides. Il s'agit de cas dans lesquels l'espace filmique paysager est à la fois l'objet admiré et l'espace occupé par les personnages, où les motifs qui constituent le paysage sont en même temps des matériaux palpables. Bien que, selon la théorie de la création du paysage proposées par Alain Roger, le manque d'écart entre le sujet qui vise et l'objet visé soit une menace de la sensibilité paysagère³⁷⁴, il semble que, dans le cas du cinéma, il ne soit pas forcément contradictoire qu'un espace filmique soit à la fois un lieu d'action avec lequel le personnage a des contacts physiques et un paysage qui se prête à la contemplation. Car si ce type de paysage cinématographique peut être un simple lieu d'action pour le personnage mais montré comme du paysage par le cinéaste, il peut aussi être du paysage *in situ* pour le personnage. En conséquence, pour créer le paysage hybride, la construction de l'univers filmique à l'aide des dispositifs de mise en scène est cruciale. C'est ainsi que dans le plan qui clôture la séquence où les deux

³⁷⁴ ROGER Alain, *Court traité du paysage, op. cit.*, p. 31-37.

protagonistes s'embrassent au milieu du lac dans *L'Inconnu du lac*, le cinéaste utilise un plan général en plongée pour filmer la scène de loin. L'eau scintillante dans laquelle flottent les personnages devient l'un des sujets du plan grâce au choix des dispositifs de mise en scène, et le lac en tant que lieu d'action est transformé en paysage filmique par le cinéaste.

Comme l'indique Michel Collot, « *dans la culture occidentale a longtemps prévalu un type de représentation du paysage qui fait de lui une image fixe appréhendée à partir d'un point de vue unique et distant, qui permet une vision d'ensemble du pays contemplé.* »³⁷⁵ Ce type de représentation n'est pas spécifique à la peinture mais se retrouve également dans la photographie et la cinématographie. Certes, il peut être considéré comme le résultat de contraintes techniques. Mais en tant que formes artistiques qui succèdent à la peinture, la photographie et la cinématographie jouissent d'héritages esthétiques et de caractères similaires au niveau de la création du paysage. En même temps, ce type de représentation partagé par différentes formes artistiques a également amplement influencé et même artialisé notre sensibilité paysagère. C'est pourquoi, de la création à la perception, la fixité et la vastitude, également la stabilité et la lenteur, sont les facteurs à la fois essentiels et fondamentaux qui peuvent donner à voir une vue ouverte et à reproduire l'acte d'observation ou de contemplation. En conséquence, les dispositifs qui permettent de créer une représentation de paysage « *fixe appréhendée à partir d'un point de vue unique et distant* »³⁷⁶ sont les premiers que nous allons analyser. Et les quatre catégories de représentation du paysage filmique classées à partir des différents rapports qu'entretiennent les regards et les paysages, seront le principal outil que nous allons utiliser dans notre analyse des différents dispositifs de mise en scène.

³⁷⁵ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, p. 245.

³⁷⁶ *Ibid.*, p. 245.

2.3.1.1 Vastitude et fixité

Selon la typologie temporelle des images proposée par Jacques Aumont, on peut distinguer deux types d'image : l'image non temporalisée et l'image temporalisée³⁷⁷. Le premier type d'image correspond aux images dont les changements sont lents, insensibles, subtils, et difficiles à percevoir pour le spectateur. Par exemple, l'effacement progressif des couleurs d'une photographie ou d'une toile de peinture vieillissant au fil du temps. Le deuxième quant à lui désigne des images qui se modifient au cours du temps dont l'effet est produit par le dispositif de production et de diffusion³⁷⁸. Le vidéogramme, la cinématographie et d'autres dispositifs qui permettent de créer des images en mouvement peuvent être considérés comme des images temporalisées. Dans un film, les images s'enchaînent et créent du mouvement tandis que le temps passe. Mais comme l'écrit Paul Souriau dans ses travaux autour de la perception du film, « *les changements qui s'accomplissent en quelques secondes d'attention sont trop faibles pour être perçus. J'ai beau savoir que l'objet se déplace, il m'est impossible de prendre sur le fait sa progression : je le sais mobile, mais je le vois immobile* »³⁷⁹. En conséquence, dans le cinéma en tant qu'art des images en mouvement, la mobilité et l'immobilité ne sont jamais incompatibles du point de vue technique et artistique. Et grâce à ces images qui permettent d'enregistrer le temps et le mouvement, lorsque l'on retrouve dans un film une représentation du paysage fixe filmé à partir d'un point de vue unique et distant, ce paysage n'est ni une simple image fixe ni un espace figé, mais un paysage qui s'inscrit dans un temps dans lequel coexistent le mouvement et l'arrêt.

Ainsi, dans le plan sur lequel s'ouvre *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, la cinéaste montre pendant une trentaine de secondes un paysage forestier filmé en plan d'ensemble à partir d'un point de vue fixe, face à une montagne. Les feuilles qui

³⁷⁷ AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 122.

³⁷⁸ *Ibid.*, p. 122.

³⁷⁹ SOURIAU Paul, *L'Esthétique du mouvement*, Paris, librairie Félix Alcan, 1889, p. 236.

bougent avec le souffle du vent remplissent le champ et ne laissent aucune place au ciel ou aux autres éléments. Dans ce plan de paysage, le spectateur s'identifie au point de vue du cinéaste objectivé par la caméra. Le plan d'ensemble donne à voir un espace ouvert, la position de la caméra fixe crée une immobilité et la durée provoque la concentration. Ces trois dispositifs obligent les spectateurs à regarder précisément, voire à observer la forêt, et particulièrement le mouvement des branches et des feuilles à l'intérieur du champ. Comme un geste doux et hypnotique, le paysage nous accueille dans l'univers du film et du cinéma de Kawase³⁸⁰ tout en énonçant le sujet du film. Et comme nous l'avons montré en 1.1.3, ce premier plan est non seulement une partie du générique mais aussi de l'ensemble des paysages du film.

On peut trouver un plan similaire dans *La Sirga* de William Vega, dans lequel Alicia, la protagoniste, arrive à la maison de son oncle. Avant qu'elle ne se réveille, le cinéaste propose un plan de paysage montrant le lac enveloppé de brouillard. Là aussi, William Vega propose une vue ouverte en plan général filmé à partir d'un point de vue fixe. Alors que l'on croit qu'il s'agit d'un paysage filmé à partir d'un point de vue objectif de la caméra pour fournir une description environnementale, le montage qui crée un enchaînement avec autre plan à l'intérieur de la maison dans lequel Alicia se réveille et regarde le lac à travers une grande fenêtre, transforme ce plan objectif et informatif en un paysage ambigu qui suggère la vision et la perception d'Alicia. Le mauvais temps, les nuages sombres et le lac brumeux dans des tonalités de gris foncé se transforment tout d'un coup en paysage symbolique qui renvoie aux sentiments et aux émotions de l'héroïne qui, venant de perdre ses parents et d'arriver dans un endroit inconnu, est face à un futur incertain.

Comme dans le dernier plan de *Moonlight* de Barry Jenkins, à la fin d'*Un homme qui crie*, M-S Haroun propose également un plan paysager dans lequel le personnage qui regarde se trouve dans le paysage. Filmé de dos en plan général fixe, Adam, avec

³⁸⁰ Comme une cohérence formelle, nous pouvons trouver dans *Suzaku* (萌の朱雀) réalisé par Naomi Kawase en 1997, un plan de paysage identique au niveau de la composition et du contenu qui contribue à construire une cohérence formelle à l'intérieur de son œuvre.

le corps d'Abdel dans les bras, est au bord du fleuve Chari. Il porte le regard vers le lointain vers la direction du soleil, un paysage composé du fleuve et de la rive de l'autre côté se déploie non seulement sous les yeux du protagoniste mais également du spectateur. À travers le point de vue de la caméra, nous contemplons longuement Adam en même temps que le paysage qu'il contemple. Dans le crépuscule, le fleuve calme et la rive semblent particulièrement tristes et véhiculent la nostalgie ressentie par Adam qui vient de perdre son fils. Le paysage et les personnages forment alors une unité. À travers le paysage, on ressent la tristesse, le regret ainsi que la perplexité d'Adam face à la mort de son fils. En même temps, en contemplant le paysage ainsi que le père et le fils, il semble que nous pouvons percevoir l'attention et l'inquiétude que M-S Haroun ressent pour son pays natal et pour le continent africain.

Dans *Oncle Boonmee*, au fur et à mesure du récit, Apichatpong Weerasethakul nous fait découvrir l'histoire et le monde rural de Nabua, le petit village du nord-est de la Thaïlande où le film est tourné. La première partie du film se déroule principalement dans le verger de Boonmee, filmé comme un paysage rempli d'arbres fruitiers. Les protagonistes, Boonmee, Tong et Jen, ainsi que les agriculteurs qui y travaillent sont exactement comme les paysans sous la plume d'Alain Roger, qui n'ont pas de recul conceptuel ni esthétique par rapport à la terre qu'ils travaillent et ne prennent jamais de temps pour apprécier le verger. Pour eux, le verger est avant tout un lieu de production et de travail, où ils récoltent des fruits et du miel. Mais sous la caméra de Weerasethakul, le verger, lieu d'action et de vie des personnages, se mue en paysages à la fois paisibles, patriarcaux et dynamiques (Fig. 159 et 160). Le cinéaste utilise beaucoup de plans d'ensemble avec une position de caméra fixe pour filmer des scènes de récolte afin de donner à voir des personnages travaillant au beau milieu de la végétation luxuriante frappée par le puissant soleil du sud-est asiatique. Grâce à la fixité créée par la position de la caméra et l'aspect réaliste engendré par le point de vue de la caméra, ces scènes de travail fictives revêtent subtilement un aspect objectif.

Fig. 159

Fig. 160

Mais dans la deuxième partie, dès que les protagonistes sortent du verger et rentrent dans la nature sauvage, l'environnement de vie est remplacé par un environnement rempli d'étrangeté et le lieu d'action devient subtilement paysage *in situ*. Pour montrer la traversée de la forêt, le cinéaste propose également des plans d'ensemble fixe à partir du point de vue de la caméra. Derrière une épaisse végétation, on voit les protagonistes s'avancer progressivement en suivant le fantôme de la femme de Boonmee qui les dirige vers une grotte au fond de la forêt. En raison de l'étrangeté,

et piqués par la curiosité, les personnages observent la forêt tout en se déplaçant au beau milieu des branches et des feuilles entremêlées. La forêt sauvage qui est d'abord le lieu d'action se transforme grâce aux dispositifs de mise en scène en paysages peuplés. En même temps, elle est également un paysage hybride – paysage *in situ* pour les protagonistes et *in visu* pour les spectateurs.

Dans les exemples précédents, nous pouvons constater qu'afin de créer un paysage filmique de type fixe, avec ou sans personnages, les cinéastes proposent souvent des plans « larges », donc des plans d'ensemble et des plans généraux, afin de montrer une vue vaste ou bien un espace bien ouvert, dont le point de vue peut être celui de la caméra ou bien celui d'un personnage. Elle crée alors la fixité qui permet aux spectateurs de percevoir le paysage pendant une durée donnée qui est considérée comme suffisamment longue par les cinéastes. Elle permet de renforcer non seulement le sentiment d'immobilité mais également de mieux observer, voire de contempler les éléments qui constituent un paysage filmique et ses motifs.

Comme l'écrit Jean Mottet, la fascination pour la durée, c'est aussi la fascination pour la « *coïncidence entre temps du film et temps réel ('du temps à l'état pur' disait Epstein)* »³⁸¹. C'est pourquoi, dans une image-durée, le temps n'est pas représenté mais « *présenté et présentifié* »³⁸², comme l'explique Jacques Aumont. Lorsque l'on regarde un paysage dans un film, on assiste en même temps au passage du temps. Et comme l'indique Antoine Gaudin, « *plus le plan dure, et plus le spectateur est exposé aux éléments de l'espace* »³⁸³, plus il s'y engage et s'y immerge facilement. Cette durée d'exposition au plan nous permet d'accéder à un temps présent qui est lié non seulement à l'impact sensoriel, mais également à l'état d'être-au-présent. Le spectateur ne se contente pas d'être le témoin du temps qui passe, il vit dans le temps même des images. En conséquence, lorsque nous observons et contemplons un paysage, nous

³⁸¹ MOTTET Jean, « Le paysage, les corps, la surface », in MOTTET Jean (dir.), *Les paysages du cinéma, op. cit.*, p. 209.

³⁸² AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 186.

³⁸³ GAUDIN Antoine, « L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un 'espace circulant' dans les images de cinéma », *Miranda*, 10/2014, URL = [<http://journals.openedition.org/miranda/6216>], consulté le 11/03/2021.

vivons également avec les paysages et nous inscrivent dans le temps, dans le présent et dans la réalité cinématographique.

En conséquence, dans l'espace-temps cinématographique à la fois fictif et réaliste, le paysage nous permet de nous immerger dans le temps et de partager des expériences vécues non seulement par les personnages mais aussi, dans une certaine mesure, par les cinéastes. C'est pourquoi, lorsque l'on entre dans la forêt en suivant les personnages, puis que l'on contemple l'environnement naturel à partir du point de vue de la caméra, non seulement on partage la vision de la cinéaste mais également une bribe de ses expériences vécues. De la même manière qu'en contemplant les paysages brumeux, on s'immerge dans le sentiment perplexe d'Alicia face à la vie, ou encore celui de William Vega face au futur de son pays. De même, lorsqu'il suit le déplacement d'Adam, le spectateur est le témoin de sa vie et ressent en même temps que lui l'inquiétude de M-S Haroun face à l'état actuel de son pays d'origine. Quand on observe les activités de Jen et Boonmee dans la ferme, on découvre non seulement un village mais également tout un mode de vie qui se déploie sous la caméra d'Apichatpong Weerasethakul. En regardant des paysages filmiques fixes qui s'inscrivent dans une durée, nous nous immergeons dans un temps et vivons un moment paysager.

2.3.1.2 Lenteur et stabilité

Hormis les représentations de type fixe réalisées à partir d'un point de vue unique et distant, le cinéma permet également de créer des paysages filmiques de type mobile grâce à la temporalité. Ici, le mouvement ne renvoie pas au mouvement des éléments contenus dans le champ, comme les feuilles qui frémissent ou les vagues qui ondulent, mais au mouvement de la caméra, le mouvement du point de vue à partir duquel le paysage est perçu. Lorsque le point de vue devient mobile, un changement

fondamental advient dans la nature de l'acte de perception. Car si le regard est fixe, il nous permet de regarder le paysage en détail et de tous côtés, de percevoir les changements de forme et de couleur, de lumière et de mouvement dans le temps. Grâce à l'immobilité, le spectateur peut s'immerger dans le paysage par le biais de l'acte de contemplation. Lorsque le point de vue devient mobile, la nature de la perception en revanche change, et l'effet de la contemplation s'atténue quelques peu à cause du mouvement du regard. En effet, en raison du mouvement de caméra, la contemplation devient un acte d'observation réalisé dans un mouvement de balayage, comme nous proposons de le voir en nous appuyant sur quelques moments paysagers extraits des films que nous venons d'examiner. Dans la sous-partie 2.3.1.2, nous analyserons ainsi les dispositifs de mise en scène mis en œuvre pour créer des paysages en mouvement avant de proposer une comparaison entre deux modes de représentations du paysage filmique – le mode d'observation et le mode d'accompagnement – dont la création est liée à la présence du point de vue des personnages.

Comme nous l'avons indiqué, Naomi Kawase propose dans le tout premier plan de *La Forêt de Mogari* de contempler une forêt. Ce plan d'une forêt dans laquelle les arbres se balancent doucement dans le vent pourrait apparaître comme un symbole identitaire de la cinéaste car dans *Suzaku* (萌の朱雀, 1997), c'est aussi avec un plan de paysage forestier similaire que la cinéaste dévoile son film. En même temps, le plan paysager de la forêt s'avère un moyen de représenter le sujet et le contexte géographique de *La Forêt de Mogari*. Dans la suite du film, on trouve d'autres paysages fixes, principalement dans la première partie de l'œuvre, quand les intrigues se déroulent autour de la maison de retraite. Mais dès que les intrigues et les actions concernent la forêt, les paysages sont alors filmés avec des mouvements de caméra. C'est le cas par exemple des plans forestiers qui illustrent le « Monde de la joie », concept bouddhiste évoqué par le moine dans le film. Dans ces plans, la cinéaste nous entraîne à l'intérieur de la forêt. Elle la filme tantôt en plan d'ensemble tantôt en plan rapproché, avec des mouvements de caméra assez libres. Mais en les observant

attentivement, nous pouvons constater que ces mouvements de caméra sont lents et stables, et suivent un objet en mouvement (ici, des insectes). Elle nous invite à regarder la vie de la forêt et également à observer la forêt pour elle-même. Comme une présentation, aussi une invitation, ce plan permet au spectateur de rencontrer un lieu, un monde et de découvrir un concept bouddhiste, tout en regardant des paysages.

Dans la deuxième partie du film, nous retrouvons le même type de paysage. Dès que les deux protagonistes pénètrent dans la forêt, les paysages fixes cèdent immédiatement la place à des paysages en mouvement. En effet, pour nous faire suivre les activités des personnages à l'intérieur de la forêt, la cinéaste les filme en caméra portée, ce qui crée inévitablement des mouvements instables. Néanmoins, ceux-ci s'avèrent rarement brusques. Le spectateur suit lentement les déplacements des personnages, observe ce qu'ils font et cherchent dans la forêt. Grâce au montage, qui alterne entre des plans de différentes valeurs – plans d'ensemble, plans rapprochés ou même des gros plans – la cinéaste transforme le lieu d'action en paysage *in situ*. Il ne s'agit pas ici de contempler la forêt ou de nous y immerger, mais de nous montrer une rencontre, celle des protagonistes et de la forêt. À ces plans en point de vue neutre, s'ajoutent de temps en temps des plans subjectifs du point de vue des personnages qui regardent les arbres, la forêt ou le ciel à travers la végétation épaisse. En conséquence, les plans paysagers en mouvement dans la deuxième partie, qu'ils soient objectifs et travaillent à nous faire observer l'environnement, ou bien subjectifs et cherchent à construire une forme d'identification avec les personnages, mettent les spectateurs en position d'accompagnement et d'observation. Les spectateurs sont témoins de la façon dont les personnages accèdent, découvrent et réagissent à cet endroit étranger qui représente symboliquement le monde où demeurent les défunts.

En 2.1 et 2.2, pour analyser les différentes formes de paysage filmique et les motifs récurrents, nous avons déjà effectué une analyse de l'ouverture de *La Sirga* de William Vega, dans laquelle le cinéaste propose une série de plans de paysage pour montrer le trajet qu'effectue Alicia pour trouver la maison de son oncle (Fig. 161-168).

Fig. 161

Fig. 162

Fig. 163

Fig. 164

Fig. 165

Fig. 166

Fig. 167

Fig. 168

Cette série de plans de paysage s'ouvre d'abord sur quelques plans fixes, pour se clore ensuite sur des plans en mouvement : trois plans composés de travellings mécaniques et un plan filmé en caméra à la main. Le cinéaste propose d'abord un travelling mécanique de droite à gauche, avec une caméra placée presque à terre derrière des touffes d'herbe pour suivre le déplacement de l'héroïne. Il utilise ensuite un système porté à l'épaule pour suivre le trajet de l'héroïne qui s'avance en titubant dans le marais. Pourtant, alors que l'on s'attendait à ce que la caméra suive l'héroïne jusqu'à la fin de la séquence, Alicia finit par sortir à gauche du champ tandis que la caméra, elle, continue à avancer doucement pour finir par s'arrêter lentement devant un arbre décharné. Et quelques secondes plus tard, alors que retentit un bruit d'eau, Alicia réapparaît dans le champ et traverse de gauche à droite pour continuer son trajet. La caméra reprend le travelling pour filmer le personnage seulement au niveau des pieds afin de suivre Alicia jusqu'au moment où elle tombe en syncope par terre, devant la caméra.

Au début de la séquence, si les plans fixes filmés en plans généraux où Alicia marche dans la montagne et ensuite croise des maisons situées au bord de l'eau sont des plans d'observation, dans les plans en mouvement de la deuxième partie de la séquence, le cinéaste, semble nous inviter à accompagner la protagoniste dans son déplacement, comme c'est le cas dans les plans forestiers. Dans ces trois plans en mouvement, le cinéaste montre en fait une transition entre ce que Deleuze appelle l'image-perception, l'image-action et l'image-affection³⁸⁴.

En effet, dès le premier plan en mouvement mécanique, puis le deuxième plan en caméra portée, le cinéaste expose une image-action. On perçoit l'avancée d'une jeune fille, dont on suppose qu'elle est l'héroïne et qu'elle cherche quelque chose. Mais alors qu'on la suit jusqu'au milieu du deuxième plan en mouvement, elle sort tout à coup du champ. La caméra ne la suit plus et continue de filmer la nature. À ce

³⁸⁴ DELEUZE Gilles, *Cinéma. 1. L'Image-mouvement*, Paris, Les Éditions de minuit, 1983, p. 94-97. Selon Gilles Deleuze, l'image-perception, l'image-action et l'image-affection sont les trois types qui caractérisent l'image-mouvement, la manière dont le cinéma réaliste fait participer les spectateurs à l'espace-temps filmique.

moment-là, le cinéaste semble nous donner à voir un moment paysager tout à fait inattendu pris dans l'action première du personnage. En l'absence maintenant du personnage, censé être le sujet initial du plan, le plan nous abandonne soudain à un paysage filmique de type nouveau, l'image-action devenant alors image-perception, puisque l'absence soudaine du sujet du plan nous conduit à chercher un nouvel objet de perception. Lorsque la caméra s'arrête doucement devant un arbre maigre qui apparaît comme le nouveau sujet, Alicia revient tout à coup dans le champ et on suit son déplacement avec un nouveau travelling qui redéfinit le sujet du plan. L'image-perception devient alors image-affection, en raison de l'écart entre la perception et la réaction qu'elle suscite, comme « *un raté du système perception-action* »³⁸⁵. Pourtant, ce petit moment paysager, qui trouble notre perception et notre réaction, qui rend le sujet du plan incertain et indéterminé, ne révèle-t-il pas finalement le sujet fondamental du film que le cinéaste tente de transmettre à travers le récit et les intrigues ? Dans ce film fait d'incertitude et de doute, dont la réalité est toujours partiellement cachée quand elle n'est pas totalement inaccessible, ce petit moment paysager qui apparaît comme un moment de rupture inattendu voire inutile, devient alors le moment le plus important de la séquence. Il fait écho subtilement au sujet et même à celui de l'ensemble du récit qui se résume au rapport entre la réalité et ses phénomènes. L'incertitude de la vie d'Alicia se transforme en métaphore de l'incertitude du futur de la Colombie et du destin de ses peuples – un message introduit implicitement dans le film à travers la mise en scène.

Un homme qui crie de M-S Haroun et *Oncle Boonmee* d'Apichatpong Weerasethakul comportent également des représentations de paysage de type mobile. C'est le cas par exemple des deux derniers plans du film de M-S Haroun. Rappelons-nous comment la caméra effectue un travelling pour suivre le mouvement du corps d'Abdel et le déplacement d'Adam dans le fleuve. On retrouve aussi ce type de plan dans la forêt du film d'Apichatpong Weerasethakul, quand les personnages y cherchent

³⁸⁵ *Ibid.*, p. 96.

la grotte cachée. Le cinéaste les montre en plan d'ensemble, tantôt fixe, tantôt en mouvement de caméra portée. Avant la séquence dans la grotte, le cinéaste propose même un plan d'une minute dans lequel la caméra suit Boonmee. Ces plans de paysages dont le point de vue est mobile, que ce soit par le biais d'un mouvement mécanique ou manuel, sont tous filmés de manière stable et lente, permettant ainsi de mieux apprécier les paysages filmés dans une durée donnée. Ces choix stylistiques ont semble-t-il deux fonctions principales, d'abord l'observation et ensuite l'accompagnement.

En effet, lorsque le point de vue du personnage, en mouvement mécanique ou porté, n'est pas identifié par le montage, il est toujours plus facile de créer un écart entre le spectateur et le personnage. Cet écart devient alors le facteur clé du sens de l'observation, car la caméra, « *sans posséder elle-même la subjectivité au sens littéral, est l'instrument d'une exploration de l'apparence du monde dont le film porte diverses traces textuelles* »³⁸⁶. Le spectateur se retrouve alors en mode d'observation – nous observons le paysage ainsi que le personnage.

Si le point de vue subjectif du personnage qui regarde un paysage est en revanche identifié par le montage ou la composition, voire que partiellement (troisième catégorie – paysage avec personnage qui le regarde – ou quatrième – espace paysager hybride où le paysage est à la fois l'objet admiré et l'espace occupé par les personnages), il est toujours plus facile de créer un sentiment de proximité, et d'inviter le spectateur à s'identifier au personnage dont il perçoit le point de vue subjectif ou semi-subjectif. De plus, même si le cinéaste propose explicitement un acte d'observation dans un plan de paysage, dès que le regard subjectif ou semi-subjectif du personnage est présent, l'impression d'objectivité et de distance s'affaiblit pour laisser la place au sentiment d'accompagnement.

³⁸⁶ CHATEAU Dominique, *La subjectivité au cinéma, op. cit.*, p. 34.

2.3.2 « Surcadréité »

Lorsque l'on parle du dispositif de « surcadréité » dans la création du paysage, les premières formes qui apparaissent à l'esprit sont probablement les fenêtres que l'on retrouve dans les œuvres des peintres flamands ou italiens du XV^e siècle. Ces fenêtres à l'intérieur des scènes religieuses qui s'ouvrent sur des paysages urbains ou campagnards, marquent selon Alain Roger l'invention du paysage occidental³⁸⁷. Si, pour le philosophe, les paysages qui servent de fond aux tableaux des peintres italiens, comme ceux de Piero della Francesca, sont mal ajustés aux scènes et ressemblent souvent à un décor de théâtre, les paysages urbains que l'on aperçoit à travers la fenêtre dans les tableaux des peintres nordiques tels que Jan van Eyck et Robert Campin, possèdent des propriétés bien supérieures. Grâce aux fenêtres, grandes ou petites, les paysages peuvent être construits indépendamment des personnages au premier plan, ce qui permet au monde profane de se faire une place dans les scènes sacrées. Mais au-delà de sa fonction de mise en valeur du paysage et du monde humain, il ne faut pas oublier la valeur esthétique de la *veduta* – lorsque la fenêtre « *trou, éclaire et laïcise la clôture sombre de la scène* », elle permet de créer simultanément une profondeur de champ dans la scène et d'enrichir la composition de l'image.

Au XX^e siècle, dans une autre forme d'art visuel, le cinéma, si *Citizen Kane* d'Orson Welles reçoit les louanges des critiques européennes c'est pour le rôle principal qu'y joue la profondeur de champ sur le plan esthétique. Parmi les critiques cinématographiques de l'époque, André Bazin est sans doute celui qui l'a le plus théorisée. « *Grâce à la profondeur de champ* » explique-t-il, « *des scènes entières sont traitées en une seule prise de vue, la caméra restant même immobile* »³⁸⁸. Et de développer ensuite en précisant que « *la profondeur de champ place le spectateur dans un rapport avec l'image plus proche de la réalité. Il est donc juste de dire,*

³⁸⁷ ROGER Alain, *Court traité du paysage, op. cit.*, p. 73-76.

³⁸⁸ BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7ème Art », Paris, 2002, p. 73.

qu'indépendamment du contenu même de l'image, sa structure est plus réaliste »³⁸⁹. Sous la plume de Bazin, la profondeur de champ, qui permet de construire une image grâce à de multiples couches visuelles et d'obtenir une image nette du premier au dernier plan, est un dispositif visuel radicalement nouveau et une innovation esthétique de la création cinématographiques. C'est pourquoi Pierre Berthomieu écrit que *Citizen Kane* est un « *film central et révolutionnaire pour la pensée théorique et critique, dans lequel on a voulu voir nombre de commencements* »³⁹⁰. L'une des séquences les plus parlantes est sans doute celle du flashback de la rencontre entre le banquier Thatcher et Kane enfant à l'époque où il vivait avec ses parents dans le Colorado. Une fenêtre et un mouvement de caméra permettent, d'un côté, de relier Kane jouant dans le paysage enneigé au fond du plan derrière la fenêtre et ses parents et le banquier à l'intérieur de la maison au premier plan, et d'un autre côté, de souligner l'objet de la conversation entre les parents et le banquier – l'enfant Kane – par le cadre de la fenêtre. Dans la séquence, grâce à la fenêtre, et au dispositif de *surcadréité*, Welles crée une profondeur de champ qui rend possible la coexistence naturelle et, selon Bazin, réaliste, entre différents espaces et des contenus indépendants.

Si, selon Deleuze, le cadrage est « *la détermination d'un système clos, relativement clos, qui comprend tout ce qui est présent dans l'image, décors, personnages, accessoires* »³⁹¹, un système de *surcadréité* instaure un cadre dans un autre cadre, un cadrage à l'intérieur d'un cadrage, donc un système relativement clos inscrit dans un autre système clos. Comme l'explique Deleuze, un cadre est inséparable de deux tendances, la tendance à la saturation ou la tendance à la raréfaction. La profondeur de champ créée par la *surcadréité* rend possible à la mise en place d'autres relations entre la saturation et la raréfaction et entre deux espaces relativement autonomes.

³⁸⁹ *Ibid.*, p. 75.

³⁹⁰ BERTHOMIEU Pierre, *Hollywood classique. Le temps des géants*, Paris, Rouge Profond, 2009, p. 38.

³⁹¹ DELEUZE Gilles, *Cinéma. 1. L'Image-mouvement, op. cit.*, p. 23.

On retrouve fréquemment deux formes de *surcadréité* dans les films de notre corpus : la *surcadréité* statique et la *surcadréité* mobile. Les dispositifs de mise en scène pour représenter des paysages surcadrés statiques sont variés : ils ne recourent pas uniquement à la fenêtre, mais également à d'autres motifs tels que la fresque, la carte postale, la photographie ou l'affiche. Dans le cas de la *surcadréité* mobile telle qu'on la retrouve dans le cinéma contemporain, et plus particulièrement dans les films de notre corpus, ce sont les fenêtres des véhicules qui en offrent les motifs les plus fréquents. En nous appuyant sur cette classification que nous nous proposons d'analyser les représentations du paysage cinématographique surcadré dans les sous-parties suivantes.

2.3.2.1 Surcadrage statique – motif-cadre et forme-transmédiale

Dans le chapitre *Le paysage par la fenêtre* de *L'Invention du paysage*, Anne Cauquelin compare la fenêtre à un œil : « *fenêtre, comment éviter d'y voir la métaphore de l'œil ? À la filer, elle produit ses propres sous-métaphores : écran du voile, point aveugle, striures du battement de poussières, humeurs du corps, cette larme, ce sourire, les nuages des pensées du soir ou du matin, et bien sur l'âme, dont l'œil est la fenêtre, et qui gouverne la vision.* »³⁹² Pour elle, sans la fenêtre – le cadre, les *vedute*, ou bien, la prise de vue – il n'y a pas de paysage mais « *que... la nature* »³⁹³. La fenêtre exige le recul, crée la distance, donne naissance au champ et est le fondement sur lequel peut s'établir la règle de composition. En même temps, elle coupe et découpe, distingue un intérieur d'un extérieur. Comme l'écrit Jacques Aumont, un cadre est le bord d'un objet, « *sa frontière matérielle, tangible* »³⁹⁴. Il sépare l'image et son dehors, distingue l'intérieur et l'extérieur. Comme un guide

³⁹² CAUQUELIN Anne, *L'Invention du paysage*, Paris, PUF, 2004, p. 121-122.

³⁹³ *Ibid.*, p. 122.

³⁹⁴ AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 108.

optique, il souligne et met en valeur le contenu de l'image qui introduit un monde à part et permet à un imaginaire spécifique de se déployer. Comme l'explique Philippe Ragel, pour Leon Battista Alberti, un tableau est une fenêtre ouverte sur le monde, tandis que selon Gérard Wajcman, un tableau est avant tout un récit. Andrea Del Lungo, quant à lui, dans son ouvrage consacré aux recherches sur le motif de la fenêtre en littérature³⁹⁵, reprend l'idée albertienne et explique que le cadre du tableau correspond à un cadre mental et imaginaire qui rend possible la création³⁹⁶. Lorsque l'on met en abyme un contenu dans un plan par un motif de *surcadréité*, on introduit et souligne un discours et un autre récit dans le plan. Les motifs-cadres deviennent alors des dispositifs qui créent un écart et une distance en même temps qu'une ouverture et une possibilité.

C'est par exemple le cas du motif de la fenêtre dans *Le Cheval de Turin* de Béla Tarr. Dans ce récit apocalyptique dont l'univers filmique est composé de deux espaces, l'intérieur de la maison et la nature à l'extérieur, la fenêtre devient un dispositif spatial qui permet de relier les deux espaces entre eux. En effet, dans ce film composé de seulement quelques plans-séquences, si l'on excepte la séquence de l'arrivée des Tsiganes et la séquence du retour des deux protagonistes chez eux après leur tentative de déménagement, la fenêtre, en tant que motif important de la représentation du paysage, se retrouve souvent à la fin des plans-séquences, pour clore une section de récit. Et pour montrer ces moments de paysages, Béla Tarr propose souvent un mouvement de caméra lent qui suit le déplacement du personnage se déplaçant dans la maison pour se poster devant la fenêtre, et que l'on voit d'abord de profil puis de dos. La caméra ne nous montre pas uniquement l'arrière de la tête du personnage, mais également le paysage qui s'étend derrière la fenêtre qu'il contemple.

Au premier regard, il semble que le cinéaste nous propose d'adopter la position des personnages afin de partager leur point de vue. Or, les mouvements de la caméra,

³⁹⁵ DEL LUNGO Andrea, *La Fenêtre. Sémiologie et histoire de la représentation littéraire*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2014.

³⁹⁶ RAGEL Philippe, *Le Film en suspens. La cinéaste, un essai de définition*, op. cit., p. 42-43.

associés à la composition de l'image, révèlent le véritable sujet de ces moments de paysage, à savoir la relation entre le monde intérieur et le monde extérieur. En effet, dans ces images visuellement scindées en deux par deux régimes de couleur et de lumière différents – l'obscurité à l'intérieur et la clarté de l'extérieur –, la fenêtre devient non seulement la seule source de lumière mais également la seule ouverture vers l'autre côté du monde. Et grâce à la position de la caméra qui filme le personnage de dos, le cadre de la fenêtre introduit le paysage naturel extérieur tout en inscrivant les personnages dans un cadre. La fenêtre, à l'instar du regard des personnages, se transforme en élément qui relie l'espace ouvert de la nature et l'espace clos de la maison. Et c'est à travers la caméra située derrière les personnages que le cinéaste nous propose d'observer le regard contemplatif qu'ils portent sur ce paysage et sur la nature, c'est-à-dire sur le monde extérieur et les possibilités qu'il offre. Face au paysage, à l'ouverture, mais également à un monde incessamment balayé par des vents violents, père et fille ne font rien d'autre que s'adonner à la contemplation, allant même jusqu'à s'endormir quelquefois. La position des personnages et celle de la caméra nous empêche souvent de percevoir les émotions des personnages plongés dans la contemplation. Le plan-séquence vers la fin du film, dans lequel les deux protagonistes retournent chez eux après avoir essayé de quitter leur terre natale, poussés par le manque de ressources, fait figure d'exception.

Pour filmer cette scène de retour, Béla Tarr propose un plan d'ensemble fixe face à l'entrée de la maison à côté de laquelle se trouve la fenêtre. Pris dans une tempête de poussière, les deux protagonistes ainsi que leur cheval qu'ils tiennent à la main entrent dans le champ de gauche à droite et s'arrêtent devant la maison. Le père emmène le cheval et sort du champ, alors que la fille décharge les bagages de la charrette et les rentre chez eux. Lorsque la fille déplace les bagages dans la maison, le père revient et l'aide à finir l'opération. Une fois cette dernière terminée, le père emporte la charrette et sort du champ à nouveau tandis que la fille pénètre dans la maison et se place derrière la fenêtre. Lorsque la fille s'installe derrière la fenêtre, le père rentre à nouveau dans

le champ et ramène la bride chez eux. Derrière les poussières emportées par le vent, la caméra zoome lentement vers l'avant sur le visage neutre de la fille qui apparaît dans l'obscurité. Pour la première fois, le cinéaste montre son visage plongé dans la contemplation. Éclairé par la lumière du soleil, celui-ci est en même temps coupé en deux par le cadre et le châssis de la fenêtre. Impossible de saisir l'état d'esprit dans lequel elle se trouve. Son visage hermétique ne manifeste aucune émotion. Mais son langage corporel, son acte de contemplation ainsi que l'ensemble de sa demeure semblent révéler son attitude passive, voire apathique, face à au monde extérieur et l'arrivée de l'apocalypse (Fig. 169).

Fig. 169

En établissant une comparaison entre ce plan-séquence et les autres moments paysagers dans le film où les personnages se mettent devant la fenêtre et contemplant le monde surcadré, nous pouvons constater ici un changement d'état radical entre le personnage et le paysage. En effet, bien que le point d'observation soit identique dans ces plans paysagers, la mise en scène que Béla Tarr propose change complètement. Dans les moments de paysage où les personnages contemplant le monde extérieur

depuis la fenêtre de la cuisine, les personnages sont en posture d'observateur et le monde extérieur est un objet contemplé. Tandis que dans le plan-séquence où les personnages retournent chez eux après la tentation de déménagement, le personnage derrière la fenêtre devient l'objet contemplé par le spectateur – la fille se transforme tout un coup en une sorte de « paysage » à observer, à contempler. Le paysage et la fenêtre ainsi que les deux espaces opposés revêtent tout à coup un sens symbolique, voire métaphorique. Si la maison représente une sorte de protection, elle est aussi une forme de clôture qui enferme les personnages dans l'obscurité. Quant à la nature extérieure contemplée par les personnages, elle a tous les atours d'un environnement périlleux et d'un monde hostile balayé par la tempête. Mais, malgré la présence du danger, n'offre-t-elle pas également une possibilité, un choix voire un espoir ? De ce point de vue, la fenêtre bénéficie d'un double statut. Elle est le médium qui marque la distance entre le personnage et le paysage, ainsi qu'entre l'espace intérieur, statique et silencieux, et l'espace extérieur, dynamique et violent. Mais elle est également l'ouverture qui permet aux personnages de voir l'autre côté du monde, de porter leur regard vers l'horizon, un lointain certes incertain mais rempli de possibilités.

Au tout début de *Winter Sleep*, Nuri Bilge Ceylan propose aussi un plan de paysage (que nous avons analysé en 1.1.6) dans lequel on retrouve une composition où le personnage, le motif de la fenêtre ainsi que la position de la caméra rappellent les paysages surcadrés des *Chiens errants*. Si, dans le film de Béla Tarr, c'est la relation entre les personnages et les deux espaces que le cinéaste tente de décrire, notre analyse a montré que dans *Winter Sleep*, la relation entre le protagoniste, l'espace de son bureau et le monde extérieur joue un rôle très important dans la construction de l'état psychologique du protagoniste. Dans le plan de paysage que nous avons analysé en 1.1.6, le protagoniste se trouve dans son bureau. Dans cet espace sombre et clos, la fenêtre est à la fois la seule ouverture vers l'extérieur et la seule source de lumière. Le cinéaste nous amène dans le bureau du protagoniste, espace intime et fermé, presque comme un nid voire un cocon du protagoniste, tout comme il nous invite à pénétrer

dans le monde psychologique et mental d'Aydin. Et lorsque Aydin se trouve seul devant la fenêtre et contemple le monde extérieur, au lieu de montrer la vision d'Aydin, Nuri Bilge Ceylan propose un zoom sur l'arrière de la tête du protagoniste, comme s'il proposait de pénétrer dans les pensées d'Aydin. Ici, si la fenêtre renvoie à un « œil », une ouverture à travers laquelle le protagoniste observe le monde extérieur, elle est aussi une sorte de frontière qui distingue l'intérieur de l'extérieur, le soi de l'autrui (Fig. 170).

Fig. 170

Or, hormis le motif de la fenêtre, on y trouve également une modulation du motif de *surcadréité*, donc de formes-transmédiales. Il s'agit des dessins dans la chambre de Nihal qui sont présents dans la séquence où Aydin montre son intention d'intervenir dans le travail de Nihal. Les deux personnages tiennent une longue conversation, et le cinéaste propose des champs-contrechamps pour montrer leur interaction. Dans quelques plans de la séquence, au fond, sur les murs, se trouvent aussi deux dessins qui semblent particulièrement importants, l'un se trouve à côté de la cheminée (Fig. 171) et l'autre sur le mur contre le bureau de Nihal (Fig. 172). Dans le premier

Fig. 171

Fig. 172

dessin, on trouve les silhouettes de deux personnages dans un paysage enneigé ; dans le deuxième, on voit une silhouette d'un homme isolé assis au bord de l'eau, sous un arbre. Bien que la chambre soit sombre et que le cinéaste ne les filme pas de manière directe, les traitant plutôt comme des éléments secondaires voire décoratifs, la position des personnages dans les dessins, ainsi que la composition de l'image, révèlent discrètement d'autres plans du paysage du film, dans lesquels Aydin se trouve seul dans des paysages enneigés. La position du personnage dans le premier dessin est même identique à celle d'Aydin lorsqu'il s'assied par terre au flanc d'une montagne après sa dispute avec Nihal dans la cuisine. Comme des murmures non verbaux, ces dessins sur les murs dans le second plan qui rappellent sans cesse au spectateur d'autres moments paysagers du film, révèlent délicatement la solitude du personnage principal

ainsi que la relation entre les deux personnages. Ces formes-transmédiales de la *surcadréité* se muent en un dispositif qui transcende la structure de narration et provoquent une ouverture qui relie les différents espace-temps du récit.

Si dans *Winter Sleep*, les dessins occupent une place secondaire et sont montrés de manière discrète par le cinéaste, dans *Le Secret de BrokeBack Mountain* d'Ang Lee, les cartes postales des montagnes sont au contraire mises en avant et font partie intégrante de la narration et de la mise en scène du film. Ang Lee montre au total cinq cartes postales dans le film pour tracer les échanges épistolaires grâce auxquels Jack et Ennis maintiennent le contact après leur première séparation. Les cartes postales deviennent alors une sorte de symbole de leur rendez-vous et leur amour secret. En y prêtant attention, nous pouvons percevoir un petit agencement au niveau des montagnes sur les cartes postales qui révèle en fait discrètement le développement de la relation amoureuse entre les deux hommes.

En effet, toutes les cartes postales envoyées par Ennis sont simples, sans aucune image, alors que celles qui proviennent de Jack représentent toujours une montagne. La première montre une montagne faite de roches brunes et dénuées de toute végétation, tandis que la deuxième montre une montagne verdoyante avec plaine et forêt (Fig. 173 et 174). À la lumière du récit, ces représentations de montagnes peuvent être interprétées comme un symbole de l'attitude des deux personnages dans le cadre de leur relation amoureuse, car c'est Jack qui se montre plus actif et audacieux tandis qu'Ennis est lui plus passif et timoré. Mais l'évolution des représentations de paysages sur les cartes postales révèlent un même temps le développement de la relation amoureuse ainsi que l'état d'esprit des personnages. La dernière carte postale du film survient tout à la fin, dans l'armoire d'Ennis. Elle est placée à côté des chemises sanglantes, sur la carte postale se trouve une montagne enneigée ornée d'un ciel bleu et de nuages blancs. A-t-elle été envoyée par Jack ou achetée par Ennis ? Le cinéaste n'offre aucune réponse. Mais dans ce tout dernier plan du film, lorsque la caméra s'arrête sur les chemises et la carte postale, celle-ci prend subitement la forme d'une

ouverture vers le passé, et la montagne enneigée surcadrée devient l'incarnation de l'ensemble des souvenirs, des expériences vécues et des regrets. La montagne *Brokeback*, représentée par l'ensemble des montagnes sur les cartes postales, devient alors la sublimation d'un amour éternel.

Fig. 173

Fig. 174

Les analyses que nous avons proposées des motifs-cadre ainsi que des formes-transmédiales dans *Le Cheval de Turin*, *Winter Sleep* et *Le Secret de Brokeback*

Mountain, nous ont permis d'identifier différentes fonctions afférentes aux dispositifs de *surcadrité*. Lorsqu'un motif de *surcadrité* est introduit dans un film, il crée un autre espace, une ouverture vers un autre récit voire un autre univers. Avec une simple fenêtre, Béla Tarr réussit à établir un lien à la fois physique, symbolique et métaphorique entre deux espaces et deux mondes. Ceylan, quant à lui, avec quelques dessins répète des plans de paysage pour mettre en abyme l'état psychique du personnage et exprimer visuellement sa solitude. Enfin, Ang Lee, comme s'il proposait des portraits de la montagne *Brokeback* à différentes saisons, révèle symboliquement les étapes du développement de l'amour des personnages par le biais de cartes postales, entremêlant ainsi une histoire à une autre de manière à la fois organique et poétique. Mais il ne faut jamais oublier la fresque de paysage contemplée longuement par les personnages dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang que nous avons déjà longuement analysée dans le sous-chapitre 1.2.2. Cette fresque peinte sur le mur brisé d'un bâtiment désolé apparaît au premier regard comme une ouverture vers un monde idéal et imaginaire, qui reste malgré tout imaginable.

En recourant au procédé de *surcadrité*, un paysage de cinéma participe à la construction complète de l'univers des personnages. Si pour Anne Cauquelin, « cloisons, couloirs et le battant de la porte-fenêtre. Tout est bon pour clore le paysage, l'achever »³⁹⁷, avec les motifs-cadre, les formes transmédiales et l'effet de *surcadrité*, tout est également bon, pourrait-on dire, pour définir le personnage, l'achever.

2.3.2.2 Surcadrage mobile – en véhicule

Si la rapidité et la commodité de la vie moderne amenée par les avancées techniques qui se sont développées dans le sillage de la première révolution industrielle ont manifestement changé notre expérience vécue, elles ont également amplement

³⁹⁷ CAUQUELIN Anne, *L'Invention du paysage, op. cit.*, p. 123.

affecté les créations artistiques et esthétiques. Si au XV^e siècle, c'est la fenêtre, le cloître et d'autres structures architecturales similaires qui permettent aux peintres nordiques et italiens d'introduire un autre espace dans la scène principale de leurs œuvres picturales, à partir de l'invention des véhicules – qu'il s'agisse du train, de l'automobile ou de l'avion – aux motifs statiques viennent s'ajouter des motifs dynamiques et mobiles de *surcadréité*.

Comme la *veduta* statique, les fenêtres des véhicules permettent d'introduire un autre espace dans une scène. Pourtant, au lieu de rendre possible une contemplation grâce à l'immobilité, la vitesse induite par le mouvement de véhicule influence la perception des paysages tout en les rendant animés et dynamiques, flous et éphémères. Et ces caractéristiques essentielles se retrouvent dans les exemples titrés des films de notre corpus, comme *Oncle Boonmee* d'Apichatpong Weerasethakul, *Le Dernier voyage de Tanya* d'Alekseï Fedortchenko ou *Le Vent nous emportera* d'Abbas Kiarostami. Dans ces films, les motifs de surcadrage-mobile sont en général des fenêtres et des pare-brise des automobiles. Le spectateur suit le déplacement dans l'espace de ces personnages dont il partage en même temps le regard et la perception marquée par la vitesse, la mobilité et le changement.

Dans *Oncle Boonmee*, le motif du surcadrage-mobile apparaît très tôt dans la première séquence du film après le générique. Boonmee, Jen et Tong sont en route pour retourner à la campagne. Le cinéaste propose plusieurs plans de durée assez longue pour montrer ce processus. Placé à l'intérieur de la voiture, il filme tour à tour les trois personnages et leur action en plan fixe, la caméra se trouvant soit derrière soit à côté des personnages. Les fenêtres et les pare-brise occupent une bonne partie du champ, tandis que la route, la végétation luxuriante et les petites maisons, réduites à l'état de taches de couleurs filent rapidement à l'arrière. Boonmee regarde à droite et à gauche, Jen regarde le village attentivement, petit sourire aux lèvres, tandis que Tong jette un œil à l'extérieur mais ne semble pas y accorder beaucoup d'intérêt. Alors que résonne le bruit de la voiture, le spectateur observe à la fois les personnages et leur

attitude face au monde rural qu'ils regardent. Mais les personnages ne sont pas le seul sujet de la séquence, car, ici, le cinéaste propose également deux plans de paysage de longue durée filmés depuis le pare-brise, le long de la route sinueuse, pour donner à voir le petit village au sein de la nature qui se déploie devant les yeux du spectateur.

Opérant une sélection à l'intérieur même d'une sélection, les fenêtres et les pare-brise introduisent naturellement un autre espace dans le champ (Fig. 175-179). Avec cette composition, le cinéaste propose de partager la vision des personnages, de contempler avec eux les paysages surcadrés qu'ils ont sous les yeux, pour ainsi amener à partager la posture des personnages en train de découvrir un nouvel environnement et un nouveau monde. En raison de la vitesse et du mouvement de l'automobile, les paysages sont mobiles, se transformant petit à petit à mesure que la voiture progresse. Si cela ne permet pas de se plonger dans une longue contemplation du paysage, cela rend en revanche possible une perception rapide et globale de l'environnement. Cette séquence de voiture montre la première rencontre entre Tong et le village et le retour de Boonmee et Jen à leur village natal. Les paysages qui changent en toute vitesse incarnent en même temps l'état physique et psychique des personnages face aux changements qui adviennent dans leur vie.

Comme nous l'avons présenté dans la sous-partie 2.1.1.2 consacrée au paysage-matériau, Heinrich Wölfflin explique qu'il existe deux modes de vision dans la création et la perception des œuvres d'art picturales : le monde tactile et le monde visuel. Il définit le premier comme un mode plastique lié à la sensation des objets en vision proche, tandis que le second est un mode proprement pictural. Comme l'explique Jacques Aumont, « *le mode visuel est le mode proprement pictural, lié à une vision lointaine et subjective, vision unifiée organisant le rapport spatial global entre le tout et les parties sur un mode géométrique.* »³⁹⁸ Au cinéma, si le gros plan qui permet de montrer de près des objets et des détails du corps humain peut être considéré comme un cadrage lié au mode de vision tactile, les plans larges, comme le

³⁹⁸ AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 103.

plan d'ensemble et le plan général, qui permettent de proposer une vue globale d'un espace grâce à la distance, peuvent alors créer des cadrages proposant un mode de vision à distance, une perception à l'écart. Si l'on essaie de catégoriser le mode de vision à l'œuvre dans la séquence de voyage en voiture proposée par Weerasethakul, nous pouvons nous rendre compte qu'il n'appartient ni à la catégorie tactile ni à la catégorie visuelle, mais qu'il s'agit d'un mode de vision à la limite entre les deux catégories.

En effet, il s'agit d'un mode de vision qui n'est ni assez proche pour montrer la sensation des objets (la peau des arbres, la texture des feuilles, les insectes sur des herbes, etc.), ni suffisamment lointain pour permettre une perception globale (une vue panoramique du village par exemple). Il s'agit d'un mode de vision partielle, en évolution, une perception en progression. L'évolution et la progression visuelles sont à la fois temporelles et spatiales, à la faveur d'un point de vue mobile, autrement dit, de la voiture en tant que dispositif de mise en scène cinématographique. Et comme dans l'image-cristal proposée par Deleuze, où « *le passé ne succède pas au présent qu'il n'est plus, il coexiste avec le présent qu'il a été. Le présent, c'est l'image actuelle et son passé contemporain, c'est l'image virtuelle, l'image en miroir* »³⁹⁹, dans le mode de vision progressive et évolutive, le passé coexiste avec le présent pour former un tout. Lorsque cette perception en mode de vision progressive évolue, ce tout est extrait, souligné et surcadré, et acquiert tout à coup une certaine autonomie au regard de l'espace filmique dans lequel il s'inscrit, au point de se transformer discrètement en un récit et en un événement plus ou moins indépendant, presque un spectacle. De ce point de vue, les fenêtres et les pare-brise de l'automobile en tant que motifs de surcadrage-mobile qui permettent aux personnages d'observer et de connaître progressivement le monde rural, ne pourraient-ils pas être interprétés finalement comme une sorte d'avatar du cinéma, qui permet d'introduire un récit en développement et en extension dans un autre espace-temps ? Car lorsqu'ils mettent en

³⁹⁹ DELEUZE Gilles, *Cinéma. 2. L'image-temps*, op. cit., p. 3.

Fig. 175

Fig. 176

Fig. 177

Fig. 178

Fig. 179

abyme les paysages ruraux, ils mettent simultanément en abyme une vision évolutive et un récit en développement, qui font écho à l'art de l'image en mouvement, soit le cinéma.

Dans *Le Dernier voyage de Tanya*, Alekseï Fedortchenko propose un autre voyage en voiture. Comme nous l'avons montré en 1.2.1 et 2.2.2.2, les différents motifs routiers – sentier, chemin, pont, autoroute, etc. – ainsi que le voyage par la route ne doivent pas simplement être traités comme des éléments classiques du genre *road movie*, mais comme des éléments diégétiques, esthétiques et symboliques qui représentent le processus de la disparition des Mériens, le passage du temps et le développement d'une civilisation humaine. Le voyage en voiture est en conséquence non seulement un voyage dans l'espace, mais également un voyage symbolique dans le temps qui transcende l'histoire. Selon cette interprétation, la présence des motifs de surcadrage-mobile, donc les fenêtres et les pare-brise, ainsi que leurs fonctions, gagnent en complexité. En effet, le cinéaste installe de nombreuses séquences à l'intérieur de la voiture, dans lesquelles il propose souvent la même composition : la caméra se trouve sur le siège arrière de la voiture pour filmer les deux protagonistes, Miron et Aïst, assis à l'avant, ainsi que la pare-brise à travers lequel se déploient les paysages naturels et ruraux.

Néanmoins, Miron et Aïst ne prêtent guère attention à ces paysages au cours de leur voyage, et même si Alekseï Fedortchenko propose d'autres types de plans et de séquences de paysage dans le film, à aucun moment les personnages ne les contemplent ou ne les admirent. Il semble que, pour eux, le village, les champs ainsi que la nature sauvage (la forêt et le lac par exemple) soient avant tout l'environnement dans lequel ils habitent. Cette absence de sensibilité paysagère devient alors un élément important qui suggère la proximité entre les Mériens et leur région. En se déplaçant le long des chemins qui représentent le passage du temps et de l'histoire de leur ethnie, ils parcourent simultanément un espace qui renvoie à leur propre environnement et leur propre monde. En outre, les fenêtres et les pare-brise ne

surcadrent pas seulement des paysages, mais aussi les deux personnages. C'est le cas également de la séquence à la fin du film, dans laquelle les deux personnages et la voiture se trouvent dans un ferry pour traverser une rivière. La caméra est placée dans la même position, sur le siège arrière, tandis qu'à travers le pare-brise on voit non seulement le paysage rural mais également les deux personnages (Fig. 180). Par le biais de la composition et de l'utilisation du motif de surcadrage-mobile, les deux protagonistes, le monde rural ainsi que la nature, sont traités comme un tout. Si les paysages surcadrés représentent symboliquement une histoire à reconnaître et une région imaginaire que le cinéaste nous invite à rencontrer, les personnages, eux aussi, en font partie.

Fig. 180

Les motifs de surcadrage mobile de la voiture remplissent encore une autre fonction. Souvenons-nous de la cage dans laquelle se trouvent deux petits oiseaux au tout début du film, et que l'on retrouve à la fin. Ces deux bruants jaunes, achetés par Aïst sur un marché traditionnel, le suivent tout au long de son voyage en voiture. Bien qu'Alekseï Fedortchenko ne les filme pas souvent, leur présence n'est jamais anodine. Dans certaines séquences, comme celle que nous avons mentionnée à la fin du paragraphe précédent, la cage et les oiseaux qui s'y trouvent occupent une place assez

importante dans le champ : ils sont ce que l'on voit en première instance avant de distinguer les deux personnages surcadrés par le pare-brise. Il se tiennent debout, chacun d'un côté de la voiture, faisant face à la rivière et la forêt qui la borde. La composition et la position de la caméra semble suggérer un parallèle entre les oiseaux en cage et les deux personnages surcadrés par le pare-brise. De la même manière que la cage emprisonne les oiseaux, le pare-brise et la voiture enferment les personnages tout au long du film. La mise en scène, grâce à l'utilisation des motifs de surcadrement mobile, révèle de manière à la fois poétique et esthétique la destinée et l'histoire irréversible des personnages, des Mériens, des ethnies voire des cultures et des civilisations qui n'arrivent pas à résister et à survivre dans un monde dont le développement ne cesse d'accélérer.

Dans cette partie, nous avons interrogé différents types de paysages filmiques et les fonctions que ces derniers occupent dans l'univers du film contemporain, tant du point de vue des motifs qu'ils mobilisent que des dispositifs de mise en scène qu'ils privilégient. Sous la caméra des cinéastes, les paysages filmiques, naturels ou anthropiques, deviennent ainsi des éléments déterminants de la création du personnage, de la structure de narration et des préoccupations personnelles des cinéastes. Si, comme l'écrit Michel Collot, le paysage est « *la rencontre entre le monde et un point de vue* »⁴⁰⁰, les représentations du paysage, récurrentes dans les films contemporains, permettent alors d'isoler des tendances dynamiques non seulement esthétiques mais aussi culturelles, sociologiques voire philosophiques de l'époque actuelle sur le rapport entre l'homme à son environnement, et plus généralement de son existence même au monde.

Dans *L'invention du paysage*, Anne Cauquelin évoque le rôle de l'image dans le processus de la création du paysage. Elle écrit, « *il s'agissait non pas d'un regard innocent, mais d'un projet. La nature ne se donnait qu'à travers un projet de tableau,*

⁴⁰⁰ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature, op. cit.*, p. 18.

*et nous dessinons le visible à l'aide de formes et de couleurs empruntées à notre arsenal culturel. [...] La nature restait bien 'visible' sous la forme d'un tableau. Avec ses limites (le cadre), ses éléments nécessaires (formes d'objets colorés) et sa syntaxe (symétries et associations d'éléments) »⁴⁰¹. Autrement dit, selon Anne Cauquelin, c'est le regard *artialisé* par la peinture qui permet de transformer la nature en paysage. Et la nature est donc l'ontologie du paysage. Le texte d'Anne Cauquelin, en effet, fait écho jusqu'à un certain point aux résultats de nos recherches sur les représentations du paysage dans le cinéma contemporain, particulièrement dans les films de notre corpus. Les recherches esthétiques sur les motifs paysagers, naturels et anthropiques, affirment explicitement une préférence pour la nature, qui font résonner le concept d'écopoétique et les réflexions entre l'homme et la nature s'exprimant à travers les représentations du paysage dans les films de notre corpus. Tandis que l'utilisation des plans larges, fixes ou avec un mouvement de caméra doux, et l'effet de *surcadrité*, statique ou mobile, démontrent l'existence de certains héritages esthétiques et formels de la peinture de paysage.*

Mais comme l'explique Jacques Aumont, le cinéma est une forme d'art fondé sur des images temporalisées, et que le temps « *c'est avant tout, psychologiquement parlant, la durée éprouvée* »⁴⁰². En conséquence, malgré les héritages esthétiques et formels de la peinture et d'autres formes d'art pictural, le paysage cinématographique est avant tout une expérience filmique guidée et créée au moyen de la perception des espaces filmiques conditionnés, articulés et déterminés dans le temps. Dans la Partie 3, nous proposons de poursuivre nos recherches sur le concept d'écopoétique au regard des rapports entre l'homme et son environnement et des formes paysagères spécifiques qui les unissent, en vue d'interroger notre hypothèse d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain.

⁴⁰¹ CAUQUELIN Anne, *L'Invention du paysage, op. cit.*, p. 17.

⁴⁰² AUMONT Jacques, *L'Image, op. cit.*, p. 121.

PARTIE 3 :
UNIVERSEL DU PAYSAGE :
TENDANCES DYNAMIQUES

La troisième partie de notre travail sera consacrée à la problématique qui traverse l'ensemble de nos recherches sur les représentations du paysage dans les films de notre corpus, à savoir l'hypothèse que nous avons formulée selon laquelle il existerait depuis au moins deux décennies une tendance esthétique généralement acceptée et partagée dans la création de paysage cinématographique, ou autrement dit, qu'il existerait un universel du paysage dans le cinéma contemporain.

Comme nous l'avons expliqué dans l'introduction de notre travail, cette hypothèse tire ses racines d'un phénomène dont nous avons fait le constat : la manifestation d'une tendance cognitive et formelle de l'universalisation esthétique des représentations du paysage dans le cinéma contemporain, particulièrement dans les films réalisés à partir du début du XXI^e siècle. Cette période correspond à une époque d'une vingtaine d'années au cours de laquelle les échanges et les communications entre les différentes cultures et sociétés ont été favorisés par la mondialisation, en plus d'être considérablement accélérés par les développements économiques, techniques et technologiques. Mais ce phénomène d'universalisation esthétique implique-t-il réellement l'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain ? Pour explorer cette hypothèse, il convient de revenir rapidement au départ de nos recherches, à la question de la définition du paysage et à celle du paysage filmique.

Rappelons que, selon les recherches sur la notion du paysage menées par Alain Roger, Michel Collot et Augustin Berque, qui nous ont servi de guides conceptuels en fournissant les outils de pensée nécessaires à nos recherches, nous sommes parvenus à établir qu'un paysage n'est pas simplement un site ou un environnement donné. Il est le fruit de la rencontre entre l'homme et son environnement, médiée par de multiples facteurs qui forment notre sensibilité paysagère de diverses manières.

Pour Alain Roger, l'art est la genèse du paysage⁴⁰³. C'est l'ensemble des expériences artistiques, la profusion des modèles, « *latents, invétérés, et donc insoupçonnés : picturaux, littéraires, cinématographiques, télévisuels publicitaires,*

⁴⁰³ ROGER Alain, *Court traité du paysage, op. cit.*, p. 22-26.

etc. »⁴⁰⁴ qui contribuent à créer les schèmes esthétiques transcendés dans et par notre regard. À travers ce dernier, qui agit en tant que *médium*, nous transformons, façonnons, donc « artialisons » le monde physique en paysage, que ce soit de manière directe ou physique, *in situ*, ou bien indirecte et visuelle, *in visu*. Conséquemment, c'est le processus de l'*artialisation* qui nous permet de créer un paysage. Pour Augustin Berque, le paysage n'est pas un produit uniquement esthétique mais surtout socioculturel. Il dépend strictement de la *médiance*, c'est-à-dire le sens que l'on a d'un milieu, ou d'un écoumène, pour reprendre le terme du géographe, qui renvoie à la relation entre le sol sur lequel celui-ci se trouve ainsi qu'au rapport entre une société et son environnement. Augustin Berque propose les concepts d'écoumène et de *médiance*⁴⁰⁵ pour appréhender la relation d'une société à son milieu et mieux comprendre l'ensemble des activités humaines tout en réunissant la subjectivité et l'objectivité, la physique et le phénoménal. Par conséquent, la *médiance* de l'écoumène, autrement dit, le sens d'une relation entre l'homme et un lieu, est le facteur clé de la création du paysage. En mobilisant la philosophie phénoménologique, Michel Collot propose quant à lui de considérer le paysage comme une manifestation des phénomènes humains et sociaux de l'interaction entre l'homme et son milieu, ainsi qu'entre le monde physique et la civilisation humaine. Le paysage est donc conditionné par l'espace et le temps. La distinction entre les deux modalités de paysage proposées par Alain Roger, le paysage *in visu* et le paysage *in situ*, n'a plus de raison d'être, car selon Michel Collot, un paysage est un lieu d'émergence du regard dans lequel s'inscrit le corps humain. En conséquence, le paysage peut même être considéré comme l'extension de soi où se rencontrent l'intérieur et l'extérieur, et où se confondent le moi et le monde⁴⁰⁶.

Au premier regard, les théories proposées par les trois chercheurs semblent bien différentes les unes des autres. Néanmoins, en les considérant plus précisément, il

⁴⁰⁴ *Ibid.*, p. 22.

⁴⁰⁵ BERQUE Augustin, *Médiance. De milieux en paysage*, *op. cit.*

⁴⁰⁶ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature*, *op. cit.*, p. 34-45.

semble que, par-delà la différence des approches permettant d'accéder à la notion de paysage, il existe une forme d'interconnexion qui les apontent. Car pour *artialiser* la nature en paysage, il est nécessaire d'avoir fait des expériences artistiques et esthétiques. Pour que l'art existe, il faut préalablement qu'une culture et un écoumène se forment, et pour qu'un tel écoumène se forme, il faut que l'homme rencontre le monde physique. De ce point de vue, les théories sur la notion du paysage proposées par Alain Roger, Michel Collot et Augustin Berque sont avant tout des théories qui se complètent mutuellement et semblent même les réunir en un système conceptuel totalisant.

Que ce soit dans la théorie de l'*artialisation* d'Alain Roger, celle de la *médiance* forgée par Augustin Berque, le concept phénoménal proposé par Michel Collot, ou même le système les subsumant, la nature de la représentation du paysage sous forme littéraire, picturale ou photographique, est double, puisqu'elle est à la fois le fruit et l'engrais – elle est à la fois le paysage lui-même et un produit artistique, culturel, social et politique qui nourrit en retour notre sensibilité paysagère. C'est grâce à cette dernière, qui influence, dirige, voire détermine notre regard que nous sommes capable de transformer le monde physique en paysage. Autrement dit, en raison de cette double nature, les représentations du paysage occupent une place aussi importante dans la création que dans la perception du paysage.

Qu'il s'agisse d'une production esthétique ou socioculturelle, l'art, dont le cinéma fait partie intégrante, joue un rôle fondamental dans la création du paysage, qu'il s'agisse de la construction des sensibilités paysagères ou de paysages. En conséquence, lorsqu'une tendance à l'universalisation esthétique se manifeste dans les représentations de paysage que l'on retrouve dans les films du XXI^e siècle, nous ne pouvons pas nous empêcher de penser à l'existence potentielle d'une forme d'universel dans la création du paysage cinématographique contemporain. Néanmoins, pour examiner cette hypothèse, il convient de soulever une question essentielle et fondamentale – celle de la possibilité de l'existence d'une forme, d'un schème, d'une

sensibilité, qui soit acceptée et partagée universellement par l'ensemble des cinéastes, alors même qu'ils sont issus de différentes cultures paysagères, et qui puisse s'appliquer ensuite à la création du paysage cinématographique dans l'ensemble des sociétés contemporaines.

Pour répondre, il faut d'abord mener une enquête sur l'existence de cet universel tout en mobilisant les résultats des recherches que nous avons effectuées dans les deux premières parties de notre travail. Les analyses des paysages filmiques ayant pour but de mettre au jour les tendances dynamiques associées, respectivement, au paysage naturel et au paysage anthropique, ainsi que les recherches sur les différentes catégories fonctionnelles de paysage filmiques, les motifs paysagers récurrents et les dispositifs de mise en scène fréquemment mobilisés, sont autant de résultats faisant office de bases de données qui sous-tendent et nourrissent la réflexion de cette partie.

Nous allons commencer par examiner l'hypothèse de l'existence d'un universel dans les représentations du paysage dans le cinéma contemporain. Cela nous permettra de poursuivre notre travail de recherche en examinant la créativité esthétique et formelle que la pratique cinématographique permet de développer autour du paysage. Le dernier chapitre de notre travail de recherche, la 3.3, sera quant à elle consacrée à la création des nouvelles formes paysagères à l'aide des nouvelles techniques et technologies qui ne sont pas cantonnées au seul domaine du cinéma.

3.1 L'hypothèse d'un universel du paysage

3.1.1 Une universalisation problématique

Pour commencer notre réflexion autour de l'existence potentielle d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain, il convient tout d'abord de raffiner cette hypothèse. Si nous partons du principe qu'il s'agit d'un universel au sens fort, qui renverrait à une forme de création du paysage filmique acceptée et partagée par l'ensemble des cinéastes, une réponse négative semble s'imposer. En effet, chaque individu est issu d'un contexte culturel, social et politique qui lui est propre, de même qu'il est le résultat d'expériences vécues uniques et non reproductibles. Ces expériences personnelles, en plus de forger la vision du monde à partir de laquelle ils comprennent ce monde et agissent dessus, peuvent également faire naître des sensibilités paysagères uniques et intimes. Par conséquent, même s'ils se trouvent devant un même lieu ou le même type de motif paysager, les cinéastes peuvent toujours créer des paysages filmiques qui varient les uns des autres à l'aide de dispositifs de mise en scène cinématographique différents. Par exemple, la forêt représente le « Monde de la joie » bouddhiste dans lequel reposent les défunts dans *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, tandis que dans *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie, elle devient un lieu d'action faisant partie du lac, symbole de la liberté, du désir et aussi du risque et du danger. Et le fleuve sous le soleil couchant, avec lequel M-S Haroun montre la douleur et la tristesse de son protagoniste face à la mort de son fils à la fin d'*Un homme qui crie*, devient, sous la caméra de Jia Zhangke dans *Au-delà des montagnes*, le symbole de la force et du vitalisme de son héroïne ainsi que celui de la culture traditionnelle qu'elle représente. Il semble donc impossible de reproduire des paysages filmiques qui puissent engendrer les mêmes émotions esthétiques et les mêmes réflexions. Il est donc impossible d'envisager l'existence d'un universel qui

renvoie à une forme de création du paysage et une sensibilité paysagère qui soient universellement acceptées et partagées par l'ensemble des cinéastes.

Mais comme l'écrit Augustin Berque, « *il y a en effet, pour chaque être humain, une structuration propre de son rapport à la réalité ; une structuration qui vaut pour son regard comme pour les mots et les images qui prolongent, qui représentent son regard. Et à une autre échelle, au-delà de chaque individu, il y a une structuration propre du rapport des sociétés à la réalité de leur environnement* »⁴⁰⁷. Si, à l'échelle individuelle, l'existence d'un universel de la création du paysage cinématographique est impossible, peut-être est-il possible de trouver un universel à plus grande échelle, ou autrement-dit, un universel au sens « faible » renvoyant à une forme de sensibilité paysagère qui serait généralement acceptée et partagée par les cinéastes contemporains, qui influencerait la manière dont ils envisagent la création du paysage filmique, et qui se retrouverait dans les films qu'ils ont réalisés à partir des années 2000.

Mais à considérer le rôle essentiel et fondamental que jouent les différentes représentations artistiques dans la création du paysage et dans la construction des sensibilités paysagères, ainsi que la double nature des représentations artistiques du paysage qui sont à la fois le fruit et l'engrais des sensibilités paysagères, un universel au sens moins fort semble relever tout autant de l'impossible. Car, comme le précise Augustin Berque, « *le paysage est à la fois genèse et amplification.* »⁴⁰⁸ Lorsque l'on parle d'un paysage, on parle à la fois d'un paysage comme un effet du monde (autrement dit comme une réalité perçue) et de ses représentations. C'est pourquoi, « *en chaque expérience paysagère, quelque chose advient, que l'on sent, une présence qui ne rappelle rien d'autre, que ne véhicule aucune représentation, Le paysage est là, c'est tout* »⁴⁰⁹. Toutefois, nous parlons aussi de ses représentations artistiques, qui peuvent être produites et reproduites. Il s'agit donc de l'extension et de la reproduction d'un paysage en tant que réel, qui cohabite avec le monde physique, des

⁴⁰⁷ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, *op. cit.*, p. 15.

⁴⁰⁸ *Ibid.*, p. 31.

⁴⁰⁹ *Ibid.*, p. 31.

« représentations de divers ordres, qui permettent au sujet percevant [le spectateur] de s'y reconnaître même s'il n'a jamais vu tel ou tel paysage »⁴¹⁰. Dans cet ordre d'idée, lorsque les représentations du paysage cinématographique deviennent des références esthétiques et des schèmes artistiques qui circulent et se transmettent, l'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain semble envisageable.

Mais s'il existe bel et bien une acception esthétique générale et un universel des représentations du paysage dans le cinéma contemporain, ne s'agit-il pas d'un phénomène d'une tendance problématique du développement des cultures paysagères ? L'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain peut certes favoriser les échanges et la transmission des traditions et des cultures paysagères entre différentes sociétés et civilisations, mais il peut aussi agir comme une arme à double tranchant qui met en danger la vitalité, la créativité, la poïétique du paysage cinématographique, voire du paysage en général. Si l'esthétique des paysages cinématographiques s'universalise, cela ne signifie-t-il pas la stagnation de la création du paysage, voire la fin du paysage en général ? Pour répondre à cette interrogation, il nous faut d'abord déterminer les facteurs clés qui président à la création du paysage cinématographique, pour ensuite mettre en comparaison les résultats des analyses que nous avons effectuées dans les parties précédentes de notre travail de recherche.

3.1.1.1 Paysage, entre l'homme et la Terre

Comme l'écrit Clément Lévy, « *tout territoire est à la fois référentiel et fictionnel* »⁴¹¹. Cette formule n'est pas moins pertinente pour les représentations du paysage dans le cinéma contemporain, où tout paysage filmique est à la fois référentiel et fictionnel. Il est fictionnel car il appartient à un récit par nature inventé, à un système symbolique et diégétique ; il est référentiel car il est créé à travers le regard du cinéaste,

⁴¹⁰ *Ibid.*, p. 32.

⁴¹¹ LEVY Clément, *Territoire postmoderne*, Rennes, PUR, 2014, p. 13.

lui-même forgé à partir de différents éléments. Nous rencontrons un paysage tout en découvrant des histoires à la fois collectives et individuelles. Dans l'ensemble des films que nous avons analysés jusqu'à présent, les cinéastes développent une grande variété de récits, dans lesquels se déploient des paysages cinématographiques constitués des motifs différents et réalisés par le biais de dispositifs de mise en scène variés. Ils révèlent des émotions, des sentiments et des sensations tout en montrant des visions du monde spécifiques en partie liées aux différentes cultures dont ils sont issus.

En effet, comme nous l'avons déjà évoqué à plusieurs reprises au cours de ce travail à la lumière des quatre critères proposés par Augustin Berque pour définir les sociétés paysagères et proto-paysagères, le paysage n'a pas émergé partout, ni n'est apparu en même temps⁴¹². De plus, ces deux sociétés paysagères emblématiques ont vu se développer des systèmes de pensée et des concepts politiques, sociaux et même religieux bien différents. Pour rappel, en Chine, la notion du paysage apparaît au IV^e siècle pendant la période transitoire entre le règne de la Dynastie des Jin de l'Est (东晋, dōngjìn) et les Dynasties du Sud et du Nord (南北朝, nánběicháo). Mais il faut attendre la période des Cinq Dynasties et des Dix Royaumes (五代十国, wǔdài shíguó, 907 – 960) et la Dynastie Song du Nord (北宋, běisòng, 960 – 1127) pour que la peinture de *shanshui* atteigne son sommet, et ne soit plus simplement une pratique artistique mais aussi sociale et politique et constitue même un outil important pour exprimer une réflexion religieuse et philosophique. En Europe en revanche, le paysage n'apparaît qu'à la Renaissance, à la faveur des changements intellectuels qui modifient la société et les esprits, et deviennent les substances nutritives du développement des sociétés vers les *Temps modernes*. La notion du paysage reste cependant absente de certaines aires culturelles, telles que celles du monde arabo-musulman ou du monde gréco-romain⁴¹³. Mais comme le précise Augustin Berque, malgré l'absence de la

⁴¹² BERQUE Augustin, *Médiance. De milieux en paysage*, op. cit., p. 67.

⁴¹³ *Ibid.*, p. 67-68.

notion du paysage, « *la question de la nature n'a cessé d'être posée* »⁴¹⁴ dans ces sociétés considérées comme proto-paysagères.

Si on se concentre sur les représentations du paysage dans le cinéma contemporain en tant que genre de représentation picturale de paysage parmi d'autres, il semble moins nécessaire de s'appuyer sur cette classification en sociétés paysagères et non tout à fait paysagères (proto-paysagères). En effet, les analyses que nous avons menées sur les paysages que l'on retrouve dans les films de notre corpus, ainsi que les recherches esthétiques que nous avons réalisées autour des motifs paysagers, des dispositifs de mise en scène ainsi que des différentes catégories de paysage filmique nous ont permis de comprendre que le paysage, qu'il soit naturel ou anthropique, est présent dans l'ensemble des films de notre corpus, réalisés par des cinéastes issus de cultures paysagères ou proto-paysagères.

En entrant dans le détail et en travaillant sur la question de la création du paysage filmique, nous pouvons nous rendre compte que pour évaluer notre hypothèse, il n'est pas nécessaire de s'appuyer sur cette distinction entre sociétés paysagères ou non paysagères, mais plutôt d'envisager la manière dont les différentes cultures perçoivent le monde physique et particulièrement la nature. Comme nous l'avons indiqué dans les paragraphes précédents, lorsque Augustin Berque traite la question du paysage dans les différentes cultures et sociétés, il évoque en même temps la question de la nature, et explique que les cultures dans lesquelles la notion de paysage est absente ne cessent pourtant jamais de découvrir la nature. Autrement dit, pour lui, bien que la nature ne puisse pas être assimilée au paysage, il existe un lien fort entre ces deux notions. Par ailleurs, à partir des analyses des paysages filmiques que nous avons menées dans les chapitres 1.1 et 1.2, des tendances dynamiques inscrits dans les représentations du paysage (1.3), ainsi que du travail autour des motifs paysagers mené en 2.2, nous pouvons confirmer qu'il semble que les cinéastes éprouvent généralement une préférence pour le paysage naturel. Toutefois, il faut également prendre en

⁴¹⁴ *Ibid.*, p. 67-68.

considération le fait que cette préférence accordée à la nature dans la création de paysages cinématographiques est un phénomène lié à l'accumulation d'idées variées ancrées dans différentes époques. En même temps, nous pouvons remarquer que les concepts métaphysiques et les références esthétiques engrangées tout au long de l'histoire ont toujours leur place dans la création du paysage propre au cinéma contemporain. De plus, par-delà cette continuité, on décèle malgré tout de nombreux changements, bouleversements et mutations, que ce soit sur le plan formel, conceptuel ou esthétique.

Comme nous l'avons expliqué dans les sous-chapitres 2.2.1 et 2.2.2 consacrés aux motifs naturels et anthropiques, malgré certaines différences en termes de ressources intellectuelles et de processus de développement, que ce soit dans la culture paysagère chinoise ou dans celle européenne, la nature, en tant qu'environnement premier de la vie humaine, est souvent associée à l'idée de l'origine de vie. Comme nous l'avons indiqué, si on remonte à l'époque antique, c'est avec une vision cosmologique panthéiste que la culture occidentale envisage la nature comme la force qui engendre, féconde et reproduit la vie et l'ensemble des êtres vivants, tandis que dans la culture traditionnelle chinoise, la nature est reliée à l'état idéal et suprême de l'être⁴¹⁵. Bien que les visions de la nature et du paysage de ces deux cultures paysagères vont les amener à développer certaines spécificités liées aux différents courants esthétiques, sociaux, politiques, religieux et philosophiques, il n'en existe pas moins une préférence partagée pour les motifs naturels que l'on retrouve dans la création paysagère des deux cultures. Dans la culture de *shanshui* chinoise comme dans celle du paysage occidental, le paysage renvoie toujours en première instance à la nature, ce qui explique l'apparition et l'acceptation tardive du principe de paysage urbain, qui ne se produit qu'au milieu du XIX^e siècle en Europe et au début du XXI^e siècle en Chine.

⁴¹⁵ ESCANDE Yolaine, *Montagnes et eaux. La culture du shanshui*, op. cit., p. 26.

Nos recherches ont montré que de nos jours, l'héritage esthétique et conceptuel de ces deux cultures paysagères se retrouve de différentes manières dans la plupart des films de notre corpus réalisés par des cinéastes issus de ces deux aires culturelles. Aujourd'hui, ces héritages sont le fruit de nombreuses mutations, d'un brassage de concepts et de préférences esthétiques issues de différentes époques. Ils offrent différentes visions du monde qui imprègnent la création du paysage, et particulièrement du paysage naturel. Ainsi, *Moonlight* de Barry Jenkins, *Into the Wild* de Sean Penn, *Le Secret de Brokeback Mountain* d'Ang Lee et *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie mobilisent des références esthétiques empruntées aux peintures romantiques aussi bien que la réactualisation du concept de sauvage ou leurs préférences esthétiques personnelles pour construire des paysages naturels qui composent un univers joyeux, empli de liberté et de possibilités, dans lesquels la vie peut s'épanouir. Ces paysages naturels, tantôt symboliques tantôt métaphoriques, tantôt mystiques tantôt poétiques, pourraient même être considérés comme des paysages idylliques dans les films contemporains. Et dans les films asiatiques de notre corpus qui sont, de manière directe ou indirecte, sous l'influence de la culture paysagère chinoise, comme *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, nous pouvons reconnaître des paysages naturels dans lesquels se manifestent une vision du monde influencée par les concepts religieux et philosophiques qui ont forgé la culture paysagère chinoise. Néanmoins, dans *Au-delà des montagnes* de Jia Zhangke, les traces de cette dernière sont plus ténues, et les paysages de ce film n'ont que peu de lien avec les paysages que l'on trouve traditionnellement dans les peintures de *shanshui*. Toutefois, les paysages naturels restent la matière première sur laquelle le cinéaste s'appuie pour traiter la question de la quête d'identité, et sont même directement utilisés comme le symbole d'une identité culturelle.

Du côté des cultures dites proto-paysagères, nous pouvons également découvrir une sorte de préférence générale de la nature. Dans la culture arabo-islamique, en raison de la prédominance de la région, la notion de nature ou de paysage n'existe pas.

Mais l'homme peut malgré tout trouver la sérénité et la jouissance dans la nature, en tant que grâce et don offerts par Dieu. Comme l'écrit Abdelwahab Meddeb, « *l'homme ne cesse d'être émerveillé devant le spectacle de la Création divine, laquelle est une œuvre infinie fondée sur la séparation du ciel et de la terre, de la lumière et des ténèbres, du jour et de la nuit* »⁴¹⁶. De plus, comme nous l'avons évoqué dans les analyses sur les paysages des films sous l'influence de la culture arabo-islamique dans les sous-chapitres 1.1.5, 1.1.6 et 2.2.1.2, le jardin paradisiaque est un élément naturel qui fait office de symbole culturel emblématique, et l'eau est considérée comme un élément important voire miraculeux souvent chanté comme source et origine de la vie. Ainsi, le lac salé et le jardin paradisiaque filmés comme des paysages, jouent un rôle clé dans la création comme dans l'interprétation du récit de *The White Meadows* de Mohammad Rasoulof.

Les visions de la nature que l'on retrouve dans les cultures autochtones latino-américaines et africaines peuvent être classées dans la même catégorie. D'abord parce que la notion de paysage est absente dans ces deux aires culturelles, et aussi parce que leurs visions du monde et de la nature sont très similaires. Dans la majeure partie du continent africain, on voue un véritable culte à la nature. Comme l'écrit Constantin Gbâané Dabiré dans son article sur le rapport entre la nature et les peuples autochtones d'Afrique, une mentalité animiste est présente dans toute l'Afrique, « *du nord au sud et de l'est à l'ouest [de l'Afrique], la nature était appréhendée comme un immense ensemble d'êtres vivants visibles ou invisibles, tous doués de personnalité, à l'instar de l'être humain (ni plus ni moins), et nonobstant les apparences (très trompeuses) d'inertie, d'absence de vie, de raison ou de volonté qu'un observateur non averti pouvait percevoir* »⁴¹⁷. Et dans les cultures autochtones latino-américaines, comme nous l'avons précisé dans les sous-chapitres 1.3.1 et 2.2.1.3, en nous appuyant sur les

⁴¹⁶ ABDELWAHAB Meddeb, « Le sentiment de la nature en islam », in BOURG Dominique (dir.), *Les Sentiments de la nature*, op. cit., p. 72, URL = [<https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/les-sentiments-de-la-nature--9782707122254-page-72.htm>], consulté le 12/03/2020.

⁴¹⁷ DABIRE Constantin Gbâané, « Afrique : le 'mythe' de la vie en symbiose », *ibid.*, p. 86, URL = [<https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/les-sentiments-de-la-nature--9782707122254-page-85.htm>], consulté le 12/03/2020.

recherches menées par Jean-Patrick Costa, l'homme, l'animal et la nature sont envisagés comme un tout dont les composants sont reliés les uns aux autres et peuvent communiquer. Selon les recherches menées par Jacques Galinier sur le concept de paysage⁴¹⁸ et d'espace corporel chez les Otomis du Mexique, l'environnement naturel renvoie à un système de pensée entre le corps et le monde qui s'approche à la fois de l'orographie et de l'écologie⁴¹⁹. La nature est anthropomorphique, et le monde physique devient un espace symbolique dans lequel s'inscrivent la classification sociale et l'espace corporel.

Pour appréhender l'absence de la notion de paysage dans ces deux aires culturelles, au sein desquelles l'homme se voit comme une partie organique de la nature et de l'environnement peut-être pouvons-nous emprunter les propos d'Alain Roger dans son essai *Court traité du paysage*, par lesquels il souligne la nécessité de l'écart entre l'homme (le sujet percevant) et le monde (l'objet perçu) dans la création du paysage. Sans dualisme opposant l'homme (ou l'artifice) et la nature, l'idée d'unité et de grand tout ne permet pas à l'homme de mettre à distance le monde physique. L'apparition d'une vision autre – artistique ou esthétique – qui pourrait engendrer une notion paysagère telle que celle de la culture chinoise ou européenne semble donc difficilement envisageable. Toutefois, il faut toujours prendre en compte l'admiration voire la dévotion envers la nature issue de la vision animiste de la nature et de l'idée de « grand tout » qui sont autant nourrissantes et épanouissantes pour l'engendrement des sensibilités paysagères et qui s'expriment à travers les représentations du paysage dans les films latino-américains et africains. Par exemple, au début de *La Vie sur Terre*, Abderrahmane Sissako propose un plan montrant un grand arbre, qui lui permet de montrer le contraste entre la vie en France et à Sokolo, la première tournée vers le progrès technologique et la modernité, et la seconde vers la nature. Si la présence de

⁴¹⁸ En précisant au préalable combien la notion de paysage est absente de la culture des Otomis, un groupe ethno-linguistique du Mexique centrale, il parle tout de même du paysage dans le sens d'un rapport multidimensionnel entre l'homme et la nature chez les autochtones mexicains.

⁴¹⁹ GALINIER Jacques, « Paysage et espace corporel une doctrine mésoaméricaine », in COLLOT Michel (dir.), *Les enjeux du paysage*, op. cit., p. 269-280.

l'arbre peut être interprétée comme la représentation d'une vision animiste dans le film d'Abderrahmane Sissako, *L'Étreinte du serpent* de Ciro Guerra montre explicitement la vision animiste qui habite le protagoniste et qui conduit ses actions. Dans *Le Dernier voyage de Tanya* d'Alekseï Fedortchenko, qui n'est ni latino-américain ni africain, on retrouve aussi une chez les Mériens (une ethnie imaginaire) une vision animiste de la nature qui est similaire à celle des autochtones latino-américains et africains. En effet, malgré la proximité que les Mériens entretiennent avec la nature, ces paysages naturels sont rarement contemplés par les protagonistes dans le film ; ils sont plutôt traités comme l'environnement dans lequel vivent ceux-ci. Sous la caméra de Fedortchenko, ainsi les paysages naturels sont-ils utilisés pour à la fois montrer et symboliser la culture traditionnelle mérienne.

Pour l'ensemble des représentations du paysage dans les films de notre corpus, nous pouvons constater l'héritage de cette préférence pour la nature. Selon les analyses que nous avons effectuées dans les deux premières parties sur les choix de motifs paysagers, et notamment celles qui ont été menées dans le chapitre 2.2, on retrouve beaucoup plus de paysages filmiques composés de motifs naturels que de motifs anthropiques. Et la catégorie du motif naturel est également beaucoup plus variée que celle du motif anthropique. À partir de cet écart quantitatif entre les deux catégories de motifs paysagers, nous pouvons suggérer que, de nos jours, les éléments naturels peuvent toujours plus facilement susciter des sentiments et des émotions esthétiques que des éléments anthropiques. Cette préférence pour la nature se retrouve dans la manière dont les cinéastes confèrent du sens aux différents types de motifs paysagers. Car malgré les quelques exceptions que nous avons indiquées à la fin du chapitre 2.3, les paysages naturels, en plus d'être associés à des valeurs positives, sont également beaucoup utilisés comme matière première pour traiter les questions de la quête de l'origine de vie et de l'identité personnelle (ce qui peut être considéré comme une modulation de la quête de l'origine de la vie). Quant aux paysages urbains, ils sont souvent placés en opposition des paysages naturels, et associés à des valeurs plutôt

négatives. Au lieu d'en chanter les louanges, ils affirment dans la plupart des cas une vision critique des développements récents des sociétés humaines.

Cette préférence de la nature peut être, d'une part, comprise comme le fruit de l'héritage, de la continuité et du développement des différentes cultures ou sociétés paysagères, dans lesquelles la nature fait l'objet de louange pour différentes raisons ; d'autre part, nous pouvons peut-être supposer qu'il s'agit de la conséquence de la participation des mythes, des croyances et des religions à l'engendrement des sensibilités paysagères, qui envisagent la nature comme un élément à vénérer, dotée de pouvoirs surnaturels. Néanmoins, les recherches et les analyses menées dans le sous-chapitre 1.3.1 nous ont permis de montrer que, que l'on soit ou non en présence de concepts d'origine mythologique ou religieuse, la nature ainsi que ses représentations paysagères dans les films de notre corpus apparaissent la plupart du temps sous un jour positif, tantôt vivaces et dynamiques, tantôt poétiques et mythiques, comme s'il y existait une force créatrice et poétique inhérente aux paysages naturels.

3.1.1.2 Écopoétique ou naturalité

Comme nous l'avons indiqué à la fin de la Partie 1, cette préférence pour la nature et les valeurs que représentent les paysages dans les films de notre corpus fait amplement écho à l'idée principale des œuvres littéraires du courant *Nature Writing* : la nature mérite qu'on lui accorde de l'attention pour elle-même, « *car douée d'une valeur 'intrinsèque' (Henry David Thoreau), d'une sensibilité, d'une capacité d'action et d'organisation (agency), d'une aptitude à se comporter en sujet qui lui sont propres, lui conférant un droit moral à exister et prospérer indépendamment des intérêts de l'homme* »⁴²⁰. Comment pouvons-nous interpréter cette résonance entre la vision de la nature que l'on retrouve dans les œuvres littéraires de type *Nature Writing* et la

⁴²⁰ GRANDJEAT Yves-Charles, « NATURE WRITING, littérature », *Encyclopædia Universalis*, URL = [http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/nature-writing-litterature/], consulté le 10/04/2022.

préférence pour les paysages naturels que l'on décèle dans les films de notre corpus ? S'agit-il simplement d'une coïncidence ou bien existe-t-il un lien fondamental entre les deux ? Pour répondre à cette question, il faut d'abord revenir aux films de notre corpus, particulièrement à ceux dans lesquels les cinéastes expriment de manière explicite une pensée ou une tendance écologique.

On retrouve dans les paysages présentés dans certains films de notre corpus des héritages de différentes cultures paysagères, au niveau conceptuel ou/et esthétique, de manière explicite ou/et implicite. Mais dans certains films, comme *Le Cheval de Turin* de Béla Tarr et *Into the Wild* de Sean Penn, les cinéastes nous montrent un univers narratif dans lequel semble s'inscrire une vision écologique.

Le film de Béla Tarr met en scène une apocalypse liée à la pénurie de ressources naturelles. Hormis quelques éléments religieux et de critique sociale qui visent implicitement la modernité, on peut également y déceler la présence d'une vision écopoétique. En effet, Béla Tarr montre de différentes manières la cause de l'arrivée de l'apocalypse. Au niveau du déroulement des intrigues, c'est d'abord la disparition des petits insectes, la pénurie d'eau, la disparition du vent, et la mort du soleil qui annoncent l'apocalypse. Mais en même temps, il révèle la cause de ces phénomènes à travers le monologue qui se déploie dans un plan-séquence de presque dix minutes prononcé par l'ami du père qui rend visite aux protagonistes au milieu du film. Au début de la séquence, lorsque le père lui demande pourquoi il n'est pas allé en ville pour chercher de l'alcool, son ami lui répond que la ville « est partie en ruine ». Il en précise les causes et les conséquences dans le monologue qui suit, tels que l'avidité de l'homme qui pille les sources naturelles jusqu'à épuisement. Sans doute ce discours pourrait-il être interprété de différentes manières. Mais le lien de cause à effet que le cinéaste semble mettre en lumière, selon lequel la destruction de l'environnement est la conséquence directe de la perversion de l'homme qui conquiert et épuise l'ensemble des ressources, ne trompe personne : les exploitations désordonnées de l'homme

dégradent l'écosystème et ruinent le monde. Et Béla Tarr de l'affirmer dans un entretien :

« Le Cheval de Turin se penche sur une question beaucoup plus profonde que celle du pouvoir. Il s'agit d'une question existentielle et substantielle d'une telle ampleur que, lors de sa réalisation, on ne pensait pas du tout à un pouvoir en particulier. Un pouvoir beaucoup plus grand y dirigeait les choses : le pouvoir de la loi biologique qui malheureusement s'applique à tous les êtres. Cette loi s'applique à la fois à tous les scélérats et à tous les gens bien, et donc de façon générale, à tous les êtres vivants. »⁴²¹

Béla Tarr ne saurait être plus clair : *Le Cheval de Turin* s'avère une élégie cinématographique pour la Terre dévastée à cause du désastre écologique⁴²².

Dans *Into the Wild* de Sean Penn, la préférence pour la nature est exprimée de manière très explicite. On trouve dans cette adaptation du récit biographique de Christopher McCandless, dont la vision du monde et de la nature est très influencée par les œuvres littéraires du *Nature Writing* et la pensée transcendentaliste développée par Henry David Thoreau et d'autres écrivains (voir 1.1.6), une critique de la modernité occidentale et l'ensemble des valeurs morales qui lui sont associées. Celle-ci s'appuie sur de nombreux plans et séquences qui, en miroir, mettent en avant la beauté de la nature et la fascination qu'elle peut exercer. Les paysages naturels sont alors des éléments importants voire centraux du film. Cette préférence pour la nature exprimée dans le récit d'origine et le principe du transcendentalisme, Sean Penn l'illustre à merveille dans un plan d'une longue durée qui clôt la vie de Christopher et son film, loin de la fin que propose le livre de Jon Krakauer. Dans ce dernier plan, le cinéaste montre d'abord le visage de Christopher mort à l'intérieur de l'autobus, avant

⁴²¹ MAURY Corinne, ZUCHUAT Olivier, « Tout lieu a un visage, entretien avec Béla Tarr », in ROLLET Sylvie et MAURY Corinne (dir.), *Béla Tarr. De la colère au tourment*, op. cit., p. 20.

⁴²²BAYON Estelle, « Un désastre écologique », *ibid.*, p. 47-57.

d'effectuer un mouvement de caméra complet autour du visage de protagoniste, puis de reculer doucement vers le ciel et clore sur un paysage d'Alaska filmé en plan général. De l'espace étroit de l'autobus à l'espace ouvert de la nature, du visage de Christopher au paysage naturel, le cinéaste semble faire se rejoindre, par le biais de dispositifs cinématographiques, l'« âme » de Christopher et la vérité qu'il a recherchée tout au long de son voyage solitaire au milieu de la nature, une vérité qui, selon les transcendentalistes américains, habite intrinsèquement la nature.

Dans *Le Cheval de Turin*, Béla Tarr montre la « vengeance » de la nature sur l'homme, suite à l'impact qu'a eu sur elle l'ensemble de l'activité humaine qui, sous l'influence de la modernité occidentale, a traité cette nature comme une matière première à utiliser et à exploiter jusqu'à l'épuisement. Sean Penn, dans *Into the Wild*, propose au contraire un hymne à la beauté et à la vitalité de la nature à l'aune du transcendentalisme, la tradition philosophique à laquelle est rattachée le *Nature Writing*. Mais peut-on aussi facilement assimiler le transcendentalisme et le principe de *Nature Writing* à une vision écologique, comme le propose le film de Béla Tarr ?

Le courant littéraire de *Nature Writing* et le transcendentalisme américain puisent leur racine dans l'histoire de la colonisation du continent américain et le concept de *wilderness*. Comme nous l'avons évoqué en 1.1.6, le concept de nature sauvage est au cœur de la construction d'une identité nationale tout au long de l'histoire de l'Indépendance, et a servi d'outil pour se distinguer de l'Europe, considérée comme un « *vieux continent épuisé par l'urbanisation et l'industrialisation* »⁴²³ dans la première moitié du XIX^e siècle. C'est pourquoi, sous influence du concept de *wilderness*, les intellectuels américains cherchent « *la source d'une jouvence et d'une vertu physique, morale, sociale, politique propre à l'Amérique* »⁴²⁴ dans la nature sauvage tout en la transformant en espace vierge, libre et vigoureux qui permet toute forme de création. Le développement de *Nature Writing*

⁴²³ GRANDJEAT Yves-Charles, art. cit.

⁴²⁴ *Ibid.*

ainsi que la tradition philosophique qui lui est associée paraissent ainsi en accord total avec l'écologie et son essor contemporain.

Selon les recherches menées par Jean-paul Deléage, les points de vue divergent à propos de la naissance de l'écologie en tant que science, car « *certaines historiennes des sciences voient la naissance de l'écologie dans la notion d' 'économie de la nature' proposé par Linné au XVIII^e siècle. D'autres, comme l'historien américain Frank N. Egerton, n'hésitent pas à affirmer que 'les écrits d'Aristote contiennent les ingrédients d'une impressionnante science de la biologie des populations' »⁴²⁵. Mais officiellement, c'est Ernst Haeckel qui invente le concept d'écologie en proposant en 1866 ce terme pour désigner la science des relations entre les êtres vivants et l'environnement où ils vivent : « *Par oekologie nous entendons la totalité de la science des relations de l'organisme avec son environnement, comprenant au sens large toutes les conditions d'existence* »⁴²⁶. Mais il faut attendre les années 1960, au moment où la crise économique devient un des problèmes majeurs de la vie de l'être humain sur Terre, pour qu'apparaisse la notion d'écologie politique.*

C'est au milieu des années 1980, dans le sillage des pensées écologiques et de la tradition du *Nature Writing*, qu'apparaît ensuite la notion d'écocritique, définie par Cheryll Glotfelty comme « *l'étude du rapport entre la littérature et l'environnement naturel. Tout comme la critique féministe examine le langage et la littérature d'une perspective consciente du genre [gender], tout comme la critique marxiste apporte une conscience des rapports de classe et des modes de production à sa lecture des textes, l'écocritique amène une approche centrée sur la Terre aux études littéraires* »⁴²⁷. Certains pionniers de cette approche, tels que Lawrence Buell et Terry

⁴²⁵ DELÉAGE Jean-Paul, *Une histoire de l'écologie, op. cit.*, p. 7.

⁴²⁶ HAECKEL Ernst, *Générale Morphologie der Organismen*, Berlin, Reimer, 1866, 2 vol., cité par DELÉAGE Jean-Paul, *ibid.*, p. 8.

⁴²⁷ GLOTFELTY Cheryll, « Introduction: Literary studies in an age of environmental crisis », in C. Glotfelty et H. Fromm (dir.), *The ecocriticism reader*, Univ. of Georgia Press, Athènes & Londres, 1996, p. XVIII. Traduction proposée par Nathalie Blanc, Denis Chartier, Thomas Pughe, dans « Littérature & écologie : vers une écopoétique ».

BLANC Nathalie, CHARTIER Denis, PUGHE Thomas, « Littérature & écologie : vers une écopoétique », *Écologie & politique*, 2008/2, N°36,
URL = [<https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-sciences-cultures-societes-2008-2-page->

Gifford, proposent même des critères pour définir des formes d'écriture environnementale ou post-pastorale⁴²⁸. Néanmoins, selon les réflexions menées par Nathalie Blanc, Denis Chartier et Thomas Pughe, ces critères proposés par Buell et Gifford sont essentiellement des thématiques que les écrivains peuvent employer dans le cadre de leur travail d'écriture. De plus, l'approche écocritique risque de mettre l'œuvre littéraire au second plan en tant que « *document culturel, historique ou politique parmi d'autres* »⁴²⁹ et de négliger ses valeurs esthétiques. Un autre concept, celui d'écopoétique, a été forgé pour appréhender la présence de l'écologie dans les textes littéraires et mettre en valeur la puissance esthétique de la littérature. Selon la définition proposée par Pierre Schoentjes, l'écopoétique renvoie « *à l'étude de la littérature dans ses rapports avec l'environnement naturel [...], une littérature qui fait surgir des lieux, inséparables des histoires qui s'y déroulent et des récits qu'ils font vivre.* »⁴³⁰ Pour ce faire, Jonathan Bate, et selon une approche mimétique, propose de traduire et de représenter la nature de manière fidèle par la langue humaine. Quant à Jonathan Skinner, il met en avant la perception de la nature dans le langage à l'aide de ses valeurs esthétiques afin de renouveler, voire de bouleverser, l'appréhension de la nature⁴³¹. La sensibilité écologique traduite et créée par l'esthétique et la poétique du texte est alors la matière première sur laquelle la littérature s'appuie pour valoriser et réinventer la manière dont la nature est envisagée dans la société, et partant y introduire une pensée, un mode de vie et une manière d'agir écologique.

15.htm], consulté le 10/04/2022.

⁴²⁸ « 1) l'environnement non humain est évoqué comme acteur à part entière et non seulement comme cadre de l'expérience humaine ; 2) les préoccupations environnementales se rangent légitimement à côté des préoccupations humaines ; 3) la responsabilité environnementale fait partie de l'orientation éthique du texte ; 4) le texte suggère l'idée de la nature comme processus et non pas seulement comme cadre fixe de l'activité humaine », BUELL Lawrence, *Writing for an endangered world. Literature, culture, and environment in the U.S. and beyond*, Cambridge Massachusetts, Harvard Univ. Press, 2001, p. 6-8.

Traduction proposée par Nathalie Blanc, Denis Chartier, Thomas Pughe, dans « Littérature & écologie : vers une écopoétique », art. cit.

⁴²⁹ BLANC Nathalie, CHARTIER Denis, PUGHE Thomas, art. cit.

⁴³⁰ SCHOENTJES Pierre, *Ce qui a lieu. Essai d'écopoétique*, op. cit., p. 14.

⁴³¹ BLANC Nathalie, CHARTIER Denis, PUGHE Thomas, art. cit.

La pensée écologique ne s'exprime pas uniquement dans la littérature, on la retrouve aussi dans le cinéma. *Into the Wild* et *Le Cheval de Turin*, les deux films de notre corpus que nous avons analysés, sont loin d'être les seules œuvres de ces vingt dernières années porteuses d'un discours écologique. On peut évoquer les films que Christian Chelebourg définit comme *écofictions*⁴³² en guise d'exemple, notamment *Le Jour d'après* (*The Day After Tomorrow*, Roland Emmerich, 2004) qui montre la souffrance humaine face aux catastrophes naturelles qui surviennent pendant une nouvelle période glaciaire liée aux dégradations de la nature menées par les activités humaines. Mais encore *Les Fils de l'homme* (*Children of Men*, 2006) d'Alfonso Cuarón, dans lequel le cinéaste montre un futur proche où les êtres humains sont stérilisés pour des raisons inconnues, ou bien *Take Shelter* (2011), de Jeff Nichols, dans lequel le protagoniste est hanté par des cauchemars où il voit des phénomènes naturels anormaux qui lui semblent présager la fin du monde. Enfin *La Cinquième saison* (2012) de Peter Brosens et Jessica Hope Woodworth, dans lequel les cinéastes dépeignent un monde où l'hiver ne finit pas et le printemps ne reviendra plus jamais. Il ne s'agit là que de quelques exemples parmi d'autres réalisés après les années 2000, dans lesquels l'être humain est menacé par la crise écologique et des catastrophes climatiques et environnementales. Dans le cinéma de genre figurent également des films catastrophes ou de science-fiction qui s'articulent autour d'un récit apocalyptique lié aux catastrophes environnementales.

Si le paysage naturel occupe une place importante dans la création cinématographique dès le début de l'histoire du cinéma, il faut attendre les années 1950 pour que la pensée écologique commence à y être discrètement introduite. Et c'est au début des années 1970, un peu après l'avènement de l'écologie politique⁴³³,

⁴³² Le thème *écofiction* que Christian Chelebourg propose renvoie aux films, particulièrement la science-fiction, en tant que « *nouveau régime de médiatisation des thèses environnementalistes* » qui condamne le ravage et la détérioration de l'environnement à cause des activités humaines tout en appelant à la force et à la capacité que possède l'être humain pour sauver la Terre. CHELEBOURG Christian, *Les Écofictions. Mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012, p. 10.

⁴³³ L'écologie politique est une idéologie née à la fin des années 1960 et au début des années 1970 qui apporte des réponses politiques à la crise environnementale et propose une critique radicale du

que l'on trouve de plus en plus de films, particulièrement des films catastrophiques et de science-fiction, dont les récits se développent autour des conséquences de l'impact de l'homme sur l'environnement, et de la crise écologique et ses effets secondaires. De *Soleil Vert* (*Soylent Green*, 1973) de Richard Fleischer au *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, de la série de *Mad Max* (1979) de George Miller à *La Route* (*The Road*, 2009) de John Hillcoat, on retrouve les mêmes métropoles de style *cyberpunk*, surpeuplées et extrêmement dégradées, où les terres en friche côtoient des bâtiments en ruine. Ces films apocalyptiques ayant été réalisés à une quarantaine d'années d'écart, peut-être peut-on déplorer le manque d'imagination de la part de cinéastes peinant à proposer de nouvelles projections du futur. Néanmoins, cela témoigne également de la persistance d'une vision sombre de l'avenir – les conditions de vie ne peuvent qu'empirer si l'humain ne réagit pas suffisamment vite et n'arrive pas à résoudre des problèmes environnementaux et la crise écologique à temps.

Revenons aux questions que nous avons posées au début de ce sous-chapitre sur la similitude entre la préférence de la nature dans le cinéma contemporain et la vision portée par le *Nature Writing*. Les recherches effectuées précédemment nous ont permis de nous rendre compte que, malgré les similitudes que l'on peut trouver, il n'est pas pertinent d'établir une analogie entre l'intérêt pour la nature que l'on trouve dans les films contemporains et l'idée directrice du *Nature Writing*. Car l'importance accordée à la nature que l'on perçoit à travers les représentations du paysage dans les films peut en fait remonter à différentes origines conceptuelles, esthétiques et culturelles, qui peuvent être très différentes de celles du *Nature Writing*. Malgré tout, en y regardant de plus près, les recherches historiques qui ont été menées autour du *Nature Writing* ainsi que les concepts littéraires et scientifiques qui lui sont associés permettent de comprendre qu'il existe en fait un lien indissoluble entre l'essor de l'écologie et le développement de certains courants esthétiques à partir des années 1960. Le développement du *Nature Writing*, l'avènement de l'écocritique et de l'écopoétique

productivisme. Le but est d'inventer un nouveau mode de vie et d'améliorer le bien-être de chacun tout en mettant l'accent sur la question des relations de l'homme avec le non-humain.

dans le domaine littéraire, l'apparition de l'esthétique environnementale, sous-discipline de l'esthétique⁴³⁴ ainsi que la manifestation de la vision écologique dans la création filmique sont autant de phénomènes pouvant être considérés comme effets secondaires de l'essor de l'écologie et particulièrement celui de l'écologie politique. Les différentes formes artistiques dont font partie la littérature et le cinéma, sont alors des moyens esthétiques et créatifs qui peuvent être utilisés pour transmettre la vision et les concepts de l'écologie.

Certes, nous ne pouvons pas entièrement attribuer la préférence pour la nature dans les films contemporains au seul développement de l'écologie. Mais dans une époque où les problèmes écologiques et les catastrophes environnementales sont de plus en plus fréquents, sévères et longs, et où l'écologie tient une place de plus en plus importante dans l'esprit du grand public, allant jusqu'à influencer, voire modifier, notre vie sociale et politique, économique et culturelle, nous ne pouvons pas nous empêcher de penser à l'existence d'un bénéfice mutuel entre le développement de l'écologie et l'ensemble des cultures et des courants de pensée qui défendent une position en faveur de la protection de la nature. Par exemple, et selon l'explication apportée par Michael Guillén dans son entretien avec *Ciro Guerra* dans son ouvrage *Les mémoires de Richard Evans Schultes « ont été lues par des personnes influentes et faisaient partie des contre-cultures qui changent le monde au milieu du XX^e siècle, des premiers mouvements écologiques au mouvement hippie, au mouvement psychédélique et au voyage visionnaire »*.⁴³⁵ Les connaissances des peuples amazoniens ainsi que leur vision du monde dans laquelle la nature, l'animal et l'être humain sont conçus comme

⁴³⁴ « Le terme 'esthétique environnementale', d'origine anglosaxonne récente, est désormais partout répandu. Il faut entendre par là la défense et la mise en valeur de la beauté naturelle face aux destructions donc elle est l'objet à travers l'industrialisation. On y retrouve l'esthétique écologique comme véritable défense de l'environnement », MILANI Raffaele, *Esthétiques du paysage. Art et contemplation*, op. cit., p. 42.

⁴³⁵ Ma traduction. « *The diaries of Schultes, as you know, were read by influential people and were part of the counter culture that changed the world in the mid-twentieth century, from the first ecological movements to the hippie movement to the psychedelia movement to the visionary journey.* »
GUILLEN Michael, « *Embrace of the Serpent: An Interview with *Ciro Guerra** », *Cineaste*, Vol. XLI, No.2, 2006, URL = [<https://www.cineaste.com/spring2016/embrace-of-the-serpent-ciro-guerra>], consulté le 12/06/2019.

un tout se distingue essentiellement des pensées écologiques, les premières pouvant être considérées comme une culture et une croyance tandis que les deuxièmes relèvent avant tout d'un courant de pensée. Or, la culture et les connaissances des peuples autochtones d'Amazonie telles que décrites dans les recherches menées par Richard Evans Schultes sont considérées, selon les recherches menées, là, par Daniela Berghahn⁴³⁶, comme l'ancêtre du mouvement écologique qui s'est développé au cours des années 1970 jusqu'à devenir partie intégrante du développement de la pensée écologiste. La préférence pour la nature, ou peut-être mieux, une croyance générale et l'importance de la nature, dans le sens d'une préférence générale envers l'ensemble des idées qui montrent une prédilection pour la nature, constituée d'un brassage de cultures, de concepts et de pensées, est alors engendrée et transmise à travers les représentations du paysage dans le cinéma contemporain.

3.1.2 Paysage et le dualisme problématique

La piste du développement de l'écologie et de son influence sur la création artistique implique de s'intéresser aux films animistes. Dans l'ouvrage collectif qu'ils ont consacré au cinéma animiste, Teresa Castro, Perig Pitrou et Marie Rebecchi expliquent que, de nos jours, un tournant végétal « *semble à l'œuvre dans le vaste domaine des sciences humaines, ainsi que l'univers protéiforme de l'art contemporain* »⁴³⁷. Ce tournant végétal correspond au fait que la végétation occupe une place importante dans la vision animiste qui lui reconnaît une puissance vitale similaire au « *pouvoir propre des organismes à croître et à se reproduire, à faire apparaître des formes et des couleurs, à créer des odeurs, à habiter et à transformer*

⁴³⁶ BERGHAHN Daniela, « Encounters with Cultural Difference: Cosmopolitanism and Exoticism in Tanna (Martin Butler and Bentley Dean, 2015) and Embrace of the Serpent (Ciro Guerra, 2015) », *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, N°14, Winter 2017, p. 16-40, URL = [www.alphavillejournal.com/Issue14/ArticleBerghahn.pdf], consulté le 24/10/2020.

⁴³⁷ CASTRO Teresa, PITROU Perig et REBECCHI Marie (dir.), *Puissance du végétal et cinéma animiste, la vitalité révélée par la technique*, Dijon, Les Presse du réel, 2020, p. 7.

des lieux en y imprimant une marque – parfois fugace – propre à chaque espèce »⁴³⁸. Et cette puissance vitale, selon Perig Pitrou, peut être détectée à travers trois phénomènes : « *la présence d'un mouvement chez un être apparemment immobile, la manifestation d'une intériorité chez un non-humain et, enfin, la capacité de certains non-humains à être insérés dans des relations notamment sociales* »⁴³⁹. En conséquence, dans une perspective animiste, les plantes sont non seulement capables de sentir et de communiquer, mais elles sont aussi douées d'une intériorité, ou autrement dit, d'une « âme ». Et l'innovation des techniques visuelles qui permet de capter et de projeter du mouvement, telles que la photographie et le cinéma, sont autant de moyens qui permettent de révéler et de visualiser cette vitalité qui habite les plantes ainsi que l'ensemble des êtres vivants non humains. La perspective animiste, ainsi que l'ensemble des recherches et des pratiques qui lui sont associées, ont amplement nourri la création littéraire autour de l'écologie. Dans le monde de l'art, elle est même considérée, comme l'écrit Perig Pitrou, comme un « *symbole désignant de nouvelles manières de penser et de mettre en scène les relations avec les non-humaines, qu'il s'agisse des êtres vivants (animaux, végétaux) ou des artefacts. La notion d'animisme est devenu le marqueur d'une nouvelle modernité, consciente des désastres provoqués par la crise écologique et soucieuse d'instaurer un rapport plus harmonieux avec le monde vivant* »⁴⁴⁰.

Si une plante est capable de sentir, de communiquer et même de penser, et si des travaux usant de techniques visuelles peuvent révéler une nouvelle relation entre l'humain et les non-humains tels que l'animal, le végétal et les artefacts, cela n'implique-t-il pas de réfléchir à une nouvelle définition de l'être vivant ? La vision animiste pourrait déconcerter les personnes évoluant dans un paradigme où il existe une frontière nette entre nature et culture. Pourtant, on en trouve des traces dans quelques films de notre corpus, tels que *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase ou

⁴³⁸ *Ibid.*, p. 16.

⁴³⁹ *Ibid.*, p. 26.

⁴⁴⁰ *Ibid.*, p. 25.

L'Étreint du serpent de Ciro Guerra. Néanmoins, les formes d'animisme que l'on retrouve dans ces deux films sont des croyances polythéistes issues de deux cultures bien distinctes, et différent de la vision animiste telle que Perig Pitrou la définit, dans laquelle chaque plante peut être considérée comme un être vivant capable de penser, d'agir et même de créer une relation sociale. Dans le film de Kawase, placé sous l'influence des pensées shintoïstes et bouddhistes, les mouvements des feuilles et des arbres de la forêt sont le symbole des forces vitales divines, tandis que dans le film de Ciro Guerra, c'est dans le cadre de l'idée de « grand tout » propre aux peuples autochtones d'Amérique latine que l'homme se voit comme une partie de son environnement, et que la nature est vue comme un monde magique avec qui l'homme peut communiquer. Pourtant, dans certaines cultures que l'on n'associe pas directement à l'animisme, on retrouve des traces de cette vision dont la place est plus importante qu'on ne pourrait le croire.

Qu'il s'agisse de la vision animiste que l'on retrouve dans le film de Naomi Kawase ou celui de Ciro Guerra, ou bien de la perspective définie par Perig Pitrou, la nature et les formes d'êtres non-humains ne sont pas tout à fait sans conscience, autrement dit, la conscience ainsi que l'intellectualité ne sont pas exclusives à l'homme. En attribuant une conscience aux autres formes d'êtres vivants non-humaines, ces visions animistes d'une part questionnent les fondements de la vision du monde des Modernes et nous pousse à redéfinir l'être vivant et l'être non-vivant ainsi que leurs relations. D'autre part, en tant que notions inventées par l'homme pour connaître et comprendre le monde, les visions animistes nous rappellent sans cesse que la nature, le paysage, ainsi que les concepts scientifiques sont essentiellement des produits culturels et des outils conceptuels que l'homme a inventés pour expliquer et accéder au monde. Dans ce paradigme, la nature est avant tout l'environnement et la condition de vie de l'ensemble des êtres vivants. En conséquence, du point de vue conceptuel et cognitif, la distinction entre la nature et l'artifice, entre le paysage naturel et le paysage anthropique devient beaucoup moins évidente.

Cette ambiguïté conceptuelle remet en question la classification des paysages que nous avons proposée en 2.2, qui s'appuie à la fois sur la nature matérielle des motifs du paysage et sur le dualisme nature-culture. C'est dans cette perspective que les motifs sont habituellement divisés en deux catégories, celle du paysage naturel et celle du paysage anthropique. Mais cette classification qui peut sembler évidente pourrait être mise en question pour deux raisons. D'abord parce que si l'on considère que, du point de vue conceptuel et cognitif, nature et artifice entretiennent une relation ambiguë, voire interdépendante, il est nécessaire d'imaginer une classification plus modulable. Ensuite parce que les analyses détaillées que nous avons menées sur chaque motif nous ont permis de constater qu'il est en réalité impossible de séparer les motifs les uns des autres. On peut trouver des paysages constitués de différents motifs appartenant à la même catégorie aussi bien que des motifs appartenant à plusieurs catégories en même temps. Il n'est pas rare que les motifs naturels et les motifs anthropiques coexistent dans les représentations du paysage que l'on retrouve dans le cinéma contemporain. Si, à en croire Augustin Berque, la campagne naturalisée est la conséquence de l'urbanisation générale⁴⁴¹, alors la coexistence ville-nature/culture-nature ainsi que la présence simultanée de motifs naturels et de motifs anthropiques dans les représentations du paysage dans les films contemporains correspondent finalement une tendance et aussi un fait. À savoir que, sur le plan conceptuel comme concret, le monde naturel et le monde humain ne sont jamais ni séparés ni séparables.

3.1.2.1 Coprésence des motifs paysagers

Comme nous l'avons montré, le dualisme nature/culture ou nature/artifice, peut sembler paradoxal car la nature, bien que définie comme l'ensemble des choses qui sont indépendantes de l'activité et de l'histoire humaines, est en fait un produit culturel

⁴⁴¹ BERQUE Augustin, « Le rural, le sauvage, l'urbain », *art. cit.*

et un concept que l'homme a inventé pour comprendre et interpréter le monde. Ainsi que l'écrit en effet Oswald Spengler dans *Le Déclin de l'Occident*, « *la nature est chaque fois une fiction de la culture* »⁴⁴². Et c'est avec le regard cultivé que chaque culture, société et civilisation crée son propre rapport à la nature. Qu'elle opère ou non une distinction entre la culture et l'artifice, entre le monde humain et le monde naturel, la notion de nature change en fonction de la vision du monde avec laquelle l'homme comprend et accède à son environnement. Dans les cultures qui voient l'homme et la nature comme une unité, le dualisme nature-culture/nature-artifice n'existe pas. Et pour ce qui est des cultures qui considèrent la nature et la culture comme deux pôles opposés, un examen plus approfondi révèle qu'en réalité, l'écart entre ces deux notions n'est pas si grand.

Prenons la culture occidentale comme exemple. En tant que lieu d'habitation, de pratique et de mise en rapport avec la société où les civilisations humaines se développent, le monde urbain est chargé de significations. Selon les recherches menées par Rocío Peñalta Catalán sur les métaphores corporelles de l'espace urbain au prisme des études de Roland Barthes, d'Italo Calvino et de Marc Augé, il existe depuis longtemps, du point de vue sémiotique, un rapport métaphorique entre la ville, l'urbain et le corps humain. Ainsi la chercheuse d'écrire : « *l'une des figures classiques consiste à comparer la ville au corps. Ainsi, beaucoup de métaphores organicistes et même animistes comparent l'espace urbain à un organisme vivant* »⁴⁴³. Dans le vocabulaire des urbanistes, de nombreuses métaphores corporelles comparent en effet la ville à un corps et à un organisme vivant, assimilant les différents quartiers à des organes :

« ils parlent des artères d'une ville pour désigner les grandes voies de circulation sur lesquelles se déplacent les citoyens et les véhicules, et qui finissent par devenir

⁴⁴² SPENGLER Oswald, *Le Déclin de l'Occident*, Paris, Gallimard, 1964 (2 vol.), vol. I, p. 167.

⁴⁴³ CATALÁN Rocío Peñalta, « La ville en tant que corps : métaphores corporelles de l'espace urbain », TRANS, 11/2011, URL = [http://journals.openedition.org/trans/454], consulté le 28/12/2021.

le sang de la ville, comme le montre le terme 'circulation' ; du cœur, en faisant référence au centre-ville ; de l'épine dorsale ou colonne vertébrale, qui est la principale voie publique qui traverse et dessert la ville ; du centre névralgique, qui constitue en général le noyau politique ou économique de la cité ; des poumons de la grande ville, qui sont ses parcs, jardins publics et espaces verts, etc. »⁴⁴⁴

Comme l'indique par ailleurs Rocío Peñalta Catalán, en remontant le temps il n'est pas difficile de constater que le rapport métaphorique entre le corps humain et la forme urbaine est une pratique commune et ancestrale, pour des raisons à la fois religieuses et esthétiques. Depuis la Rome antique, précisément, depuis Vitruve, la nature fait office de référence centrale pour l'urbanisme et l'architecture, non seulement parce qu'elle est la représentation du divin mais également parce qu'elle est le symbole de l'harmonie et de l'équilibre idéal. Dans *De architectura*, Vitruve indique que l'architecture doit imiter la nature en même temps qu'elle doit respecter les proportions du corps humain, afin de créer des lieux qui sont appropriés à l'homme. Cette identification de la forme urbaine au corps humain atteint son apogée à la Renaissance, quand les modèles artistiques, les critères esthétiques et les cultures de l'antiquité sont redécouvertes et revalorisées. De l'urbanisme antique et la théorie de l'architecture développée par Vitruve jusqu'à *L'homme de Vitruve* de Léonard de Vinci se déploie ainsi un rapport entre la nature et l'artifice qui ne repose pas sur des formes d'oppositions mais de recouvrements. C'est par amour pour la nature que l'homme exprime d'une part la volonté d'approcher la divinité, et rend service d'autre part à la vie humaine.

Dans la suite de l'histoire occidentale, sous l'influence de la pensée chrétienne, la nature est considérée comme un élément entièrement soumis au désir humain et au service de l'homme. Comme l'écrit Stanislas Breton, « *la conception créationniste, juive ou chrétienne, exprime l'égoïsme, nécessairement monothéiste, d'un Dieu voué,*

⁴⁴⁴ *Ibid.*

comme l'homme dont il est l'image, à la seule promotion de l'utile et à l'exaltation du désir, lequel désir détermine, en dernière instance, l'être en tant qu'être de la réalité, c'est-à-dire 'la nature' ou la 'matière' »⁴⁴⁵. C'est après la Renaissance, où la revalorisation des valeurs et des pensées du monde antique s'est accompagnée de progrès continus sur le plan des connaissances et des pratiques scientifiques, que la nature a été reconnue progressivement pour elle-même et a gagné une place de plus en plus importante sous la plume des lettrés et le pinceau des peintres. C'est à la faveur de la redécouverte du monde et de la nature via la science que la vision du dualisme nature-artifice est née et a fini par distinguer l'homme de son environnement. Néanmoins, en examinant précisément cette vision dualiste qui influence encore aujourd'hui la vision occidentale du monde, il est possible de se rendre compte qu'elle n'est pas, en fait, aussi fermement établie qu'elle le semble.

Pour développer des lectures ouvertes à la fois à la compréhension et à l'interprétation du paysage avec une poétique plastique, Sophie Lécole-Solnychkine propose le concept de lectures paysagères au regard de la notion de Neutre telle qu'elle est définie et thématisée par Roland Barthes⁴⁴⁶. Dans les travaux de Sophie Lécole-Solnychkine autour de l'hypothèse des lectures neutres du paysage, les recherches et les analyses sur l'opposition nature/artifice et la croyance générale en la naturalité dans la culture occidentale nous semblent des plus pertinentes dans le cadre de nos réflexions. Elle mobilise les travaux de Clément Rosset, qui questionnent l'existence de la nature en tant que concept en considérant que, derrière la croyance en la naturalité de la plupart des courants de pensées de la culture occidentale moderne, se trouve une préférence pour la nature, une prédominance de l'idéologie naturaliste⁴⁴⁷ qui affirme

⁴⁴⁵ BRETON Stanislas, « Christianisme et concept de nature », in BOURG Dominique (dir.), *Les Sentiments de la nature*, op. cit., p. 138-161, URL = [<https://www.cairn.info/les-sentiments-de-la-nature--9782707122254-page-138.htm>], consulté le 12/03/2020.

⁴⁴⁶ LÉCOLE-SOLNYCHKINE Sophie, sous la direction de Guy Lecerf, *Lectures Paysagères de la notion de Neutre*, thèse de doctorat, Université Toulouse – Jean Jaurès, 2009.

⁴⁴⁷ Dans *L'Anti-nature*, Clément Rosset précise la notion de l'idéologie naturaliste : « *Se précisent ainsi les principaux traits de l'idéologie naturaliste : idéologie qui ne désigne ici, il va de soi, ni une doctrine littéraire (Zola), ni la doctrine philosophique selon laquelle 'il n'existe rien en dehors de la Nature, c'est-à-dire rien qui ne se ramène à un enchaînement de faits semblables à ceux dont nous avons l'expérience'. Autre chose est le refus du surnaturel, autre chose l'idéologie naturaliste, qui est d'abord*

l'existence de la nature et d'un ordre qui lui est propre, indépendamment de celui de l'artifice et du hasard, pour montrer que la nature est souvent définie par l'artifice et l'anthropique. Considérant le sentiment de nature rousseauienne, c'est-à-dire l'attachement de la vie à la nature et le rejet de l'artifice, elle fait apparaître qu'un rapport ambigu entre la nature et l'artifice se manifeste sous sa plume. À propos d'un passage des *Rêveries du promeneur solitaire* de Rousseau, Sophie Lécole-Solnychkine montre ainsi que le lac de Bièche que l'auteur contemple avec ravissement est un paysage artificiel, et les épithètes qu'il emploie sont celles habituellement consacrées à la nature domestiquée dans les œuvres littéraires des XVII^e et XVIII^e siècles. De plus, les motifs paysagers qui constituent ce lac rappellent ceux de littérature latine et la poésie hellénistique. Ainsi peut-on observer que la nature n'est pas tout à fait à l'opposé de l'artifice.

Permettons-nous d'ajouter que les révolutions industrielles ayant favorisé et accéléré le développement des sociétés humaines et entraîné de graves problèmes environnementaux, tout en permettant en même temps l'apparition de l'écologie et son introduction rapide dans diverses disciplines, ont entraîné un changement de la vision que l'homme porte sur la nature. Longtemps considérée comme une matière première à exploiter aux seuls bénéfices de l'homme, la nature devient progressivement et passivement anthropique, l'homme se rapprochant alors du naturel.

Cela étant dit, rappelons-nous qu'en nous appuyant sur une classification reposant sur une distinction matérielle, nous avons divisé les motifs en deux catégories, le motif naturel et le motif anthropique, ce qui fait implicitement écho au dualisme nature-artifice. Néanmoins, dans les représentations du paysage artistique – picturale,

la doctrine selon laquelle la nature existe, c'est-à-dire la forme générale de la croyance selon laquelle certains êtres doivent la réalisation de leur existence à un principe étranger au hasard (matière) ainsi qu'aux effets de la volonté humaine (artifice). [...] L'idée fondamentale du naturalisme est une mise à l'écart du rôle du hasard dans la genèse des existences : l'affirmation que rien ne saurait se produire sans quelque raison, et qu'en conséquence les existences indépendantes des causes introduites par le hasard ou l'artifice des hommes résultent d'un autre ordre de causes, qui est l'ordre des causes naturelles. »

ROSSET Clément, *L'Anti-nature : éléments pour une philosophie tragique*, Paris, PUF, 2016, p. 20.

photographique, cinématographique, etc. –, la nature et l’artifice peuvent en fait tout à fait faire bon ménage.

Malgré la préférence pour la nature partagée par les cultures paysagères occidentales et chinoises et l’apparition tardive du thème du paysage urbain dans les deux contextes, l’élément anthropique n’en est pas absent pour autant. Dans la peinture de paysage occidentale, par exemple, on trouve souvent au fond des paysages bucoliques ou idylliques, dans le lointain derrière les champs ou derrière la plaine, des représentations de montagnes ou de maisons de paysans. La ville, des ruines et des personnages sont aussi des éléments récurrents dans ce type de peintures. Dans la peinture de *shanshui* chinoise non plus il n’est pas difficile de trouver des œuvres dont le paysage naturel est orné de pavillons, de ponts ou de temples. Quant au paysage urbain et au *chengshi shanshui*, on en retrouve des exemples dans les représentations de Londres enveloppé par le brouillard chez Claude Monet⁴⁴⁸ (Fig. 181), ou dans les œuvres picturales numériques de Yang Yongliang qui montrent des gratte-ciels sous forme de montagnes disposés de manière compacte inspirée par des compositions classiques des peintures de *shanshui*⁴⁴⁹ (Fig. 182). D’autres œuvres d’art, qui ne relèvent pas de la création picturale à proprement parler, explorent la présence anthropique dans la nature, telle que *Spiral Jetty* de Robert Smithson⁴⁵⁰ qui transforme le bord de mer en œuvre d’art (Fig. 183), l’installation *La Forêt sans feuilles* d’Abbas Kiarostami⁴⁵¹ avec laquelle le cinéaste crée une espace paysager *in situ* et une nature artificielle dans laquelle le spectateur pénètre (Fig. 184). Les films de notre corpus

⁴⁴⁸ *Londres, Le parlement, Reflets sur la Tamise*, MONET Claude, 1905, huile sur toile, 81,5 cm × 92 cm, Musée Marmottan Monet. URL =

[[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/18/Claude_Monet%2C_Londres%2C_Le_Parlement%2C_Reflets_sur_la_Tamise%2C_1905%2C_huile_sur_toile%2C_Mus%C3%A9e_Marmottan_Monet%2C_Paris.jpg/1372px-](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/18/Claude_Monet%2C_Londres%2C_Le_Parlement%2C_Reflets_sur_la_Tamise%2C_1905%2C_huile_sur_toile%2C_Mus%C3%A9e_Marmottan_Monet%2C_Paris.jpg/1372px-Claude_Monet%2C_Londres%2C_Le_Parlement%2C_Reflets_sur_la_Tamise%2C_1905%2C_huile_sur_toile%2C_Mus%C3%A9e_Marmottan_Monet%2C_Paris.jpg)

Claude_Monet%2C_Londres%2C_Le_Parlement%2C_Reflets_sur_la_Tamise%2C_1905%2C_huile_sur_toile%2C_Mus%C3%A9e_Marmottan_Monet%2C_Paris.jpg], consulté le 21/09/2021.

⁴⁴⁹ *From the New World*, YANG Yongliang, 2014, impression giclée sur papier, 400 cm × 800 cm, Paris-B. URL = [<https://www.paris-b.com/wp-content/uploads/2016/11/15.Yang-Yongliang-From-the-New-World-2014.jpg>], consulté le 21/09/2021.

⁴⁵⁰ *Spiral Jetty (Jetée en spirale)* est une œuvre de Land art réalisée par le sculpteur américain Robert Smithson au bord du Grand Lac Salé (Utah, États-Unis) en avril 1970.

⁴⁵¹ KIAROSTAMI Abbas, *La Forêt sans feuilles*. Installation, 2005, Courtesy of the Victoria and Albert Museum and Colin Morris Associated, London, 2005 (pour la première exposition).

proposent eux aussi bien entendu des paysages composés exclusivement de motifs naturels ou de motifs anthropiques. Mais on y trouve également un grand nombre de paysages montrant une ville traversée par un fleuve ou une rivière, un village au milieu des montagnes ou des campagnes composées de champs, vergers et forêts.

Si le paysage peut être considéré comme le témoignage d'une coexistence entre l'homme et son environnement, dont il est à la fois une forme de perception et d'expression, ces représentations du paysage venues de différentes époques nous permettent de déceler les différentes perspectives avec lesquelles les artistes (peintres, photographes, cinéastes, etc.) comprennent et traduisent le rapport entre l'homme et son environnement. Cela peut prendre la forme de métaphores artistiques aussi bien que d'expressions poétiques et esthétiques dans lesquelles coexistent et se superposent le monde physique et les interprétations personnelles. Il faut prendre en considération que la vision dualiste qui distingue la nature de l'artifice n'est pas un universel inébranlable mais un produit culturel, un concept discutable et modulable au gré des changements culturels et intellectuels. Les représentations artistiques du paysage sont alors des témoignages esthétiques et des manifestations poétiques qui rendent compte de la continuité ou des changements de concepts, de pensées et de visions du monde au prisme desquels l'homme comprend et interprète son environnement. Pour expliquer une vision qui dévalorise la vision moderne⁴⁵² que l'on trouve dans les paysages de Paul Cézanne, Augustin Berque écrit qu'« *au XX^e siècle, les deux termes qui avaient défini le paradigme moderne classique – le pôle de l'objet et celui du sujet – se sont trouvés simultanément plongés dans un monde marqué par la complexité, les interactions, les interférences, les boucles d'effet en retour et l'auto-référence. Le dualisme n'est plus valable que jusqu'à un certain point, l'espace n'est plus absolu*

⁴⁵² Selon Augustin Berque, cette vision moderne renvoie à la vision dualiste qui distingue ontologiquement l'homme et la nature tout en prenant le monde physique comme référence universelle. Il l'écrit : « *Un rapport qui invalide la vision moderne – celle qui, avec Descartes et Galilée, avait d'une part distingué ontologiquement le sujet individuel de son milieu, d'autre part institué le monde physique (celui de l'objet) en référent universel.* »

BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, op. cit., p. 146.

mais relatif, les lieux ne sont plus neutres mais qualifiés, enfin le singulier participe de l'universel, et réciproquement »⁴⁵³. Ce commentaire pourrait être aussi pertinent pour expliquer la préférence de la nature, la présence de la vision écologique et la coexistence des motifs naturels et des motifs anthropiques dans les représentations du paysage propre au cinéma contemporain, qui nous rappellent sans cesse que le monde humain n'est pas en opposition avec la nature, puisque l'être humain ne peut pas s'exclure ni des autres êtres vivants ni de son environnement.



Fig. 181



Fig. 182

⁴⁵³ *Ibid.*, p. 146.



Fig. 183

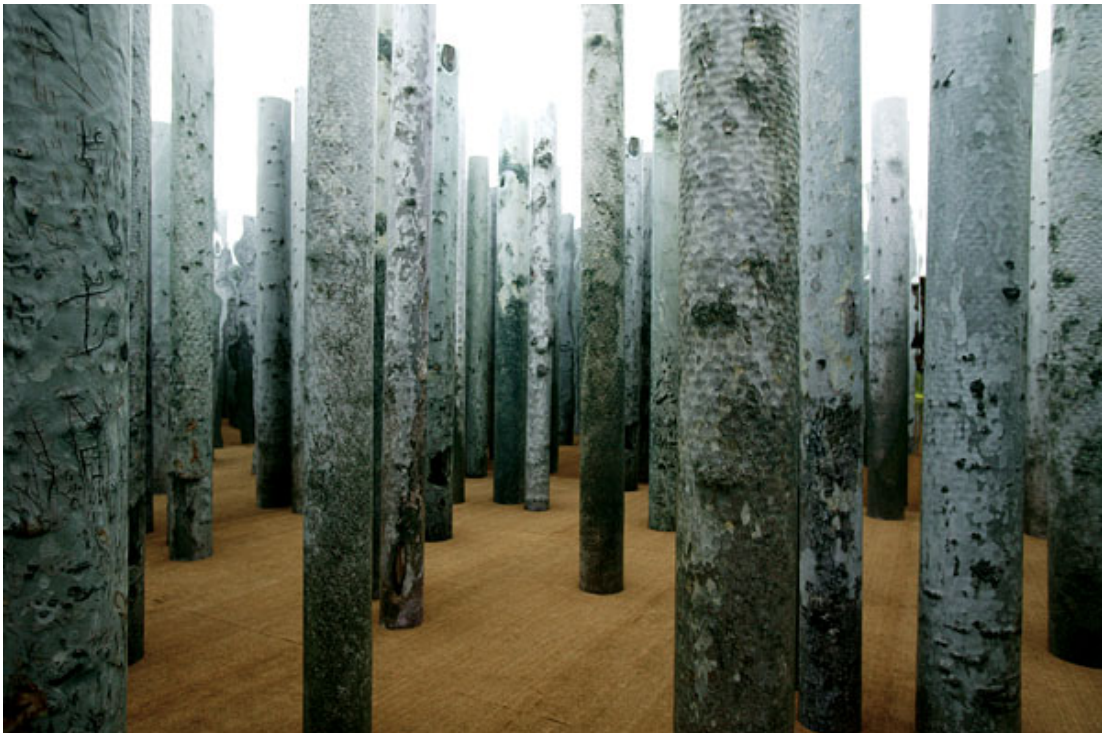


Fig. 184

3.1.2.2 Expressions personnelles

Augustin Berque considère le paysage comme une « *médiation constitutive du sens de l'écoumène (de sa médiance)* »⁴⁵⁴ et un « *mode sensible de notre rapport à l'environnement* »⁴⁵⁵, ce qui en fait une des clés pour accéder à un meilleur mode de vie tenant compte de la complexité du monde. Le paysage ne constituerait-il pas en effet une zone d'équilibre entre la volonté de développement des sociétés actuelles et le besoin de préserver l'environnement et l'intégrité des écosystèmes ? Ce qui impliquerait de la traiter comme « *une médiation génératrice de lien social, parce qu'elle donne à percevoir le sens du monde où nous vivons (écoumène)* »⁴⁵⁶. Dans ce concept qui considère le paysage comme une solution pour créer un futur meilleur, Augustin Berque indique non seulement le rôle politique et social que le paysage pourrait jouer dans une société, mais révèle aussi, de manière implicite, la question ontologique et le lien subtil entre une représentation artistique d'un paysage et l'environnement perçu comme un paysage dans le réel. Certes, un environnement et sa représentation ne sont pas identiques du point de vue ontologique. Mais ils ne sont non plus identiques du point de vue conceptuel, car la nature de l'objet perçu change. Comme nous l'avons expliqué dans la Partie 2, dans une représentation de paysage cinématographique, même réaliste, se trouvent toujours le regard du cinéaste et son approche esthétique – le cadrage, la prise de vue, la durée, etc. –, qui sont des choix conscients de la part du cinéaste. Ce que le spectateur contemple n'est ni un environnement ni un simple paysage, mais une création cinématographique. Néanmoins, le sens de l'écoumène, autrement dit, la *médiance* qui nourrit notre sensibilité paysagère, nous permet tout de même d'accéder, jusqu'à un certain niveau, à l'actualité de notre société et de notre monde à travers les différentes représentations du paysage dans les films contemporains.

⁴⁵⁴ *Ibid.*, p. 171.

⁴⁵⁵ *Ibid.*, p. 171.

⁴⁵⁶ *Ibid.*, p. 173-174.

Selon les recherches que nous avons effectuées en 2.2 sur les différentes catégories de motifs du paysage dans les films de notre corpus, nous pouvons constater que le choix de motifs paysagers et la manière dont la création de paysage est envisagée changent au gré des mouvements artistiques et des courants de pensée liés au développement économique, aux différents contextes politiques et idéologiques. Par exemple, lorsque les sujets représentés dans les peintures de *shanshui* commencent à s'étendre aux paysages urbains, ce bouleversement n'est pas uniquement lié à la question esthétique de la culture de *shanshui*, mais touche avant tout le changement de mode de vie et l'évolution des modèles économiques d'une partie de la société contemporaine chinoise. Et lorsque la ruine, antique ou contemporaine, est acceptée généralement comme un matériau et un motif de paysage de la création picturale, photographique, cinématographique ou de l'art contemporain à la fin du XX^e siècle, ce n'est pas seulement un tournant esthétique en art, mais aussi la preuve de l'existence d'échanges et de communication entre différentes cultures à l'époque contemporaine. Le paysage, en conséquence, n'est jamais uniquement une affaire artistique ou esthétique. Derrière des changements esthétiques concernant la représentation du paysage se trouvent toujours des développements ou même des mutations de différents aspects d'une culture ou d'une société.

Comme nous l'avons expliqué dans le sous-chapitre précédent, afin de faciliter notre travail de recherche sur les motifs du paysage, nous avons proposé de catégoriser les motifs ainsi que les paysages selon le dualisme nature-artifice. En suivant cette logique, il semble évident de ranger le Tiers paysage du côté des motifs naturels en raison de la présence de la nature et de son rôle important dans le concept proposé par Gilles Clément⁴⁵⁷. Néanmoins, lorsque nous rencontrons des représentations de Tiers paysage dans les films de notre corpus, cette classification dualiste – le motif naturel et le motif anthropique, le paysage naturel et le paysage urbain – ne semble plus applicable.

⁴⁵⁷ CLÉMENT Gilles, *La manifestation de Tiers paysage, op. cit.*, p. 3, p. 6-8.

Selon la définition proposée par Gilles Clément⁴⁵⁸, le Tiers paysage désigne l'ensemble des espaces abandonnés par l'homme et des refuges préservés de l'exploitation humaine dans lesquels la nature peut s'épanouir sans aucune intervention. Il peut prendre la forme de friche, de marais, de landes, mais aussi de bords de routes, de rives et de voies ferrées qui se transforment en espaces verts à la faveur du retour de la nature⁴⁵⁹. Le marais, la forêt et le lac qui envahissent les chantiers et entourent le bâtiment abandonné dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang sont des exemples typiques de Tiers paysage.

Du point de vue de la construction de l'espace filmique, on peut considérer que le cinéaste construit un univers concentrique dans *Les Chiens errants* si l'on ne tient pas compte de l'appartement où habitait la famille avant la séparation entre le père et la mère. La manière dont le cinéaste montre les espaces filmiques donne l'impression que le bâtiment en ruine où habite la famille errante est entouré d'autres espaces filmiques – les autoroutes, le centre commercial, les chantiers et le Tiers paysage. Et dans cet univers créé par le cinéaste, le Tiers paysage (le marais, la petite forêt et la rivière à moitié desséchée, le lac, etc.) devient le point de jonction et la zone de transition entre le bâtiment en ruine et la ville, entre le centre du récit et la « périphérie » ainsi qu'entre les différents univers symboliques. La rivière desséchée ne sépare pas seulement la ville et la zone abandonnée mais aussi le monde de l'ordre et la marge de la société, alors que le marais relie la forêt en tant que « zone d'aventure » pour les enfants et le lac où le père semble mettre fin à ses jours. La pluie, le lac, la rivière, la forêt, ces motifs du paysage qui composent le Tiers paysage dans *Les Chiens errants* peuvent en fait être classés dans la catégorie du paysage naturel, tandis que le bâtiment en ruine et les chantiers devraient logiquement être considérés comme des paysages urbains. Or, lorsqu'ils deviennent un Tiers paysage et sont filmés comme des paysages filmiques, ils questionnent non seulement la classification dualiste en raison de la coexistence et la coprésence de la nature sauvage et les motifs

⁴⁵⁸ Voir la note 121 dans la Partie 1.

⁴⁵⁹ CLÉMENT Gilles, *La manifestation de Tiers paysage*, op. cit., p. 3-5.

anthropiques, mais révèlent aussi la vision actuelle de l'homme envers la nature tout en nous dirigeant vers un autre facteur important de la création de la sensibilité paysagère.

En effet, si nous analysons de manière plus attentive les séquences de Tiers paysage, les chantiers, le bâtiment abandonné et le système de canalisation, sont tous, selon la théorie anthropologique de Marc Augé, des lieux non identitaires, dénués de fonction et d'histoire. Il s'agit de non-lieux, par opposition aux lieux anthropologiques qui ont une identité propre et une histoire, qui renvoie à la « *construction concrète et symbolique de l'espace qui ne saurait à elle seule rendre compte des vicissitudes et des contradictions de la vie sociale mais à laquelle se réfèrent tous ceux à qui elle assigne une place, si humble ou modeste soit-elle* »⁴⁶⁰. Le non-lieu, lui, considéré comme produit de la surmodernité, ne peut se définir « *ni comme identitaire, ni comme relationnel, ni comme historique. [...les non-lieux] ne sont pas eux-mêmes des lieux anthropologiques et qui, contrairement à la modernité baudelairienne, n'intègrent pas les lieux anciens ; ceux-ci répertoriés, classés et promus 'lieux de mémoire', y occupent une place circonscrite et spécifique* »⁴⁶¹. *Ipsa facto*, les chantiers dont l'histoire est en suspens (le passé est détruit alors que le futur est en train de se construire), le bâtiment en ruine sans identité (à qui appartient-il ?), et le système de canalisation qui n'est ni identitaire ni identifiable mais simplement une partie de l'infrastructure de la ville, sont, dans *Les Chiens errants*, loin d'être valorisés comme des lieux anthropologiques.

Si l'on en croit la théorie de Marc Augé qui distingue les lieux des non-lieux selon le rapport que l'homme entretient à l'espace, c'est l'arrivée de la famille errante qui transforme momentanément les non-lieux en lieux anthropologiques. Le bâtiment en ruine ne devient pas seulement un abri mais presque une résidence, un « chez-soi », tandis que le chantier où travaille le personnage devient momentanément un lieu de

⁴⁶⁰ AUGÉ Marc, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992, p. 68.

⁴⁶¹ *Ibid.*, p. 100.

travail, et le système de canalisation qui rejoint le marais et le lac fréquentés par les membres de la famille devient un lieu de loisir, leur jardin privé. Les non-lieux sont alors transformés momentanément en lieux identitaires, relatifs – qui tissent un lien avec les personnages, et historiques. Mais si on regarde cette situation à la lumière du concept de Tiers paysage développé par Gilles Clément, dont l'axe essentiel de définition devient la présence de la nature sans intervention de l'être humain, les non-lieux ne sont plus valorisés par la présence et l'activité de la famille mais par l'existence des chiens errants et par l'épanouissement de la végétation. C'est la nature et la biodiversité qui confèrent une valeur écologique et éthique mais aussi esthétique aux non-lieux, jusqu'à les transformer en un type de paysage qui n'est ni uniquement naturel ni uniquement anthropique – le Tiers paysage –, comme si ces espaces ne méritaient notre regard, notre attention et notre appréciation que tant que la nature s'y manifeste.

Or, en prêtant attention à la manière dont Tsai Ming-liang crée ses espaces filmiques et traite le rapport entre ces espaces et ses personnages, le constat qui s'impose est qu'il ne cherche à mettre en valeur ni la vision anthropologique ni la vision éco-esthétique, mais le développement du récit, ses préférences esthétiques et surtout sa vision des choses du monde. En effet, pour mieux comprendre le choix de Tsai Ming-liang de filmer le Tiers paysage et les non-lieux dans *Les Chiens errants*, il faut revenir sur le sujet abordé par le cinéaste dans l'ensemble de son œuvre (composée de films et d'œuvres d'art contemporain), à savoir le temps. Dans *Les Chiens errants* comme dans ses films tels que *La Rivière* (河流, 1997), *Et là-bas, quelle heure est-il ?* (你那边几点?, 2001), *Goodbye, Dragon Inn* (不散, 2003) et *I Don't Want to Sleep Alone* (黑眼圈, 2006), il utilise à loisir le plan-séquence et le plan de longue durée qui sont devenus sa marque de fabrique stylistique et esthétique. C'est une manière, pour lui, de représenter le temps et d'accéder au temps réel afin de faire percevoir aux spectateurs le passage du temps, de leur apprendre à regarder un film et à contempler le monde. Lors d'une conférence à la cinémathèque française, il explique ainsi que « *le*

cinéma a été inventé pour aider les gens à retrouver la capacité à observer. En conséquence, pour bien regarder, observer et contempler, il faut du temps, il faut le temps réel »⁴⁶². Donner accès au temps réel en poussant à la contemplation est une manière, pour Tsai Ming-liang, de rendre les gens plus sensibles à la durée des choses. Et la ruine où se fossilisent des traces du temps et de l'histoire s'inscrivent dans la même perspective, en dépit de l'état mental et psychique des personnages qu'elle illustre.

Le bâtiment abandonné des *Chiens errants* n'est pas la seule ruine contemporaine des œuvres de Tsai Ming-liang. Dans *I Don't Want to Sleep Alone*, le cinéaste a également choisi comme cadre le chantier d'un centre commercial abandonné suite à la faillite du promoteur immobilier. Dans le film, ce centre commercial abandonné et l'énorme étang au milieu ne font pas seulement office de décor central du film que fréquentent et où vivent et rêvent les protagonistes, ils sont aussi le symbole de leur état d'esprit. Dans *Les Chiens errants*, on retrouve le motif de ruine, sous la forme cette fois-ci d'un bâtiment abandonné accompagné d'un lac et d'un marais qui constituent l'environnement dans lequel vivent les protagonistes mais aussi leur intimité. Comme le cinéaste l'explique :

« Pour les décors, je passe énormément de temps à les chercher. J'ai l'impression d'établir une conversation et même une vraie relation avec ces lieux. [...] Comme dans mes films, il y a très peu de dialogue, j'ai donc besoin que ces décors viennent appuyer mes protagonistes. Et comme des personnages, chaque décor a son âge et ses caractères propres. [...] Comme mes protagonistes, il y a une certaine continuité. Film par film, tous ces éléments nous amènent à un voyage de plus en plus intime. Les Chiens errants est en fait un film sur les ruines. Dans la réalité, il y a beaucoup de ruines. Mais je voudrais dire que chacun a ses propres ruines à l'intérieur. Dans Les Chiens errants, il y a un lac dans les ruines. Dans I Don't

⁴⁶² Tsai Ming-liang par Tsai Ming-liang : Une leçon de cinéma, vidéo cit., URL = [https://www.cinematheque.fr/video/260.html], consulté le 02/03/2021.

Want to Sleep Alone, il y a aussi un lac dans les chantiers [(abandonnés)]. J'aime beaucoup cette idée du lac. C'est vraiment une image, un élément auquel je tiens beaucoup. Ce qu'un lac représente c'est une sorte de circuit fermé, on ne peut aller nulle part. Tout ce qu'on peut faire c'est de plonger dans le lac pour voir ce qu'il y a au fond. Peut-être peut-on trouver des ruines en dessous. En ce moment j'écris beaucoup sur cette notion de ruine. Imaginons que notre monde soit détruit et tombe en ruine. Qui peut revenir ? Des fantômes. Seuls des humains peuvent devenir des fantômes. Chacun retrouve ses ruines »⁴⁶³.

Ce commentaire semble proposer une nouvelle piste d'interprétation de la fin des *Chiens errants*. Cette séquence où le père et la femme traversent l'espace-temps et se retrouvent devant la fresque au sein de la ruine n'illustre pas seulement les souvenirs du passé ou d'une vie heureuse imaginaire, mais métaphorise aussi l'intimité du protagoniste qui ne peut plus s'échapper de ses propres ruines. Les paysages de ruines contemporaines ainsi que les représentations de Tiers paysage qui leurs sont associés symbolisent ainsi non seulement l'état mental des personnages, mais forment aussi l'expression poétique, sensible et personnelle du cinéaste s'exprimant par le biais du cinéma. Dans *Les Chiens errants* comme dans *I Don't Want to Sleep Alone*, le cinéaste, les personnages, le récit ainsi que les décors et les paysages ne peuvent en conséquence être séparés les uns des autres. De plus, si l'on en croit ce qu'il en dit, Tsai Ming-liang ne voit pas les ruines comme des non-lieux car elles ont leur propre histoire, identité et caractère. Elles ne sont pas valorisées ni par les personnages ni par la nature, mais, au contraire, font office d'élément symbolique sur lequel il s'appuie pour s'exprimer. C'est pourquoi, au lieu d'attribuer la création des paysages filmiques et le choix des motifs paysagers des *Chiens errants* simplement et arbitrairement aux besoins du récit ou à un attrait pour la nature et ou le Tiers paysage, il serait plus juste d'y voir l'intention créative, la préférence esthétique et la vision du monde du cinéaste

⁴⁶³ *Ibid.*, URL = [<https://www.cinematheque.fr/video/260.html>], consulté le 02/03/2021.

s'y manifester. C'est donc la créativité et le monde intérieur du cinéaste qui donnent naissance au paysage filmique.

Les Chiens errants est une œuvre de fiction. Malgré l'aspect réaliste du film et la préférence du cinéaste pour la représentation d'un temps réel, les ruines, le Tiers paysage et l'ensemble des lieux et des non-lieux représentés dans *Les Chiens errants* ne peuvent pas être considérés comme du réel. Dès qu'ils sont filmés, en tant que paysage ou décor, ils deviennent des matériaux de création. Mais à travers la couche esthétique et l'intention créatrice, une représentation d'une métropole du XXI^e siècle se donne à voir. Les lieux, les non-lieux ainsi que le Tiers paysage filmés en tant que paysages deviennent une sorte de témoignage du développement d'une société à l'époque actuelle. On retrouve le même procédé dans *Still life* (三峡好人, 2006) de Jia Zhangke, dont le récit restreint permet au cinéaste de montrer le vrai sujet du film – la ville de Fengjie partiellement inondée en raison de la construction du Barrage des Trois-Gorges. Il nous propose des paysages filmiques constitués de quartiers détruits, de bâtiments et d'une usine fermée reconquise par la nature où poussent au milieu des machines des végétaux variés. Jia Zhangke parvient à créer un espace-temps fictif dans lequel se déroule son récit, mais également à enregistrer les images d'une ville dont la morphologie est en train de se modifier et de progressivement disparaître.

En tant que rapport sensible entre l'homme et son environnement, le paysage ainsi que ses représentations artistiques sont la manifestation poétique et esthétique de notre identité culturelle, sociale voire politique, et de notre vision du monde. S'il existe un universel du paysage dans le cinéma contemporain, cela implique l'existence d'une acception non seulement formelle, mais aussi cognitive, au niveau de la création et de la perception du paysage qui serait partagée par l'ensemble des cultures.

Comme nous l'avons expliqué au début de cette partie, les analyses menées dans la Partie 1 et la Partie 2 nous ont conduit à la conclusion selon laquelle l'existence d'un universel au sens fort dans la création et la perception du paysage est peu plausible

dans le cinéma contemporain. Et lorsque l'on s'interroge sur la possibilité de l'existence d'un universel du paysage au sens faible, c'est-à-dire d'un universel qui renvoie à une tendance de sensibilité paysagère généralement acceptée et partagée par la plupart des cinéastes contemporains, il semble que la préférence pour la nature, ou autrement dit, la croyance générale en la naturalité, n'est pas la seule tendance que nous pouvons trouver dans les films de notre corpus. De plus, derrière cette préférence pour la nature, dans les représentations filmiques du paysage nous pouvons voir se manifester différents courants de pensées, des traditions culturelles (à l'échelle collective) et des univers personnels propres à chaque cinéaste. Comme l'écrit Sandro Bernardi, « [...] *dans aucune culture il n'y a adoption pure et simple des modèles d'une autre culture, tels qu'ils sont à l'origine, mais toujours des élaborations et des hybridations culturelles, qui font que tout modèle importé est à son tour restructuré.* »⁴⁶⁴ Malgré le phénomène de mondialisation lié au développement des échanges économiques, à différents événements politiques et au développement des techniques et des technologies, les différences de culture, de visions du monde ainsi que les diverses identités ne peuvent jamais être entièrement universalisées et homogénéisées. Derrière les ressemblances apparentes se cachent toujours la pluralité et la singularité.

Comme l'écrit Geneviève Vinsonneau dans son travail sur le rapport entre la mondialisation et le développement de l'identité culturelle, « *la mondialisation est génératrice d'innovation et de différenciation culturelle tout autant que d'homogénéité.* »⁴⁶⁵ Les représentations du paysage dans les films réalisés à partir des années 2000 sont alors la preuve et la manifestation de la coexistence de l'homogénéité et de l'hétérogénéité culturelle que l'on retrouve dans l'époque contemporaine. Tout en ayant conscience de la préférence pour la nature que l'on décèle dans les paysages

⁴⁶⁴ BERNARDI Sandro, « Paysages et cultures dans le cinéma contemporain », in BERGÉ Aline, COLLOT Michel et MOTTET Jean (dir.), *Paysages européens et mondialisation*, op. cit., p. 342.

⁴⁶⁵ VINSONNEAU Geneviève, *Mondialisation et identité culturelle*, op. cit., p. 31, URL = [https://www.cairn.info/mondialisation-et-identite-culturelle--9782804162603.htm], consulté le 12/05/2019.

filmiques, il faut aussi prendre en considération la diversité conceptuelle et culturelle qui s'y trouve.

3.2 Le Paysage cinématographique comme monde sensoriel

3.2.1 Paysage filmique et lieu anthropologique

Dans le chapitre 3.1, nous avons exploré la multitude des concepts, des courants de pensée et culturels qui déterminent les tendances dynamiques de la représentation du paysage dans les films de notre corpus. Ce qui nous a permis de démontrer leur influence sur les représentations du paysage dans le cinéma contemporain. Leur diversité et leur pluralité rendent néanmoins impossible de fixer définitivement l'idée d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain, que ce soit au sens fort ou au sens « faible ». À la suite des recherches menées dans le chapitre 3.1 quant aux formes et aux fonctions récurrentes des paysages filmiques, nous proposons d'examiner dans ce chapitre une forme de paysage filmique particulier, le paysage-milieu, et les fonctions qui lui seraient associées dans les films contemporains de notre corpus.

En effet, la notion de paysage est avant tout associée à la nature et aux paysages naturels. Avec l'ensemble des recherches que nous avons déjà effectuées jusqu'ici, il serait moins utile de définir une nouvelle fois les causes potentielles du phénomène de la préférence de la nature dans la création du paysage. Néanmoins, d'autres questions émergent, à savoir : sous quelle forme apparaissent ces paysages qui surgissent ? Est-ce une simple vue qui se déploie cinématographiquement ou pas sous nos yeux, ou bien s'agit-il de représentations artistiques associées par exemple dans un film à une peinture ou une photographie ? De plus, quel acte associons-nous à la perception du paysage ? Voir, regarder, observer ou bien contempler ? Qu'il s'agisse d'une vue dans le monde physique ou d'une représentation artistique, quel que soit l'acte de perception, nous sommes habitués à un paysage *in visu*. Or, des montagnes vues comme un paysage de loin peuvent être perçues comme un lieu de randonnée. Ainsi la notion de paysage, les concepts géographiques (telles que la géomorphologie et la topologie) et les concepts écologiques (tels que l'écosystème et la biosphère) sont souvent

confondus dans l'usage quotidien. Ces phénomènes nous rappellent que le paysage implique aussi la spatialité.

Comme nous l'avons noté, en examinant les théories sur la notion de paysage d'Alain Roger, de Michel Collot et d'Augustin Berque, il ressort que, lorsque ces auteurs explorent les concepts relatifs au paysage, celui-ci n'est jamais traité de leur point de vue seulement *in visu*. En effet, Alain Roger revendique la double *artialisation* du paysage, soit *in visu*, de manière indirecte, et *in situ*, de manière directe. Autrement dit, un paysage peut être créé à travers le regard et une rencontre d'ordre physique⁴⁶⁶. Par conséquent, un paysage peut aussi être un lieu qui a une réalité physique. Cette idée de paysage en tant que lieu ne trouve pas seulement racine dans la théorie d'Alain Roger, mais aussi dans la « pensée-paysage » de Michel Collot, sous l'influence, là, principalement, de la pensée phénoménologique de Maurice Merleau-Ponty, le paysage n'y étant plus traité comme un objet uniquement à percevoir par le regard, mais comme une expérience et une médiation qui relie l'intimité de l'homme et le monde physique, réunit l'intérieur et l'extérieur, et peut être envisagé comme une extension de soi dans le monde⁴⁶⁷. Dès lors, un paysage n'est pas seulement un spectacle visuel, c'est aussi un monde voire un univers car il comprend une réalité spatiale. Par ailleurs, selon Augustin Berque, le paysage est un produit culturel-social et le fruit de la *médiance* qui synthétise l'ensemble des expériences et des interactions entre l'homme et son environnement. La notion de paysage est conséquemment non seulement associée à la culture mais aussi à la sociologie, la politique, l'anthropologie et la géographie⁴⁶⁸. Qu'il s'agisse de l'*artialisation* d'Alain Roger, de la pensée phénoménologique de Michel Collot ou de la *médiance* d'Augustin Berque, ces concepts autour de la notion de paysage nous rappellent que le paysage n'est jamais simplement une vue à apprécier par le regard mais peut aussi être un espace concret qui engendre des sentiments, des sensations, et produit des histoires liées à une

⁴⁶⁶ ROGER Alain, *Court traité du paysage*, *op. cit.*

⁴⁶⁷ COLLOT Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature*, *op. cit.*

⁴⁶⁸ BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, *op. cit.*

présence humaine. En d'autres termes, et intrinsèquement, un paysage est en réalité un lieu anthropologique.

Pour représenter la spatialité du paysage, chaque forme d'art a sa propre méthode. Des descriptions littéraires aux divers régimes de perspective picturale, les écrivains, les photographes et, plus largement, les artistes peuvent créer des représentations du paysage sous formes diverses avec de multiples matériaux. Le cinéma, en tant que forme d'art qui permet de construire un espace-temps sonore et visuel, se distingue des autres moyens de création artistique (hormis la musique peut-être avec ses paysages musicaux) grâce à la création d'une spatialité qui dépend d'une temporalité chronographique. Autrement dit, un cinéaste qui crée un paysage filmique n'offre pas seulement une vue enregistrée, mais la transcription d'une perception paysagère liée à un espace-temps sensoriel soutenu par différents dispositifs de mise en scène.

Dans les paysages filmiques que nous avons analysés jusqu'à présent se distingue une forme de représentation du paysage filmique qui est à la fois *in visu* et *in situ*, c'est-à-dire une perception par le regard mais également un lieu concret dans lequel les personnages peuvent pénétrer et interagir avec des motifs paysagers intégrants. En outre, les intrigues et les actions des personnages qui y ont lieu peuvent influencer en retour le développement du récit. Dès lors, ce type de paysage, qui est à la fois comme une vue à apprécier et un lieu concret accessible, dont l'interaction avec les personnages peut créer un sens et des affects qui influencent le récit, n'est-il pas un lieu anthropologique ? Si un paysage filmique s'avère un lieu anthropologique, que peut-il apporter à l'univers d'un film ? Par ailleurs, quelle différence peut-on observer entre un paysage-lieu et un paysage en tant que lieu anthropologique ? Afin de clarifier ses caractéristiques esthétiques et les fonctions qu'il pourrait revêtir dans un film, voyons à présent ce qu'il en est de ce type de paysage filmique.

3.2.1.1 Paysage-milieu

Dans la sous-chapitre 2.1.1.1, nous avons proposé le concept de paysage-lieu pour définir les paysages filmiques en tant que lieux d'action, autrement dit nourris d'intrigues portées par des personnages. Il s'agit donc de paysages en tant que lieux concrets. Mais si un paysage-lieu s'avère un lieu concret, en quoi diffère-t-il d'un paysage comme un lieu anthropologique ?

Comme nous l'avons vu juste avant, selon les théories de Marc Augé un lieu anthropologique doit être historique, identique et relatif en raison de la présence de l'homme et de son interaction avec l'environnement. Une maison où habite une famille, une place fréquentée par les habitants, l'épicerie du quartier, etc., sont tous des lieux anthropologiques historiques et identitaires. Grâce à ces lieux, les activités humaines peuvent non seulement s'y dérouler mais aussi déterminer en retour ces lieux. En conséquence, il existe un lien interdépendant entre l'homme et un lieu. Toutefois, comme un espace filmique n'est pas un lieu physique et que les personnages sont aussi fictifs, comment pouvons-nous comprendre et définir un paysage comme un lieu anthropologique ?

Les trois critères de Marc Augé nous permettent de définir un paysage filmique en tant que lieu anthropologique comme un paysage filmique déterminé par son rapport à la présence des personnages et de leurs actions. Grâce au rapport direct avec les personnages, un paysage devient non seulement *in situ* – un lieu d'action avec des strates diégétiques –, mais également un lieu stable par rapport à l'existence des personnages. Il est alors historique, identitaire et relatif. L'interrelation entre les personnages et un paysage en tant que milieu anthropologique est alors réciproque. Autrement dit, un paysage filmique en tant que lieu anthropologique peut être un paysage-lieu, alors qu'un paysage-lieu n'est pas nécessairement un paysage en tant que lieu anthropologique.

Pour illustrer le paysage-lieu nous avons analysé en Partie 2 plusieurs séquences de *La Forêt de Mogari*, de Naomi Kawase. Au-delà du paysage-lieu, de nombreux types de représentations du paysage s’y font jour. Par ailleurs, le rôle que joue le paysage dans la construction de l’univers de *La Forêt de Mogari* est plus subtil et complexe que ce que le paysage-lieu peut apporter. Naomi Kawase propose en effet une multitude de paysages dans son œuvre, parmi lesquels la construction de la forêt en tant que « Monde de la joie », dans lequel reposent les morts, est particulièrement complexe. La forêt est en effet constituée de paysages primitifs (paysage-lieu, paysage-récit), et également de paysage connotatifs (paysage-figure, paysage-récit). Grâce aux dispositifs de mise en scène, la cinéaste attribue à ces paysages différentes fonctions, multifonctionnalité renvoyant ainsi à un paysage que l’on définit comme lieu anthropologique. C’est en examinant le lien entre les personnages et la forêt filmée en tant que paysage que nous identifions un type de paysage clé de la création du paysage en tant que lieu anthropologique : le paysage-milieu.

Considérant la corporalité des corps des personnages et de la spatialité de l’espace dans lequel ceux-ci interviennent, ainsi que leur rapport sensible et entr’appartenant, Benjamin Thomas formule le concept de *milieu cinématographique* afin de proposer de penser l’espace filmique comme milieu. Inspiré principalement par des concepts philosophiques, tels que les théories de la perception de Merleau-Ponty⁴⁶⁹ et d’Erwin Straus⁴⁷⁰, le concept d’*heccéité*, développé par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Mille Plateaux*⁴⁷¹, et différentes approches traitant le rapport entre l’être

⁴⁶⁹ Selon la pensée phénoménologique de Merleau-Ponty, le corps humain est considéré comme l’instrument qui nous permet d’être à l’espace et au monde et comme le noyau et le sujet de notre perception. Il écrit, « *Je ne suis pas dans l’espace et dans le temps, je ne pense pas l’espace et le temps ; je suis à l’espace et au temps, mon corps s’applique à eux et les embrasse.* » MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, op. cit., p. 164. De plus, il précise plus loin dans le texte qu’il faut « *réveiller l’expérience du monde tel qu’il nous apparaît en tant que nous sommes au monde par notre corps, en tant que nous percevons le monde avec notre corps. Mais en prenant ainsi contact avec le corps et avec le monde, c’est aussi nous-même que nous allons retrouver, puisque, si l’on perçoit avec son corps, le corps est un moi naturel et comme le sujet de la perception.* ». Ibid., p. 239.

⁴⁷⁰ Selon les pensées phénoménologiques d’Erwin Straus, je suis un « *sujet-sentant* » qui est non seulement face au monde mais aussi dans le monde et je peux alors créer un espace vécu. STRAUS Erwin, *Du sens des sens. Contribution à l’étude des fondements de la psychologie*, op. cit., p. 243.

⁴⁷¹ Deleuze et Guattari proposent le concept d’*heccéité* dans *Mille Plateaux*, qui renvoie au rapport direct, intime et unique entre l’individu et le monde en tant que matériau premier et à la condition

vivant et son environnement, telles que les théories d'espace, de lieu et de territoire de Michel de Certeau⁴⁷² ou encore les études du milieu et de l'environnement de Jakob von Uexküll⁴⁷³ et la pensée d'Augustin Berque⁴⁷⁴, le concept de *milieu cinématographique* de Benjamin Thomas désigne une catégorie particulière de l'espace filmique qui se distingue du décor et du paysage⁴⁷⁵.

Selon Benjamin Thomas, lorsqu'un corps se trouve dans un espace-temps filmique, ou, si l'on emprunte l'expression de Merleau-Ponty, à un espace-temps filmique, un rapport sensible, immédiat et entr'appartenant se crée entre le corps et l'espace. L'espace-temps filmique détermine l'existence et la corporalité du corps des personnages, tandis que l'action et les comportements des personnages actualisent l'espace-temps filmique et valorisent sa spatialité. Comme il l'explique, « *c'est par le comportement des corps dans l'espace ouvert par le plan, [...] et c'est en même temps par ce que les plans comme compositions auront retenu du lieu, que se donne ainsi sur le plan sensible la singulière actualisation de l'espace qu'est le milieu* »⁴⁷⁶. En conséquence, un plan « *est tout entier informé par la manière dont ce corps-là a pu actualiser des 'possibilités qui lui sont intérieures' selon les formes et les rythmes que lui a offerts le lieu. Ce plan est donc un milieu* »⁴⁷⁷. Lorsqu'un personnage apparaît et se meut dans un espace filmique, le corps possède une corporalité non seulement grâce

fondamentale qui donne forme à la vie et actualise les comportements de chaque être vivant.

« *C'est tout l'agencement dans son ensemble individué qui se trouve être une heccéité ; c'est lui qui se définit par une longitude et une latitude, par des vitesses et des affects, indépendamment des formes et des sujets qui n'appartiennent qu'à un autre plan.* » DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 2021, p. 320.

⁴⁷² Selon les concepts de lieu et d'espace de Michel de Certeau, un lieu est « *l'ordre selon lequel des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence* », tandis que l'espace est comme un « *croissement mobile [...], en quelque sorte animé par l'ensemble des mouvements qui s'y déploient* ». L'espace est alors « *un lieu pratiqué* ». CERTEAU Michel (de), *L'Invention du quotidien, 1. Arts de fait*, Paris, Gallimard, 2022, p. 172-173.

⁴⁷³ Les études sur le concept de milieu de Jakob von Uexküll indiquent que tout être vivant vit dans des milieux qui renvoient à un monde actuel qui n'existe que dans des réalités subjectives. UEXKÜLL Jakob (von), *Milieu animal et Milieu humain*, Paris, Payot & Rivages, 2010.

⁴⁷⁴ BERQUE Augustin, *Médiance. De milieux en paysage*, *op. cit.*

⁴⁷⁵ Nous pouvons suggérer que le paysage ici traité par Benjamin Thomas renvoie principalement au paysage *in visu* en tant que vue esthétique à apprécier.

⁴⁷⁶ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, *op. cit.*, p. 83-84.

⁴⁷⁷ *Ibid.*, p. 84-85.

à la spatialité de l'espace dans le temps mais également, en retour, il la légitime et l'actualise ; un milieu cinématographique a donc lieu dans un univers créé par les dispositifs de mise en scène. *Ipsa facto*, lorsqu'un corps intervient dans un paysage filmique, grâce à la corporalité du personnage qui valide et actualise le paysage *in situ*, et à la spatialité du paysage qui assure la présence corporelle du personnage, émerge alors un rapport sensible et entr'appartenant entre le personnage et le paysage. Naît alors le paysage-milieu.

Comme l'écrit Merleau-Ponty, « *un film n'est pas une somme d'images mais une forme temporelle* »⁴⁷⁸, c'est-à-dire que lorsqu'un paysage-milieu naît, il s'actualise dans le temps grâce aux comportements des personnages qui s'y trouvent. Le paysage-milieu est alors une forme paysagère particulière dont le paysage en tant qu'espace-temps est déterminé et actualisé par son interaction entre les corps des personnages. La corporalité des personnages et la spatialité du paysage sont interdépendantes dans un temps filmique et permettent de créer une épaisseur de sentiment en raison de leur lien intime, unique et sensible, grâce auquel un paysage s'avère alors identitaire et historique en tant que lieu anthropologique.

C'est le cas de la forêt en tant que « Monde de la joie », dans la seconde moitié du film de Naomi Kawase qui est consacrée à l'aventure des deux protagonistes. Quand les deux protagonistes entrent dans la forêt et interagissent avec l'environnement, un rapport entr'appartenant se crée entre les corps des personnages et l'espace paysager. À travers la caméra qui suit leur déplacement, la plupart du temps en plan d'ensemble, la cinéaste montre explicitement les contacts physiques et immédiats entre les corps des personnages et l'espace de la forêt (Fig. 185-187). Nous les voyons se déplacer entre les végétaux et toucher des feuilles, traverser des ruisseaux et la pluie les tremper, trembler dans la nuit et se chauffer près du feu. Plus ils découvrent la forêt, plus les sentiments s'accumulent. Le développement du récit, l'accumulation des sentiments du paysage et le rapport entr'appartenant entre les

⁴⁷⁸ MERLEAU-PONTY Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, Paris, Gallimard, 2009, p. 16.

personnages et la forêt transforment la forêt en paysage-milieu. Ce qui, d'une part, affecte différentes fonctions aux paysages filmiques et, d'autre part, nourrit de sens les intrigues et les comportements des personnages. Dans cette partie du film, la forêt est filmée comme un monde isolé à découvrir. Lorsque les paysages développent au fur et à mesure les sens, la forêt se transforme progressivement en un paysage en tant que lieu anthropologique. Un monde étrange devient alors véritablement la forêt du « Monde de la joie ».

Pendant le processus de création de la forêt comme un paysage en tant que lieu anthropologique se crée simultanément une sensation d'immersion. Cette sensation vient, d'une part, du paysage-milieu, dont le paysage s'actualise dans le temps grâce à la corporalité des personnages, et d'autre part, du type de traitement esthétique des plans et des séquences paysagères. Pour dévoiler l'action des personnages et suivre leur déplacement dans la forêt, Naomi Kawase recourt à la caméra portée. Hormis le partage du point de vue des personnages et la sensation d'immersion, la cinéaste propose aussi un type de paysage filmique qui permet au spectateur de créer son propre paysage-milieu. Dans certaines séquences, particulièrement au moment où les deux personnages viennent de rentrer dans la forêt, Naomi Kawase propose des plans subjectifs de Machiko qui suit l'action de Shigeki et observe l'environnement qui les entoure. Ainsi, la cinéaste invite le spectateur à partager le point de vue de la protagoniste et à accéder à son milieu paysager. Naomi Kawase use par ailleurs de points de vue plus ambigus, certains pouvant être identifiés à l'un des personnages, d'autres restant non identifiés. Avec ce type de paysage filmique sans personnage, dont le point d'observation est ambigu, voire non identifié – c'est la première catégorie du paysage proposée dans le chapitre 2.3 –, la cinéaste permet au spectateur de se glisser dans la position d'observateur découvrant la forêt. Autrement dit, en regardant le film, le spectateur partage non seulement le milieu paysager des personnages, mais il possède aussi son milieu paysager grâce aux dispositifs de mise en scène instaurés par des choix stylistiques. En somme, dans *La Forêt de Mogari*, le paysage en tant que

lieu anthropologique et la sensation d'immersion dans le monde de la forêt sont créés grâce au paysage-milieu et à l'utilisation des plans paysagers qui permettent au spectateur soit de partager le milieu paysager du personnage, soit de créer son propre milieu paysager.

Le montage, qui permet d'articuler et de combiner différentes catégories de paysage filmique de différentes fonctions, joue de surcroît un rôle important. En effet, dans *Le Cheval de Turin*, par exemple, où nous retrouvons l'univers filmique comme paysage en tant que lieu anthropologique, Béla Tarr favorise un montage peu fragmenté, ses nombreux plans-séquences de longue durée permettant ainsi de mettre en évidence une autre manière de créer le paysage-milieu et le milieu paysager, avec une sensation d'immersion forte en tant qu'expérience vécue.

Fig. 185

Fig. 186

Fig. 187

3.2.1.2 Le paysage comme expérience vécue

Selon la pensée phénoménologique de Merleau-Ponty, un film est un objet à percevoir⁴⁷⁹. L'ensemble de notre corps et de notre conscience étant engagé pendant le visionnage, on ne regarde pas un film, on le vit et on coexiste avec les espaces-temps cinématographiques. C'est pourquoi, bien que le corps, les objets et l'environnement qui se donnent à voir sur la surface d'écran soient intangibles, la sensibilité engendrée par l'interaction entre le corps et l'espace filmique, ainsi que leur rapport entr'appartenant, crée une sensation d'immersion, voire une synesthésie subtile chez le spectateur. Comme l'écrit Benjamin Thomas, « *dans une certaine mesure, penser un film en ce qu'il donne à voir des corps qui éprouvent les lieux dans les images, c'est penser le spectateur conçu par le film, autrement dit cet autre corps dont le film aimerait qu'il en éprouve quelque chose 'par ricochet'* »⁴⁸⁰.

La perception visuelle joue un rôle particulièrement important dans la pensée phénoménologique de Merleau-Ponty. En considérant le monde comme étoffe du corps, il explique que « *mon corps mobile compte au monde visible, en fait partie, et c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible* »⁴⁸¹. C'est pourquoi « *le monde visible et celui de mes projets moteurs sont des parties totales du même Être* »⁴⁸² et que « *immérgé dans le visible par son corps, lui-même visible, le voyant ne s'approprie pas ce qu'il voit, il l'approche seulement par le regard, il ouvre sur le monde* »⁴⁸³. L'œil devient un instrument particulier et parfait qui peut relier le moi et le monde et permet d'être au monde. Conséquemment, selon le philosophe, « *le cinéma est particulièrement apte à faire paraître l'union de l'esprit et du corps, de l'esprit et du monde et l'expression de l'un dans l'autre.* »⁴⁸⁴ Pour conclure au sujet de la

⁴⁷⁹ *Ibid.*, p. 16.

⁴⁸⁰ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, *op. cit.*, p. 101.

⁴⁸¹ MERLEAU-PONTY Maurice, *L'Œil et l'Esprit*, *op. cit.*, p. 16-17.

⁴⁸² *Ibid.*, p. 17

⁴⁸³ *Ibid.*, p. 17-18.

⁴⁸⁴ MERLEAU-PONTY Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, *op. cit.*, p. 23.

synesthésie et de la transposition intersensorielle à travers la perception visuelle que revendique Merleau-Ponty, citons Benjamin Thomas qui écrit que « *voyant – et voyant seulement – un corps effectuer un geste, une action, je l’accompagne avec mon corps propre, sans l’effectuer* »⁴⁸⁵. Le regard est en substance un élément fondamental de la création du paysage filmique.

Dans le sous-chapitre 2.3.1, nous avons proposé quatre catégories de paysage filmique selon l’identification du point d’observation et la présence des personnages : le paysage sans personnage ; le sujet du point de vue est identifié par l’un des personnages ou par la caméra (par le cinéaste) ; le paysage avec ou sans la présence du personnage qui regarde ; et le paysage hybride, dont les motifs paysagers sont palpables. Dans le cadre d’une représentation de paysage, ces quatre catégories révèlent que la question du regard peut s’avérer complexe à caractériser, étant donné que peuvent se manifester, d’une part, celui des personnages et d’autre part, celui du cinéaste. La tâche est moins aisée encore si l’on inclut celui du spectateur, tout changement de point d’observation produisant un impact sur l’ensemble du paysage filmique. Mais c’est grâce à ces quatre catégories que les cinéastes peuvent engendrer des paysages filmiques aux différentes fonctions.

Dans les films que nous avons analysés, les quatre catégories de paysages apparaissent souvent conjointement, et rarement isolément. Ce procédé permet de créer des représentations du paysage très variées. Ainsi, dans *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, c’est grâce à la conjonction des différentes catégories de paysages et l’articulation entre les paysages et d’autres éléments filmiques que la cinéaste peut construire un paysage en tant que lieu anthropologique dans l’univers de son film. De même, dans *Le Cheval de Turin* de Béla Tarr se distingue une construction de l’univers filmique dans laquelle le paysage joue un rôle particulièrement important. Du paysage-lieu au paysage-récit, nous repérons facilement l’articulation de paysages filmiques aux différentes fonctions. En recourant à des dispositifs de mise en scène (plan-

⁴⁸⁵ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l’espace cinématographique comme milieu*, op. cit., p. 103.

séquence, mouvement de caméra, cadrage, etc.) alliés à nos quatre catégories de paysage filmique, le cinéaste produit de subtiles et complexes intrications qui lui permettent de créer un paysage à forte teneur d'immersion, autrement dit un monde paysager à part entière.

En guise de chant du cygne de sa carrière de réalisateur, Béla Tarr propose ici une allégorie cinématographique en noir et blanc, ou une « *Genèse à l'envers* »⁴⁸⁶. Il introduit son film par un texte évoquant l'effondrement du philosophe Friedrich Nietzsche à la suite d'une scène de torture d'un cheval par un cocher dans une rue à Turin en 1889. Ce qui intéresse le cinéaste n'est pas le philosophe mais plutôt le destin de l'animal et du cocher⁴⁸⁷. C'est ainsi qu'il dépeint la vie quotidienne d'un vieux cocher, de sa fille et de son cheval qui habitent dans une maison environnée d'une nature hostile. Comme une répétition sans fin, on les voit manger et travailler, se vêtir et dormir. Puis, pour des raisons inconnues, le cheval se met progressivement à jeûner, d'autres êtres vivants disparaissent, et les ressources naturelles – l'eau, le feu, le soleil et enfin le vent – s'épuisent jusqu'à la fin du film où l'obscurité et le silence avalent le monde entier. Le film est à la fois simple, concret et métaphysique, en raison de l'absence d'une intrigue dramatique et d'une abondance de détails de la vie quotidienne qui semblent être chargés de sens et de symboles.

Béla Tarr recourt systématiquement au plan-séquence dans le film, particulièrement pour montrer les activités des protagonistes. Ces moments quotidiens, dans lesquels l'action des personnages est contenue dans un espace-temps sans rupture grâce à l'utilisation de plans-séquences, engendrent une sensation d'immersion forte, comme si Béla Tarr invitait le spectateur à pénétrer le monde où vivent les personnages. Si l'on considère, comme Merleau-Ponty, un film comme un objet à percevoir ou si l'on considère, comme Antoine Gaudin, l'espace filmique comme un « *terrain formel*,

⁴⁸⁶ LANNUZEL Michelle, « *Béla Tarr, Le Cheval de Turin, 2011* », *Raison présente*, N°182, 2^e trimestre 2012, p. 116-119, URL = [https://www.persee.fr/doc/raipr_0033-9075_2012_num_182_1_4400_t1_0116_0000_1], consulté le 23/08/2021.

⁴⁸⁷ *Interview Béla Tarr – Le Cheval de Turin – (2011)*, ALLOCINÉ URL = [https://www.dailymotion.com/video/x8a3hm9], consulté le 23/08/2021.

un domaine de plasticité à l'intérieur duquel s'inscrivent des rapports spatiaux (de contraction/dilatation notamment) qui renvoient de façon indirecte à ceux de la perception naturelle »⁴⁸⁸, regarder un film engage toujours le corps du spectateur. Cet engagement corporel phénoménologique produit une forte impression synesthésique pendant la projection, augmentée dans une salle de cinéma par la puissance beaucoup immersive justement de l'espace, là, de l'écran, très grand (à la différence de ce que pourrait produire le même visionnage d'un film sur un petit écran d'ordinateur). Selon Antoine Gaudin, « *ayant affaire avec l'extérieur du corps humain, avec les comportements physiques des personnages, le spectacle cinématographique correspond presque toujours à une relation de fait entre un corps et un espace (tous deux présentés), prélevée 'objectivement' sur un monde qui a l'apparence du nôtre, et qui, en vertu d'interconnexions sensorielles spontanées, nous paraît 'habitable' par notre corps de spectateur* »⁴⁸⁹. C'est donc lorsque l'on voit les personnages aller chercher de l'eau au puits, ranger des vêtements, s'occuper du cheval, contempler la nature, etc., qu'un fort sentiment de synesthésie advient. Cette synesthésie et le sentiment habitable de l'univers filmique sont par ailleurs amplement renforcés par le paysage-milieu et les plans dans lesquels le spectateur partage ou crée un milieu paysager.

Dans les plans-séquences où le cinéaste montre les activités quotidiennes des protagonistes, qui leur imposent de se déplacer d'un lieu à l'autre, physiquement ou par le regard, on identifie de nombreux paysages-milieux grâce à la combinaison du paysage-lieu et du paysage-matériau, et l'agencement délicat des quatre catégories de paysage filmique. Par exemple, dans le long plan-séquence qui apparaît après le prologue du générique, le cinéaste filme la course d'une charrette sur un chemin forestier guidé par un cocher. Le cheval progresse difficilement sur un chemin à la végétation stérile. Tantôt concentrée sur le cheval, tantôt sur le cocher, la caméra se rapproche puis s'éloigne en même temps que retentit la musique lente et oppressante

⁴⁸⁸ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, op. cit., p. 60.

⁴⁸⁹ *Ibid.*, p. 57-58.

composée par Mihály Vig, son compositeur attitré. Tous deux avancent dans le vent persistant qui fait tourbillonner le sable et les feuilles ; ils dépassent des arbres morts puis traversent une vaste prairie, avant de s'enfoncer dans une forêt enveloppée d'un épais brouillard. Bien que la caméra se focalise principalement sur le cheval, l'homme et leurs actions, la valeur de plan choisie permet de toujours cadrer les personnages avec la nature. En effet, les arbres morts, la prairie, le brouillard et le vent persistant attirent constamment l'attention en occupant une grande partie du champ, tout en négociant une présence pour le sujet (cocher, charrette, cheval). Les personnages ne contemplent pas la nature, et pourtant elle est bel et bien l'un des sujets principaux du plan-séquence, à tel point qu'elle occupe une place aussi, si ce n'est parfois plus importante que les personnages.

Si l'on considère le plan-séquence d'ouverture comme un plan de paysage filmique avec des personnages, il semble que la préposition « avec » ne rende pas tout à fait compte du rapport entre les personnages et la nature hostile. En réalité, la manière dont Béla Tarr met en scène la course de cette charrette souligne non seulement l'importance qu'il accorde aux personnages et à la nature, mais révèle également la sensation d'*être-dans-le-monde*. Les feuilles et le sable qui frappent le visage des personnages, le vent violent qui entrave la progression de l'attelage, tous ces éléments montrent concrètement le contact physique entre les personnages et les motifs paysagers et donnent naissance à un paysage-milieu. Grâce au rapport direct et physique entre le corps du personnage et l'espace paysager, une sensation paysagère et une forme de synesthésie donnent non seulement à éprouver la vigueur et la cruauté du monde mais surtout engendrent le sentiment d'être dans le paysage, dans un espace-temps vivable et habitable. Et si ce paysage-milieu semble similaire à celui que nous avons examiné dans *La Forêt de Mogari*, il ne l'est pas complètement ; il est d'un autre type, certes à travers le contact physique ou tactile établie ici mais surtout par le rôle qu'y joue le regard.

Fig. 188

Fig. 189

Fig. 190

Fig. 191

Fig. 192

Fig. 193

Fig. 194

La fenêtre apparaît ainsi dans plusieurs plans du *Cheval de Turin* en tant que motif-cadre permettant de relier visuellement le monde de l'intérieur et celui de l'extérieur. Chaque fois que les deux protagonistes ont du temps libre, ils contemplent la nature en se plaçant silencieusement devant la fenêtre. La plupart du temps, le cinéaste filme le personnage de dos avec un mouvement de caméra lent, de gauche à droite ou de droite à gauche. Au-devant du personnage, le monde extérieur entre par la fenêtre, comme si celle-ci était le seul médium leur permettant de le voir. Dans ce type de plan, le sujet regardant (le personnage) et l'objet regardé (le paysage) sont clairement explicités. Mais ce n'est pas tout à fait le cas du plan-séquence dans lequel, depuis la fenêtre, on voit une troupe de Tsiganes débarquer à la ferme pour tirer l'eau au puits, et où la question du regard paraît bien plus complexe.

Le cinéaste ouvre le plan-séquence sur le vieil homme attablé dans la cuisine qui contemple le monde extérieur par la fenêtre. Apparaît une charrette qui descend la colline aride en face de la maison. À la faveur d'un travelling arrière, le cadre de la fenêtre et la silhouette de la fille à côté apparaissent progressivement dans le champ. Entre la silhouette de la fille et le cadre de la fenêtre, on peut clairement discerner la charrette qui se déplace de gauche à droite, frappée par un vent violent, en même temps que l'on entend le dialogue entre les deux protagonistes situés à l'intérieur de la maison. Le père demande à sa fille d'expulser les rôdeurs, tandis que, progressivement, la caméra interrompt son mouvement de recul pour commencer à s'avancer doucement jusqu'à ce que l'on ne voie plus le cadre de la fenêtre mais seulement la charrette qui arrive dans la profondeur et s'arrête à côté du puits. Lorsque les Tsiganes se mettent à tirer l'eau du puits, enveloppés de poussières et de feuilles que soulève le vent violent, la fille et le père entrent successivement dans le champ afin de les expulser. Sans réussir à persuader la fille de partir avec eux, les Tsiganes lui laissent un livre (plus tard dans le film, on comprendra qu'il s'agit d'un livre religieux) pour payer l'eau puis quittent les lieux. Aussitôt, le père regagne la maison et sort du champ, laissant la fille seule à l'extérieur, le livre dans les bras, au beau milieu d'une nature où souffle

toujours le vent impétueux et où tourbillonnent violemment les feuilles mortes et le sable. À la toute fin du plan, la protagoniste rentre à son tour, nous laissant à la contemplation de la terre aride balayée par le vent soulevant le sable (Fig. 188-194).

En examinant l'action des personnages et la position de la caméra, nous pouvons constater un subtil changement du point d'observation. Au début du plan-séquence, lié par un champ-contrechamp au plan précédent où le père mange des pommes de terre dans la cuisine en regardant par la fenêtre, on comprend rapidement que nous partageons la vision du vieil homme. Au gré du développement de ce micro récit, quand le père sort de la maison pour aider sa fille à expulser les Tsiganes, on se rend compte que ce que l'on partage n'est plus le regard du protagoniste, soit un point de vue en focalisation interne, mais celui d'une caméra qui est passée en focalisation externe par le simple truchement du déplacement de la caméra (deuxième travelling, avant) et du personnage du père. Pourtant, ce point de vue du cinéaste n'est pas le « *type général de représentation que réalise le point de vue filmique, en tant qu'il fait partie de la relation du cinéaste à la réalité sur laquelle, avec sa prothèse cinématographique, il exerce son pouvoir d'observation* »⁴⁹⁰, mais un regard qui résume l'ensemble des choix narratifs et esthétiques du cinéaste. Sans changement de plan, le cinéaste modifie le point d'observation (du père à un sujet abstrait apparenté à la caméra) en transformant le premier sujet regardant en un objet regardé.

Cette modification du point d'observation traduit un changement subtil dans un seul plan entre le paysage-milieu filmique et le milieu paysager qui peut être directement perçu par le spectateur. Dans la première partie du plan, le point de vue est apparenté à celui du vieil homme ; le spectateur partage sa vision en prenant sa place et regarde les Tsiganes se mouvant dans un paysage filmique qui est à la fois *in visu* et *in situ*. Grâce à l'*artialisation* du paysage-lieu et du paysage-matériau, les corps des Tsiganes créent un rapport immédiat et physique avec l'espace paysager, c'est ainsi que naît le paysage-milieu. Mais, dès que le vieil homme apparaît dans le champ

⁴⁹⁰ CHATEAU Dominique, *La Subjectivité au cinéma, op. cit.*, p. 46.

(premier travelling arrière), si son point de vue n'est plus identifié peu à peu à celui de la caméra, cette dernière n'en incarne pas moins son regard. De voir apparaître le vieil homme dans le champ permet en effet de rendre effectif la subjectivité précédente : le mouvement d'appareil la valide, la matérialise. Autrement dit, il accomplit le corps du regard.

L'analyse de la construction de l'univers filmique du *Cheval de Turin* révèle que le paysage-milieu peut être représenté sous tous types de paysages dès que le corps du personnage et l'espace paysager ont un rapport entr'appartenant et une affection réciproque. Et grâce à la modification du point d'observation, le paysage-milieu filmique, marqué par le regard du personnage, devient un milieu paysager que le spectateur peut directement percevoir et sentir en tant qu'expérience vécue. Ainsi, d'une certaine manière, les expériences paysagères des protagonistes sont vécues par le spectateur. Par ailleurs, le paysage-milieu et les plans de milieu paysager ne sont pas les seuls outils utilisés par le cinéaste pour construire le monde du film, ils sont également l'élément actif de la production de sens dans le récit. Car, du point de vue narratif, l'expérience paysagère est ici une partie de l'expérience vécue des personnages et est strictement liée à leur vie quotidienne. Du point de vue métaphorique, le paysage répétitif, « à l'horizon bouché, bordé par des chemins de terre et par une ligne de crête »⁴⁹¹ fait fortement écho à la répétition des actions et des gestes des personnages. Si, selon Jacques Rancière, la répétition elle-même « suggère qu'il y aura un autre jour, où quelqu'un ou quelque chose continuera à exister ou à lutter pour l'existence »⁴⁹², les paysages en boucle qui conservent les expériences vécues des personnages pourraient alors être considérées comme l'expression métaphorique des gestes de résistance des personnages face à la nature hostile. Ce

⁴⁹¹ BARRÈS Patrick, « Béla Tarr, l'invention de la couleur. Une poétique du coloris », *Débordements*, 2015, URL = [<http://www.debordements.fr/spip.php?article401>], consulté le 12/09/2021.

⁴⁹² CRAMER Michael, « Jacques Rancière, Béla Tarr : le temps d'après ; Marco Grosoli, Armonie contro il giorno. Il cinema di Béla Tarr ; Corinne Maury, Sylvie Rollet (dir.), Béla Tarr : de la colère au tourment ; András Bálint Kovács, The Cinema of Béla Tarr : The Circle Closes », *1895*, 2017/3, N°83, p. 224-231, URL = [<https://www.cairn.info/revue-1895-2017-3-page-224.htm>], consulté le 11/09/2021.

mécanisme se retrouve à la fin du film, qui n'est pas une fin en soi, mais plutôt une vision en suspens proposée par le cinéaste.

3.2.2 Paysage sensoriel

Dans les sous-chapitres précédents, nous avons présenté le paysage-milieu qui reflète une forme particulière du paysage filmique, au sein duquel le paysage devient ce que Benjamin Thomas définit comme un milieu cinématographique. Tant qu'un personnage se meut dans un espace paysager, grâce à la rencontre entre le corps et l'espace, l'espace paysager s'actualise par les comportements du corps, qui lui-même dispose d'une corporalité grâce à la spatialité de l'espace paysager. La corporalité du personnage et la spatialité du paysage interagissent donc, et créent un lien entr'appartenant direct, intime et unique, entre le personnage et le paysage filmique en tant que milieu cinématographique. Les paysages filmiques de différentes fonctions deviennent alors des lieux remplis de sens, des lieux anthropologiques.

En ce sens, le paysage-milieu n'est pas de même nature que d'autres paysages filmiques de fonction unitaire tels que le paysage-lieu et le paysage-matériau. En effet, en raison du lien entr'appartenant entre le corps et l'espace paysager, il est plus pertinent de considérer le paysage-milieu comme une forme du paysage filmique qui, par sa nature particulière, peut s'inscrire dans toutes formes de paysages de différentes fonctions. En somme, grâce au processus de création du paysage-milieu, l'univers filmique prend tout son sens et rend possible la création du paysage en tant que lieu anthropologique.

Dans *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase, la construction de la forêt démontre qu'un ensemble de paysages filmiques peut être transformé en paysage en tant que lieu anthropologique grâce au paysage-milieu, qui regroupe des paysages de différentes fonctions en leur octroyant du sens. Quant à la construction de l'univers filmique du

Cheval de Turin de Béla Tarr, celle-ci révèle que la combinaison et l'articulation des paysages de différentes fonctions rendent possible la création d'un univers filmique comme un paysage en tant que monde sensoriel. En effet, grâce à sa construction complexe et ses fonctions intégrales, le paysage en tant que monde sensoriel permet d'engendrer une sensation d'immersion forte, liée à ses caractéristiques esthétiques, et remet en question la méthode conventionnelle employée pour concevoir et analyser l'espace cinématographique.

À considérer maintenant un de nos autres films du corpus, *L'Étreinte du serpent* de Ciro Guerra, on observe combien le paysage filmique s'y manifeste sous la forme d'un monde sensoriel, sa poïétique reflétant une espèce de vitalité intrinsèque de la créativité cinématographique qui résisterait invariablement au phénomène de l'universalisation du paysage dans le cinéma contemporain.

Voyons cela à présent avant de poursuivre sur ce que ce type de paysage pourrait apporter aux représentations du paysage qui nous intéressent.

3.2.2.1 De la vue à apprécier aux expériences vécues

Comme dans *La Forêt de Mogari* et *Le Cheval de Turin*, le paysage joue un rôle fondamental dans la construction de l'univers de *L'Étreinte du serpent* de Ciro Guerra. Du premier au dernier plan, bien que s'entrecroisent plusieurs schémas narratifs reliés à différentes époques, l'ensemble du récit se situe dans la forêt amazonienne. Laquelle devient, à travers le regard de Ciro Guerra, un paysage multifonctionnel. Alors que la forêt en tant que lieu anthropologique de *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase et le monde de la nature du *Cheval de Turin* de Béla Tarr sont chargés d'irréalité, la forêt amazonienne dans *L'Étreinte du serpent* revêt un aspect beaucoup plus réaliste. La forêt et son rapport direct aux personnages constituent ici, la force motrice du développement du récit. Si, dans le film de Naomi Kawase, la forêt peut être

considérée comme un lieu anthropologique, dans le film de Ciro Guerra elle est un monde sensoriel au sein duquel les paysages représentent non seulement un lieu concret, mais aussi un monde avec son identité, son histoire, sa culture et son ordre cosmologique.

Inspiré par deux journaux de voyage, l'un de Theodor von Martius, anthropologue allemand, et l'autre de Richard Evans Schultes, ethnobotaniste américain, le film montre deux voyages effectués par Karamakate, chaman amazonien et dernier survivant de la tribu Cohinanse, accompagné de l'un des deux scientifiques, dans la région amazonienne de Colombie où évolue le récit. Les deux voyages ont pour objectif de trouver le Yakruna, une plante légendaire supposée bénéfique pour la culture du caoutchouc. Leurs multiples descentes du fleuve Vaupés et traversées de la jungle équatoriale révèlent les histoires uniques de cette vaste terre, sauvage et mystérieuse, qui héberge une multitude d'être vivants. La jungle amazonienne constitue le lieu d'action principal ; elle tient une place importante dans le film au point qu'elle pourrait être considérée comme l'un de ses protagonistes. Le cinéaste la décrit si précisément qu'il réussit à construire non seulement un paysage sensible de nature sensorielle, mais aussi un monde sensoriel perçu comme paysage. La combinaison de paysages de différentes fonctions et l'*artialisation* des différentes catégories de paysage constituent les outils fondamentaux de la création d'un monde sensoriel dans *L'Étreinte du serpent*.

La construction de l'univers amazonien par le biais du paysage commence dès le premier plan du film. Après un passage du journal de Theodor von Martius qui sert de prologue, le cinéaste dévoile son film par la rencontre entre le jeune Karamakate et Theodor, anthropologue fragile et malade, accompagné de Manduca, son assistant. Le premier plan permet de présenter Karamakate, ou plus largement Karamakate et la jungle. En effet, s'attardant d'abord sur la surface ondoyante du fleuve, la caméra s'élève ensuite doucement pour montrer successivement le reflet flou de la végétation sur le fleuve et de Karamakate, puis Karamakate en personne, accroupi au bord de

l'eau au beau milieu de la jungle. Intrigué par un bruit lointain, le protagoniste porte soudain le regard au loin et se lève. Vient ensuite un plan d'ensemble, filmé depuis l'autre côté du fleuve. Le protagoniste se trouve alors au centre de la composition, entouré par une végétation luxuriante qui se reflète dans l'eau, si bien que l'espace filmique semble entièrement clôturé par les éléments naturels. D'un mouvement de travelling doux, la caméra avance lentement vers l'épaule du protagoniste, au-dessus de laquelle on distingue un petit canoë qui approche et entre dans le champ. Avec une série de champs-contrechamps, le cinéaste montre ensuite le déroulement de la rencontre entre les personnages. Au début, les deux parties – Karamakate d'un côté, Manduca et Theodor de l'autre – sont filmées séparément. Progressivement, à mesure que la communication s'établit, le montage les découvre ensemble, en intégrant par exemple une amorce du dos d'un personnage dans le plan quand les autres sont face à la caméra. Vient la fin de la séquence qui affiche alors les trois personnages dans le même plan, au beau milieu de la végétation.

Dès le premier plan du film, Karamakate est traité visuellement comme une partie intégrante de la jungle, toujours filmé au centre du plan entouré par les plantes et les arbres, comme s'il était lui-même un élément de la nature. Manduca et Theodor sont, au contraire, relativement loin de la végétation, traités comme deux étrangers qui tentent d'entrer dans un monde auquel ils n'appartiennent pas. Alors que du point de vue narratif, la séquence montre la rencontre entre les personnages, elle pourrait être envisagée d'un point de vue culturel et politique comme la rencontre entre deux civilisations (amazonienne et occidentale), deux mondes (autochtone et colonisateur) et deux états d'esprit (chamanique et scientifique). Mais, en fin de compte, cette rencontre évoque surtout ce que Catarina Bassotti nomme un *paysage idéal*, à travers une « *image du débarquement des colonisateurs, comprise comme un espace de rencontre fondateur, [et] le mythe de l'harmonie des peuples* »⁴⁹³, qui renvoie au point

⁴⁹³ BASSOTTI Catarina
, *L'Invention d'un espace du passé dans le film d'époque latino-américain*, op. cit., p. 20, URL =
[<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02323423>], consulté le 13/09/2021.

zéro de l'histoire des Amériques, et illustre la première rencontre imaginaire et idéalisée entre les natifs de l'Amazonie et les colonisateurs. Ce thème, ce « *lieu mythique, paisible, alimenté principalement par des œuvres [des peintures] nationalistes du XIX^e siècle* »⁴⁹⁴, emblématique de la peinture latino-américaine, évoque la conquête spirituelle et la rencontre idéale entre deux mondes afin de créer et de renforcer un consensus lié à la colonisation. En ouverture du film, *Ciro Guerra* utilise de nombreux plans « larges » et laisse une place visuellement très importante à la nature. Le paysage naturel n'apparaît plus comme un lieu idéal lié à l'enchantement de l'arrivée des étrangers mais comme un paysage-lieu, un environnement protecteur et défensif qui fait écho à l'attitude de *Karamakate*. En outre, placer la nature et *Karamakate*, natif amazonien et chaman, dans un même plan semble créer une sorte de lien d'identité. Au lieu de montrer une colonisation idéalisée, *Ciro Guerra* détourne dès le début le sens de ce paysage idéalisé en le transformant en une négation – l'accueil laisse place au rejet, la rencontre idéalisée est redéfinie en un appel à l'aide qui transforme le sujet conquérant en objet conquis. Ce n'est plus un paysage idéalisé incarnant la vision politique des colonisateurs mais, au contraire, une revendication, un paysage à l'identité latino-américaine. Autrement dit, dès le début du film, le cinéaste tente de détourner le sens de l'image emblématique de la culture latino-américaine à l'aide du paysage. Le paysage-lieu fait office, physiquement, de lieu d'action pour les personnages, tandis que le paysage-figure contribue à la construction de l'identité du protagoniste. Cette conscience d'une identité latino-américaine, figurée par le lien entre la nature et les personnages et par la construction de la forêt en tant que monde sensoriel, se consolide ensuite au fil du récit. Outre l'authenticité du lien de tournage, le contexte géographique du récit est renforcé par la dimension tactile de l'environnement que renforce la conjonction des paysages filmiques de différentes fonctions.

⁴⁹⁴ *Ibid.*, p. 11.

Comme l'histoire du film est basée sur deux journaux scientifiques, les intrigues ont des liens historiques, sociaux et géopolitiques réalistes avec la zone amazonienne. Et comme le film est tourné en Amazonie, le rapport entre les personnages fictifs et l'environnement réel s'avère un élément important, qui nourrit activement la création et la perception du paysage en même temps que la construction d'une conscience identitaire latino-américaine, que le cinéaste tente de rétablir dès le générique du film.

Au cours des deux voyages qui se déroulent chacun à une époque différente, les personnages pénètrent profondément dans la jungle amazonienne. Ils descendent le fleuve Vaupés en luttant contre des rivières tumultueuses et la pluie abondante ; ils traversent les différentes zones de la forêt en se frayant un chemin parmi la végétation luxuriante. Au lieu de se limiter aux actions des personnages, le cinéaste propose de temps en temps des plans « larges » pour les intégrer, ainsi que leurs actions, dans la nature. Sous la caméra de Ciro Guerra, la nature se transforme en paysages *in situ*, dans lesquels les interactions entre les motifs paysagers et les personnages sont décrites très précisément et comme relevant d'une expérience vécue.

C'est le cas, par exemple, dans la séquence au début du film, lorsque Evans suit Karamakate pour se rendre chez lui. Tous deux, respectivement filmés en plan d'ensemble et en plan taille, s'avancent l'un après l'autre dans la végétation luxuriante dont les branches et les feuilles débordent hors champ. Le cinéaste propose ici deux points de vue pour filmer leurs déplacements : celui d'Evans, qui suit Karamakate, et celui un peu plus externe qui filme Evans de face comme prenant la place d'un Karamakate qui se retrouverait. Grâce à ces points d'observation, on voit les corps des personnages qui interviennent physiquement dans le paysage *in situ* (ils touchent et sont frappés par des végétaux luxuriants). En même temps, on partage le milieu paysager d'Evans tout en créant simultanément notre propre milieu paysager. Grâce au paysage-milieu, le paysage-lieu devient aussi un paysage-matériau, dans lequel les motifs serraient presque palpables, permettant ainsi la naissance d'un sentiment d'être-dedans.

Un autre exemple apparaît un peu plus tard dans le film, lorsque Karamakate et Evans descendent la rivière en canoë pour rejoindre le fleuve. Comme dans la séquence précédente, la végétation exubérante et le cours d'eau remplissent l'espace filmique et entourent entièrement les deux personnages situés au centre de l'image. En plus d'une chanson autochtone au rythme lent, le cinéaste donne à entendre le bruit des vagues et le chant des oiseaux. Ces bruits environnementaux, parmi d'autres, constituent un paysage sonore important. Renforcé par cet effet auditif, le fleuve ainsi que les arbres possèdent une spatialité qui détermine la corporalité des personnages. Le paysage-lieu s'entremêle avec le paysage-matériau et le paysage *in visu* se transforme en paysage *in situ*, monde tangible, vivant et concret. Forêt ou fleuve, les espaces filmiques nous plongent ici au cœur d'une expérience immersive où le paysage, à la fois *in visu* et *in situ*, fait office de lieu d'action et où ses motifs sont palpables et sensibles.

Si, dans *Le Cheval de Turin*, les expériences paysagères font partie des expériences vécues, dans *L'Étreinte du serpent*, ce sont à l'inverse les expériences vécues qui complètent les expériences paysagères. D'une certaine manière, le paysage sensible créé par Ciro Guerra fait écho au concept de *médiance* d'Augustin Berque, que nous avons mobilisé au début de notre travail de recherche. La *médiance* renvoie au sens d'un écoumène issu de la perception synthétique de l'homme (coutume, religion, culture, agriculture, sociologie, esthétique, etc.). Si l'univers du film peut être considéré comme un monde paysager sensoriel et immersif, le rapport entr'appartenant entre les personnages et le paysage dans lequel ils se situent pourrait alors être envisagé comme une forme de *médiance* qui nourrit le paysage-milieu et en est réciproquement issu. Car lorsqu'un personnage rencontre physiquement un paysage, un paysage-milieu naît et permet de doter progressivement le paysage de sens, autrement dit, une *médiance*. Et cette *médiance* n'agit pas seulement sur le personnage, mais aussi sur les spectateurs. Non seulement parce que la perception d'un spectacle cinématographique engendre parfois des effets de synesthésie, qui révèle dès lors une relation entre un corps (dans la salle) et un espace (sur l'écran) dans le monde réel, mais aussi parce que

cette *médiance* peut être perçue et véritablement vécue par le spectateur qui façonne son milieu paysager à partir du film qu'il regarde. La *médiance* s'établit pendant la création du paysage, en même temps qu'elle oriente la perception et l'interprétation du paysage chez le spectateur. En conséquence, en regardant le film de Ciro Guerra, l'ensemble de ces perceptions enrichit le sens du monde amazonien et renforce la conscience de cette identité autochtone amazonienne que le cinéaste tente de créer dans le film.

La question de l'identité de la forêt amazonienne est aussi liée à la question du regard qui joue un rôle central dans la construction du monde paysager sensoriel. Ici, le regard renvoie non seulement au point de vue des personnages, mais également à la manière dont ils regardent et définissent la forêt. En effet, il faut attendre les deux séquences finales pour que les personnages observent attentivement le monde qui les entoure. Et il semble que, pour eux, cette action ne renvoie pas nécessairement à une contemplation fondée sur une appréciation de l'environnement en tant que paysage. Car, pour Karamakate comme pour Manduca, pour Theodor comme pour Evans, la forêt amazonienne n'est ni un objet esthétique ni un paysage à admirer. Alors que pour Karamakate et Manduca, la forêt représente l'environnement où ils vivent, pour Theodor et Evans la forêt, les peuples autochtones ainsi que les animaux incarnent ensemble le sujet de leurs recherches. C'est la raison pour laquelle la nature qui est représentée comme des paysages par le cinéaste n'est pas considérée comme telle par les personnages, pour lesquels celle-ci désigne plutôt une vision du monde des cultures autochtones amazoniennes.

La première de ces deux dernières séquences du film montre Karamakate et Evans qui arrivent enfin à la vallée sacrée, une grande montagne située au cœur de la jungle, considérée comme « l'atelier des dieux » par les tribus autochtones. Avec un plan général descriptif, le cinéaste dévoile les protagonistes en canoë sur le fleuve. Dans le plan général suivant, un mouvement de caméra stable imitant le mouvement flottant du canoë fait apparaître derrière le fleuve une montagne qui s'élève. En champ-

contrechamp, Karamakate et Evans, au centre de l'image, regardent en direction de la montagne hors champ. Puis, sans tarder, le cinéaste nous ramène vers le paysage filmé en plan général, dans lequel les personnages, de dos, pagaient vers la montagne sacrée au fond de l'image. De gauche à droite, de loin puis de près, le cinéaste propose donc une série de plans subjectifs qui montrent ce que les personnages voient en même temps qu'ils imitent le déplacement de ceux qui sont immergés dans un monde sacré.

Un peu plus tard, à la suite d'une dispute entre les deux personnages, Evans accepte de devenir membre de la tribu. C'est l'occasion d'une autre séquence de paysage filmique pour illustrer l'hallucination que vit Evans après avoir consommé du caapi, un remède confectionné par Karamakate. Il s'agit d'une série de plans aériens de la jungle amazonienne, qui permet au cinéaste de montrer les arbres luxuriants, l'immensité de la forêt, les vallées ensoleillées, les montagnes sinueuses et le fleuve qui serpente à travers la jungle. Juste après ces plans en vue zénithale succède le plan de Karamakate, jeune, qui ouvre les yeux et la bouche afin de « libérer » la lumière à l'intérieur de son corps et se joindre aux étoiles, au soleil, à l'univers et à différentes formes abstraites en couleurs. Se mouvant dans un rythme lent, stable et régulier, ces formes et ces lignes abstraites, lumineuses et dynamiques, qui remplissent l'écran sont en fait des totems amazoniens que Karamakate, âgé, dessinait sur les roches gigantesques au début du film (Fig. 195-201). Cette dernière séquence du film cristallise la culture, les coutumes et la vision du monde de la tribu Cohiuano. Car, selon les recherches de Jean-Patrick Costa, les natifs amazoniens considèrent que l'homme et la nature forment un grand tout, une unité indissociable, « *l'ensemble des êtres et des choses présents dans son univers [...] l'homme et le milieu environnant constitu[a]nt une seule et même entité.* »⁴⁹⁵ Ainsi, la nature est la source de toute force divine avec laquelle l'homme fonde l'univers. À la fin du film, Karamakate disparaît

⁴⁹⁵ COSTA Jean-Patrick, *L'Homme-Nature ou l'alliance avec l'univers*, op. cit., p. 24.

Fig. 195

Fig. 196

Fig. 197

Fig. 198

Fig. 199

Fig. 200

Fig. 201

comme s'il se réunissait avec la nature en laissant à Evans son collier, symbole de l'identité Cohiuano, tandis qu'Evans, filmé en plan général, cherche en vain le chaman à travers la jungle.

Dans cette dernière partie du film, à l'exception du plan général dans lequel le cinéaste filme les protagonistes de dos, les plans de paysage (les vues des montagnes sacrées sous différents angles et positions, par exemple) sont des plans subjectifs du point de vue des protagonistes, à travers lesquels le spectateur peut partager leur vision et leur milieu paysager. Même dans le plan de dos où les deux personnages pagaient vers la montagne sacrée, cette dernière est aussi l'objet de leur regard. Néanmoins, le cinéaste invite le spectateur à s'identifier non seulement au point d'observation des personnages, mais aussi à la vision spirituelle qu'ils portent sur le monde. Car, bien que les personnages regardent l'environnement et particulièrement la montagne sacrée tout au long de la première série de plans de paysage, comme nous l'avons précisé précédemment, le monde naturel n'est pas pour eux un objet à apprécier en tant que paysage. Pour le chaman, il représente un lieu sacré à révéler, tandis que pour Evans, à ce moment-là, il reste l'environnement dans lequel habite son sujet de recherche. Néanmoins, dans la deuxième série de paysages, la différence entre ces deux visions disparaît, celles-ci ne font plus qu'une : la jungle n'est plus seulement un paysage mais l'incarnation mystique et ésotérique de la vision des tribus amazoniennes. Dès lors, ce qui est transformé en paysage par la caméra ou par les yeux du cinéaste est en fait la manifestation des visions du monde qui impliquent différentes relations territoriales ou spirituelles entre les personnages et la zone amazonienne.

Les paysages de la dernière partie du film permettent à la *médiance* des peuples autochtones de s'accomplir véritablement. À travers eux se manifeste le rapport complexe entre l'homme et la nature, ainsi que les nombreuses cultures singulières nées dans la nature sauvage amazonienne. Cette relation territoriale concrète associée de la dimension spirituelle donne un sens à la jungle et constitue la *médiance* de la zone amazonienne. Outre l'aspect réaliste, le cinéaste parvient à créer un paysage qui

renvoie à l'ensemble des histoires, à la diversité des cultures autochtones amazoniennes, afin de reconstruire la conscience d'une identité latino-américaine et de détourner la perception et l'interprétation de l'image du *paysage idéal* du discours colonial dans la culture latino-américaine.

Autour de la construction de l'identité latino-américaine, Ciro Guerra crée ici une forêt dont le caractère sensoriel n'échappe pas. Celle-ci fait partie intégrante de la vie de Karamakate et des peuples autochtones objet d'étude des scientifiques occidentaux. Mais, sous la caméra du cinéaste, elle rassemble des paysages aux différentes fonctions qui se mêlent et se combinent ensemble. Ces conjonctions permettent de créer un paysage-milieu, tout en créant une *médiance* paysagère cinématographique et en enrichissant la construction de l'univers filmique. Si, dans le film de Naomi Kawase, la forêt est un espace centripète, un lieu clos détaché de la ville et de la campagne, celle du film de Ciro Guerra est centrifuge et apparaît comme un monde en extension aux paysages sans frontière. En conséquence, il semble plus pertinent de voir la forêt amazonienne de *L'Étreinte du serpent* comme un paysage multifonctionnel, un monde sensoriel, plutôt que comme un lieu anthropologique. Dans ce monde sensoriel qu'est le paysage, ou dans ce paysage sensoriel vu comme monde, le paysage est à la fois *in visu* et *in situ*, capable de conserver les sentiments, les sensations, les mémoires et les expériences vécues des personnages et de créer une épaisseur de sens, autrement dit une *médiance* cinématographique, qui rend possible la création d'une forme de beauté alternative et de nouvelles figures paysagères.

3.2.2.2 Paysage filmique et *médiance*

Dans le chapitre 3.2, nous avons analysé trois films – *La Forêt de Mogari*, *Le Cheval de Turin* et *L'Étreinte du serpent* –, dont la construction formelle tient par la place qu'y occupe le paysage. D'autres films de notre corpus, principal et secondaire,

tels que *The White Meadows*, *L'Inconnu du lac* et *Oncle Boonmee*, *Still Life* et *The Assassin*, montrent des paysages complexes de nature hybride. Et on a vu que du paysage filmique *in visu* au paysage filmique *in situ*, de l'appréciation visuelle à l'expérience vécue, le paysage filmique peut se faire lieu anthropologique, voire monde sensoriel.

Selon les recherches de Benjamin Thomas, sur les représentations du paysage dans la peinture occidentale depuis la Renaissance et sur le concept de *paysage-monde*, une œuvre picturale peut être considérée comme un monde à part entière. Toutefois, au lieu de construire un paysage comme un monde sensoriel, comme c'est le cas dans les films cités, le *paysage-monde* de la peinture occidentale qui – « du 'lieu amène' au sublime de la 'vie de la terre' (Carl Gustav Carus), du paysage mythologique ou historique au paysage domestique le plus banal »⁴⁹⁶ – renvoie plutôt à un système cognitif ainsi qu'à un régime esthétique et stylistique. De même, dans la peinture chinoise traditionnelle, le paysage est souvent traité comme un monde en tant qu'extension du moi et de l'esprit de l'auteur. Qu'il s'agisse du *paysage-monde* de la peinture de paysage occidentale ou du *monde personnel* lié à l'expression de soi de la peinture de paysage chinoise, aucun n'est similaire au paysage sensoriel cinématographique analysé ici.

Le paysage filmique comme un monde sensoriel renvoie à l'idée de représenter le paysage comme un espace-temps dans lequel les personnages peuvent pénétrer (un monde que les personnages voient, perçoivent et sentent et dans lequel le corps du personnage se définit « comme système d'actions possibles, un corps virtuel dont le 'lieu' phénoménal est défini par sa tâche et par sa situation »⁴⁹⁷). Dans ce paysage sensoriel comme l'*être-dans-le-monde*, le spectateur, pendant un temps défini ou pendant l'entièreté du récit, rencontre un paysage qui a en fait une « histoire » grâce aux strates de sens, de sensations et de mémoires corporelles et sensorielles produites

⁴⁹⁶ THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, op. cit., p. 22-23.

⁴⁹⁷ MERLEAU-PONTY Maurice, *Œuvres*, Paris, Gallimard, 2010, p. 942.

par les relations spatiales entre le paysage et les personnages (qui comprennent non seulement la perception optique mais aussi l'ensemble des contacts physiques).

Par exemple, les paysages des trois films – *La Forêt de Mogari*, *Le Cheval de Turin* et *L'Étreinte du serpent* – sont construits à la fois de façon complexe et délicate. Ils sont étroitement entremêlés à la structure narrative et reliés à la construction de l'état d'esprit des personnages. Par ailleurs, qu'il s'agisse de la forêt de Naomi Kawase, du monde de la nature de Béla Tarr ou de la zone amazonienne de Ciro Guerra, ces paysages peuvent chacun être considérés comme un monde concret et autonome, avec son propre ordre cosmologique. Autrement dit, ils sont tous des paysages-figures et des paysages-récits, sans lesquels la narration comme la nature des personnages ne peuvent se réaliser. Et en y prêtant attention, nous comprenons que la combinaison et l'articulation du paysage-lieu et du paysage-matériau permet aux cinéastes de créer le paysage-milieu, qui favorise la construction des paysages comme des lieux concrets, tels que des lieux anthropologiques, voire des mondes sensoriels.

Il s'agit donc non seulement d'un travail spatial, mais également d'un travail sur la plasticité des motifs paysagers en tant que matériaux intégrant d'un espace-temps. La combinaison du paysage-lieu, qui transforme le paysage en lieu d'action dans lequel s'intègrent les activités des personnages, et du paysage-matériau, qui propose des descriptions visuelles sur la forme mais surtout sur la texture et d'autres détails matériauologiques des motifs paysagers, inscrit le paysage filmique dans une dimension tactile mêlant la spatialité du paysage, les dispositifs paysagers et la corporalité des personnages. Comme l'explique Hélène Melin, un paysage renvoie à une construction et à une découverte car il est composé des « *éléments matériels des lieux* »⁴⁹⁸, et « *les formes paysagères ne peuvent en effet être dissociées* 'ni des pratiques de l'espace qui les façonnent, ni des coutumes, ni même du langage, dans lequel on peut espérer

⁴⁹⁸ MELIN Hélène, « Le dualisme nature/culture à l'épreuve du paysage. Regard sur l'industrie comme un élément du paysage naturel », art. cit., URL = [<https://www.cairn.info/revue-societes-2010-3-page-11.htm>], consulté le 12/11/2022.

retrouver les signes d'une reconnaissance populaire du pays' »⁴⁹⁹. Autrement dit, un paysage de cinéma, particulièrement un paysage *in situ*, n'est jamais *intact*.

Comme le suggère Bernard Lassus, lorsqu'on tend à décrire et donner forme à un monde concret dans une œuvre (comme c'est le cas avec un cinéaste qui construit un univers filmique), pour « *donner forme au monde concret [il faut une] échelle tactile et [une] échelle visuelle* »⁵⁰⁰. Ainsi, il explique qu' :

« *Au-delà du paysage symbolique, néanmoins, il nous faut chaque jour traverser la rue, emprunter les chemins en passant sur des sols lents ou rapides pour nous rendre au travail, nous hâter ou flâner dans des passages de lumière ou d'ombre, de soleil ou de verdure, plus tard nous promener dans le jardin, en respirer les odeurs, en écouter les murmures. Cela, nous le faisons par des successions d'ambiances, concept auquel il semble dorénavant difficile de ne pas faire appel dès lors que nous constatons que là où apparaît un paysage, nous sommes déjà dans un lieu* »⁵⁰¹.

C'est avec l'échelle tactile qui permet au paysage *in situ* de devenir particulièrement solide que les cinéastes parviennent à montrer les expériences territoriales. Celles-ci nourrissent le paysage-milieu et affectent activement la création et la perception du paysage cinématographique en leur apportant l'épaisseur de sentiment et de sensation. Dans les films que nous avons cités, les paysages sont tous à l'état hybride. L'échelle tactile, qui s'exprime à travers les contacts physiques et les interactions concrètes entre les personnages et les motifs paysagers – la végétation que traversent les personnages (*La Forêt de Mogari*), la tempête de sable qui frappe le corps des personnages (*Le Cheval de Turin*), le fleuve qui traverse la zone amazonienne que les personnages longuent en canoë (*L'Étreinte du serpent*) –, brouille

⁴⁹⁹ *Ibid.*, 17.

⁵⁰⁰ LASSUS Bernard, « L'obligation d'invention, du paysage aux ambiances successives », in BERQUE Augustin (dir.), *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, op. cit., p. 87.

⁵⁰¹ *Ibid.*, p. 106.

la frontière entre le paysage, la réalité sensible et le lieu de l'action filmique, ainsi que la frontière entre l'espace et le temps. Elle transforme une vue à apprécier en paysage-milieu, ce qui rend possible la construction d'un paysage comme un monde sensible et pénétrable, comme un lieu concret doté d'une épaisseur de sentiments et de sensations, donc une *médiance* qui est propre au monde paysager d'un film.

Ce monde de paysage-milieu qui comporte une *médiance* engendrée par le rapport concret et sensoriel entre les personnages et le paysage dans lequel ils se situent, n'est pas sans rappeler ce cinéma *géopoétique* des espaces vécus de la Terre dont parle Antoine Gaudin. Nous avons déjà mobilisé l'approche *géopoétique* dans le sillage de Kenneth White⁵⁰² à propos du paysage-récit (2.1.2.2). Pour Antoine Gaudin, un film est *géopoétique* dès lors qu'il prend en charge l'expression d'un certain rapport entre l'être humain et la nature en tant que monde physique, avec une « *volonté de rupture avec les construits culturels, les croyances et les idéologies* »⁵⁰³. Ce type de films qui vise à prendre en compte « *l'espace naturel, dans l'évidence de sa donation première, comme dimension fondamentale de la vie humaine* »⁵⁰⁴, nécessite donc des formes et des compositions qui « *ouvrent vers cette dimension, primordiale et mystérieuse, d'un espace vécu de la Terre* »⁵⁰⁵. Chez Antoine Gaudin, c'est la notion de *parcours* qui

⁵⁰² Dans la « Préface » de l'ouvrage, Kenneth White explique que : « *La géopoétique est le nom que je donne depuis quelques temps à un 'champ' qui s'est dessiné au bout de longues années de nomadisme intellectuel. Pour décrire ce champ, on pourrait dir qu'il s'agit d'une nouvelle cartographie mentale, d'une conception de la vie dégagée enfin des idéologies, des mythes des religions, etc., et de la recherche d'un langage capable d'exprimer cette autre manière d'être au monde, mais en précisant d'entrée qu'il est question ici d'un rapport à la terre (énergies, rythmes, formes), non pas d'un assujettissement à la Nature, pas plus que d'un enracinement dans un terroir. Je parle de la recherche (de lieu en lieu, de chemin en chemin), d'une poétique située, ou plutôt se déplaçant, en dehors des systèmes établis de représentation : déplacement du discours, donc, plutôt qu'emphatique dénonciation ou infinie déconstruction. Mais ce n'est là qu'une configuration préliminaire. L'accent, ici, n'est pas mis sur la définition, mais sur le désir, un désir de vie et de monde, et sur l'élan.* » La notion de *géopoétique* de Kenneth White désigne donc une approche poétique et une perspective cognitive qui s'enracine dans l'écrit mais sans s'y limiter, dont l'intention est de révéler le rapport concret et sensoriel, essentiel et fondamental, entre l'être humain et son environnement naturel de la Terre.

WHITE Kenneth, *Le plateau de l'albatros. Introduction à la géopoétique*, Marseille, Le Mot et le reste, 2018, p. 5-6.

⁵⁰³ GAUDIN Antoine, « La Nature, au-delà du paysage ? Pour un cinéma géopoétique », in DURAFOUR Jean-Michel (dir.), *Les sites de l'image*, Dijon, Presses du Réel, à paraître, URL = [<https://univ-sorbonne-nouvelle.hal.science/hal-03432613/>], consulté le 01/06/2023.

⁵⁰⁴ *Ibid.*, p. 11.

⁵⁰⁵ *Ibid.*, p. 11.

domine, véritable dispositif de la création du cinéma *géopoétique* : celui-ci ne renvoie pas simplement à la mobilité et au déplacement dans un espace donné, mais aussi à l'expérience spatiale qu'un sujet réceptif (humain) vit pendant le déplacement entre un point de départ et un point d'arrivée. Car dans un *parcours*, « *l'environnement est présent, aux deux principaux sens du terme : celui d'une manifestation sensorielle particulière (une présence), et celui d'un vécu au présent de cet environnement, qui n'est alors plus appréhendé comme un étant [...] mais éprouvé dans son être-là primordial et immédiat, sans modèle de réception prédéfini.* »⁵⁰⁶ En conséquence, les dispositifs de mise en scène permettant de montrer la dimension sensorielle du déplacement des personnages dans un environnement naturel qui s'actualise au gré du développement narratif sont particulièrement importants pour la création du *parcours géopoétique*. Grâce à la disposition du *parcours*, les cinéastes montrent la dimension sensorielle entre les personnages et son espace naturel tout en rendant sensible l'*autoconstitution* de ce dernier.

Que ce soit le paysage-milieu qui permet au cinéaste de créer une *médiance* cinématographique ou la nature paysagère (la nature représentée et/ou perçue comme un paysage) à caractère *géopoétique*, c'est-à-dire permettant d'exprimer « *le lien brut et direct de notre présence-au-monde* »⁵⁰⁷, ces deux types de paysage cinématographique comportent un affect duratif dans la création et la perception de l'ensemble du film pour deux raisons.

Premièrement, car la signification qu'auraient les paysages s'inscrit dans la construction de l'univers filmique qui ou que subordonne le développement du récit. En conséquence, *médiance* et *géopoétique* filmique fonctionnent de concert, forment comme un aller-vers, une progression. Ainsi que nous l'avons analysé, dans la forêt de *La Forêt de Mogari*, dans le monde de la nature du *Cheval de Turin* et dans la zone amazonienne de *L'Étreinte du serpent*, les mondes paysagers se déploient progressivement en suivant les activités des personnages. Comme l'écrit Bernard

⁵⁰⁶ *Ibid.*, p. 13.

⁵⁰⁷ *Ibid.*, p. 24.

Lassus, « *cette différence entre apparence visuelle et découverte tactile du concret résulte en effet d'un 'aller vers'* »⁵⁰⁸, et un « *nouvel espace concret engendrera peut-être de nouveaux paysages* »⁵⁰⁹. Autrement dit le paysage-milieu et le monde sensoriel paysager se construisent au fur et à mesure. Aussi, « *dès lors que nous constatons que là où apparaît un paysage, nous sommes déjà dans un lieu* »⁵¹⁰, et dès lors que nous apprécions un paysage filmique en tant que lieu anthropologique ou monde sensoriel, nous accédons déjà à un paysage, mieux nous appartenons au monde paysager filmique selon Antoine Gaudin et son « image-espace ».

Antoine Gaudin distingue en effet deux niveaux d'appréhension de l'espace cinématographique : d'une part, l'espace, représenté par le film, auquel le spectateur fait face ; d'autre part, l'espace inscrit dans le corps du film, soit l'image-espace. Selon le chercheur, plutôt que de considérer l'espace filmique comme une représentation spatiale d'un point de vue systémique, objectif et abstrait, il serait plus pertinent de le traiter comme un espace concret, sensoriel, palpable et charnel, perceptible pendant la projection. En conséquence, cette approche de l'aspect phénoménologique qui fait écho à la pensée de Merleau-Ponty, selon laquelle un film peut se considérer comme un objet au monde, à percevoir, permet de concevoir un film comme un événement, un phénomène spatial en soi « *qui engage l'ensemble du corps de spectateur : notre vue et notre ouïe bien sûr, mais aussi notre sens proprioceptif* »⁵¹¹. Autrement dit, un espace vécu. À considérer ce concept de l'*image-espace*, l'espace filmique s'avère donc un matériau essentiel s'inscrivant dans le corps du film, avec lequel le cinéaste crée non seulement du sens, des émotions et des sensations, mais propose surtout « *une expérience spécifique de configuration de notre sensibilité spatiale proprioceptive* »⁵¹².

⁵⁰⁸ LASSUS Bernard, « L'obligation d'invention, du paysage aux ambiances successives », in BERQUE Augustin (dir.), *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, op. cit., p. 86.

⁵⁰⁹ *Ibid.*, p. 87.

⁵¹⁰ *Ibid.*, p. 106.

⁵¹¹ GAUDIN Antoine, « L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un 'espace circulant' dans les images de cinéma », art. cit., URL = [<http://journals.openedition.org/miranda/6216>], consulté le 10/09/2022.

⁵¹² *Ibid.*

Par ailleurs, comme nous l'avons expliqué dans la sous-partie précédente, l'aspect réaliste apporté par le cinéma permet au spectateur d'éprouver une sensation forte de participation d'être avec le personnage et d'appartenir au monde filmique. Car, en effet, regarder un film est un « *phénomène d'imprégnation perceptivo-motrice [qui] relie notre perception brute à notre activité tonique et entraîne la participation active de nos kinesthèses dans une expérience de l'Autre (l'acteur/personnage) comme sujet vivant corporellement* »⁵¹³. En d'autres termes, lorsque nous regardons un paysage filmique en tant que lieu concret ou monde sensoriel, particulièrement quand l'ordonnancement des plans permet de partager un point d'observation des personnages ou d'observer directement le milieu paysager, nous vivons des expériences paysagères qui engagent notre corps dans une sensation dynamique : nous ne sommes pas dans le film mais au film.

Deuxièmement, la *médiance* est durative en raison des affects qu'elle apporte à la perception de l'ensemble de l'univers filmique et du récit. En effet, que ce soit dans *La Forêt de Mogari*, *Le Cheval de Turin* ou *L'Étreinte du serpent*, outre certaines scènes situées dans un cadre paysager, d'autres se déroulent dans des espaces non paysagers, tels que la maison de retraite dans le film de Kawase, la maison où habitent les protagonistes dans le film de Béla Tarr et l'ancien couvent, la plantation d'hévéas et le village des autochtones amazoniens dans le film de Ciro Guerra. Néanmoins, ces parties non paysagères, qui alternent avec les paysages en les découpant en plusieurs sections, n'empêchent pas la continuité perceptive du monde paysager. Elles nourrissent au contraire les parties paysagères des films. D'une part, cette continuité perceptive est créée grâce à une forte cohérence esthétique et diégétique entre les sections paysagères ; d'autre part, comme l'écrit Merleau-Ponty, la perception visuelle n'est pas mosaïque, et ne « *se borne[ant] pas à enregistrer ce qui est prescrit par les excitations rétiniennes* »⁵¹⁴, mais s'inscrit plutôt dans le cadre d'un système de configuration ; tout comme une mélodie ne se perçoit pas note par note mais plutôt

⁵¹³ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, op. cit., p. 57.

⁵¹⁴ MERLEAU-PONTY Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, op. cit., p. 7.

dans le cadre d'une perception analytique d'un ensemble et d'une structure. Ainsi, un film ne se regarde pas image par image ni plan par plan, mais avec une perception analytique qui « nous donne la valeur absolue des éléments isolés, [et qui] correspond donc à une attitude tardive et exceptionnelle, [...] la perception des formes, au sens très général de : structure, ensemble ou configuration, doit être considérée comme notre mode de perception spontané »⁵¹⁵. Autrement dit, l'ensemble des plans et des séquences est analysé et réorganisé selon le développement du récit et la topologie de l'univers du film. De même, nous réorganisons des sections paysagères et non paysagères selon le récit et la *médiance* filmique. À ce titre, dans *La Forêt de Mogari*, la ville et la campagne où se situe la maison de retraite composent un monde conceptuellement opposé à l'ordre cosmologique de la forêt du « Monde de joie » ; et dans *Le Cheval de Turin* et *L'Étreinte du serpent*, la maison, l'ancien couvent et le village s'intègrent topographiquement au monde paysager et sont soumis diégétiquement à l'ordre cosmologique que les paysages représentent. L'ensemble des espaces filmiques, paysagers et non paysagers, représente alors un système diégétique et métaphorique clos et défini, singulier et unique.

Chaque monde paysager et sa *médiance* filmique sont singuliers et uniques. Cette unicité et cette singularité n'émanent pas seulement du récit et de la relation entre les personnages et l'environnement narratif qui engendre le paysage-milieu, mais également de la poïétique qui habite intrinsèquement la création du paysage cinématographique. Comme nous l'avons vu dans la Partie 2, les cinéastes s'appuient fréquemment sur des motifs paysagers et des dispositifs de mise en scène récurrents pour créer des paysages de formes différentes. Malgré cette récurrence formelle et fonctionnelle présente dans les représentations du paysage du cinéma contemporain, chaque combinaison et articulation entre les paysages de différentes catégories et de différentes fonctions reste toujours unique et peut donner naissance à un monde paysager tout à fait nouveau et non reproductible. Un peu à l'image de ce que Roland

⁵¹⁵ *Ibid.*, p. 9.

Barthes écrivait à propos de la création littéraire et de la lecture que chacun fait d'un texte :

« [...] le lecteur du Texte pourrait être comparé à un sujet désœuvré : ce sujet passablement vide se promène au flanc d'une vallée au bas de laquelle coule un oued ; ce qu'il perçoit est multiple, irréductible, provenant de substances et de plans hétérogènes, décrochés : lumières, couleurs, végétations, chaleur, air, explosions ténues de bruits, minces cris d'oiseaux, voix d'enfants de l'autre côté de la vallée, passages, gestes, vêtements d'habitants tout près ou très loin ; tous ces incidents sont à demi identifiables : ils proviennent de codes connus, mais leur combinaison est unique, fonde la promenade en différence qui ne pourra se répéter que comme différence. »⁵¹⁶

Ce commentaire de Roland Barthes n'est pas moins pertinent pour la création et la perception des représentations du paysage cinématographique. En effet, lorsqu'un paysage filmique a une spatialité, les personnages tout comme les motifs qui s'y trouvent peuvent posséder une corporalité. En engageant le corps avec le film et dans les paysages filmiques, le spectateur comme les personnages peuvent construire leur propre milieu paysager et créer des expériences paysagères uniques, ne pouvant se répéter qu'en étant différentes. Comme l'explique Noël Burch dans *Une praxis du cinéma*, chaque film, en tant qu'art, crée en effet son propre univers filmique en manipulant librement les dispositifs de mise en scène cinématographique⁵¹⁷. La manière dont les cinéastes construisent leur monde paysager est alors unique et différente du fait de la poïétique propre à la création du paysage cinématographique.

Créer une représentation du paysage est non seulement un acte artistique ou esthétique, cognitif ou culturel, mais également un processus par lequel le cinéaste synthétise la vision qu'il porte sur tous les rapports potentiels entre l'homme et

⁵¹⁶ BARTHES Roland, « De l'œuvre au Texte », *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1993, p. 75.

⁵¹⁷ BURCH Noël, *Une praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1986.

l'environnement. Et comme l'écrit Merleau-Ponty, « *le sens du film est incorporé à son rythme comme le sens d'un geste est immédiatement lisible dans le geste, et le film ne veut rien dire que lui-même* »⁵¹⁸. Un paysage filmique, de même, ne veut rien dire que lui-même. Créer un paysage filmique, particulièrement un paysage en tant que lieu anthropologique ou monde sensoriel, c'est créer un système de signes unique qui permet de construire finalement un monde, une vision, voire une identité propre au film et surtout au cinéaste. Selon Apichatpong Weerasethakul, qui s'exprime dans une interview à propos de ses œuvres cinématographiques et d'art contemporain, « *ces œuvres ont pour sujet les souvenirs. Chaque souvenir fait référence à des périodes différentes. Je les ai mélangés ensemble [dans l'exposition]. Et ça crée un nouveau souvenir* »⁵¹⁹. En créant des paysages filmiques, le cinéaste reconstruit un espace-temps, des souvenirs, des histoires et, enfin, une identité politique, sociale, esthétique et surtout culturelle.

Si le paysage peut être considéré comme un produit anthropologique et culturel, sa naissance est en fait intrinsèquement liée à la question de l'identité. Car, comme l'exprime Jean-Paul Brun, « *culture et identité sont des notions transversales et inséparables en sciences humaines, tant en psychologie sociale qu'en anthropologie ou en sociologie.* »⁵²⁰ Si la question d'identité renvoie à la fois à l'identité individuelle et à l'identité collective, soit à l'identité personnelle et à l'identité sociale, ces deux identités sont en effet interdépendantes et ne peuvent jamais être traitées l'une sans l'autre. Selon Pierre Tap, « *il n'est d'identité que personnelle et sociale, indissolublement, effort constant d'unification, d'intégration et d'harmonisation, aussitôt démenti et toujours recommencé ; effort constant de différenciation, d'affirmation et de singularisation, aussitôt limité par la tentative inverse d'affiliation,*

⁵¹⁸ MERLEAU-PONTY Maurice, *Sens et non-sens*, Paris, Gallimard, 1996, p. 73.

⁵¹⁹ *Le réalisateur Apichatpong à la recherche de ses fantômes*, Tracks ARTE,

URL = [<https://www.youtube.com/watch?v=zzCFINE8B-k>], consulté le 20/11/2021.

⁵²⁰ BRUN Jean-Paul, *Nature, art contemporain et société. Le land art comme analyseur du social*, op. cit., p. 24.

d'appartenance et d'identification, en relation ou non avec la coaction ou la convivialité »⁵²¹. Ainsi, le paysage et les représentations du paysage sous différentes formes artistiques sont la meilleure interprétation de la double nature de l'identité qui neutralise le dualisme de l'individualité et de la collectivité, et celui de la singularité et de l'universalité. Car dans la poïétique, qui est inhérente à la création formelle du paysage notamment cinématographique, se loge une identité à la fois unique et complexe qui synthétise les valeurs collectives d'une ou de plusieurs civilisations ainsi que des préférences créatives personnelles.

À l'instar de la notion de milieu, qui implique que chaque individu peut composer son milieu dans un lieu, chacun peut créer son propre paysage devant un environnement donné. Mais si un paysage est singulier et unique, lorsqu'il est représenté par le biais des dispositifs artistiques, par exemple cinématographiques, il peut alors être perçu et partagé par le spectateur, engendrant autant de synesthésies que de sentiments ou de sensations possibles. Comme l'explique Pierre Tap, la notion d'identité paysagère change selon les « regardeur », ainsi « *un même paysage peut avoir des identités variables avec différentes catégories de regardeurs et selon les moments de l'observation* », sans oublier que « *la diversité des identités paysagères est ainsi illimitée et beaucoup pensent qu'elle n'est pas maîtrisable par la connaissance* »⁵²². Si une universalisation est créée dans les représentations du paysage propres au cinéma contemporain, la poïétique paysagère ainsi que la diversité des identités paysagères nous rappellent invariablement que celle-ci n'en est pas moins soumise à une espèce de vacillation permanente, un balancement entre unicité et diversité, entre singularité et pluralité des représentations que les films (tout du moins ceux de notre corpus) accordent au paysage.

⁵²¹ TAP Pierre, « Introduction », in TAP Pierre (dir.), *Identités collectives et changements sociaux*, op. cit., p. 11.

⁵²² DONADIEU Pierre, « Terrains et interactions », in BERGÉ Aline, COLLOT Michel, MOTTET Jean (dir.), *Paysages européens et mondialisation*, op. cit., p. 181.

3.3 Paysage monde en réalité virtuelle

Le récit et la mise en scène permettent au cinéaste de créer son propre monde imaginaire, un univers cinématographique doué d'un espace-temps unique. Le paysage filmique *in visu*, qui pourrait y être vu comme un simple décor à oublier ou bien un objet esthétique à apprécier, peut, grâce au montage et à d'autres dispositifs de mise en scène, se transformer en paysage *in situ* en tant que lieu d'action, partie intégrante de la structure du récit, de la construction de l'univers filmique et de la création des personnages. Lorsque, à travers leurs gestes et leurs actions, les personnages interagissent avec ce paysage, celui-ci devient un milieu cinématographique, un lieu anthropologique et un monde sensoriel impliquant un certain degré de sensation d'immersion pour le spectateur.

Le paysage-lieu, le paysage-matériau, le paysage-figure, le paysage-récit ou le paysage-milieu sont des formes de représentation du paysage cinématographique créés au moyen des dispositifs de mise en scène classiques, c'est-à-dire filmés par une caméra à partir d'un point de vue défini par un cadrage pendant une certaine durée. Aujourd'hui, outre les dispositifs classiques, les nouvelles techniques et technologies sont de plus en plus accessibles pour la création filmique. Mais qu'apportent ces nouveaux développements et innovations à la représentation du paysage dans le cinéma contemporain ?

À une époque où les nouvelles technologies se développent très rapidement, parfois même au-delà de notre capacité à en suivre l'évolution, le cinéma en ressent inévitablement les turbulences. Si, d'après Michel Serres, la révolution digitale ne représente pas moins « *la troisième révolution de l'Humanité après celle du passage du stade oral au stade écrit, puis celle du stade écrit au stade imprimé* »⁵²³, l'invention et la mise en place des nouvelles techniques et technologies dans le cinéma

⁵²³ MARCHAL Aurélie, « Réflexions sur l'innovation organisationnelle à l'ère du numérique », *Question(s) de management*, 2014/3, N°7, p. 131-141, URL = [<https://www.cairn.info/revue-questions-de-management-2014-3-page-131.htm>], consulté le 12/11/2021.

contemporain ne sont pas moins révolutionnaires que le passage du cinéma muet au cinéma parlant. De la pellicule au codage, la révolution numérique touche non seulement le cinéma en tant que média, mais bouleverse également les processus de réalisation, de production et de diffusion des films.

Alors que nous pourrions penser que le développement technique et technologique octroie une liberté totale pour la création cinématographique, certains théoriciens du cinéma, comme André Gaudreault et Philippe Marion, considèrent que le cinéma en tant que « *modèle de communication médiatique basé sur l'image en mouvement et sur la culture audiovisuelle* »⁵²⁴ traverse actuellement une importante crise d'identité, en raison des impacts liés à cette révolution numérique. La mutation des matières et des styles de réalisation, le changement des supports d'enregistrement et des outils de projection, l'élargissement de l'échelle de diffusion, remettent en question l'identité du cinéma à l'ère du numérique. Ainsi, aujourd'hui, la caméra avec une prise de vues à 360°, la réalité virtuelle et les nouveaux systèmes de visionnage. Ici, l'écran devient une interface munie d'un casque et les images en mouvement au format limitent un espace-temps à 360° dans lequel s'immerger. Mais alors, si le cinéma rencontre « *la diversité de plus en plus infinie de ses formes et de ses pratiques* »⁵²⁵, qu'en est-il de la création du paysage filmique ?

3.3.1 Liberté inédite ou absence d'imagination ?

Dans ce sous-chapitre, nous proposons d'analyser les représentations du paysage créées grâce aux nouvelles techniques et technologiques, telles que la caméra à 360° et la réalité virtuelle, qui semblent permettre la création d'un univers cinématographique « complet », comme un monde à pénétrer et une expérience

⁵²⁴ GAUDREULT André, MARION Philippe, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 22.

⁵²⁵ *Ibid.*, p. 9.

immersive à vivre. Nous y découvrirons les valeurs esthétiques apportées par ces innovations et examinerons comment celles-ci favorisent, ou non, la création de nouveaux types de paysages cinématographiques.

Remontons dans l'histoire du cinéma et imaginons un instant la surprise, l'étonnement et la béatitude des premiers spectateurs face aux vues des frères Lumière dans le Salon indien du Grand Café à Paris ce Noël 1895 : car avant d'avoir gagné la légitimité artistique et esthétique et d'être considéré comme une forme d'art, à l'instar de la poésie, de la musique, du théâtre, des arts plastiques, de l'éloquence et de la danse⁵²⁶, le cinéma est avant tout perçu comme une invention technique, une innovation, qui revêt une forme d'attraction.

Tom Gunning propose le concept de « *cinéma d'attractions* »⁵²⁷ pour caractériser le cinéma des premiers temps, soit celui des frères Lumière et de leurs contemporains (Méliès, Porter, G.A Smith, J.A Williamson, etc.) jusqu'en 1906-1907, à la veille du cinéma narratif. Selon lui, les vues Lumière et les films de Méliès ne devraient pas être présentés comme deux types de cinéma opposés – un cinéma non narratif et le cinéma plus narratif – car « *la tradition Lumière de 'mettre le monde à la portée de chacun' par des films de voyage et des actualités* »⁵²⁸ et les films de Méliès dont le scénario, selon le chercheur, ne sert que de prétexte à la mise en scène, aux « trucs » ou au joli effet⁵²⁹, partagent les mêmes fondements. Quel que soit le rôle du récit, leurs films tentent de séduire le spectateur par leur contenu, ou, comme l'écrit

⁵²⁶ Dans *Esthétique*, Hegel distingue trois principaux types d'art selon les différents rapports entre la forme et le contenu : l'art symbolique, l'art classique et l'art romantique. L'architecture en tant que forme d'art prédominante de l'art symbolique, la sculpture qui prédomine l'art classique et la peinture, la musique et la poésie étant trois types d'art privilégiés dans l'art romantique. Et pour revendiquer la légitimité esthétique de la cinématographie, Ricciotto Canudo publie « Manifeste des sept arts » en 1923 en considérant la poésie, la musique, le théâtre, les arts plastiques, l'éloquence, la danse et le cinéma comme les sept arts.

HEGEL Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétiques, textes choisis*, Paris, PUF, 1998.

CANUDO Ricciotto, « Manifeste des sept arts », *Gazette des sept arts*, N°2, Paris, 25/01/1923, p. 2, URL=[<https://www.yumpu.com/fr/document/read/17608815/gazette-des-sept-arts-n2-25-01-1923-cine-ressources>], consulté le 21/06/2023.

⁵²⁷ Texte d'origine « le cinéma of attractions ». GUNNING Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, 50/2006, p. 55-65, URL = [<https://doi.org/10.4000/1895.1242>], consulté le 18/04/2023.

⁵²⁸ *Ibid.*, p. 56.

⁵²⁹ SADOUL Georges, *Georges Méliès*, Paris, Seghers, coll. « Cinéma d'aujourd'hui », 1961, p. 118.

Tom Gunning, d'avoir « *la capacité à montrer quelque chose* » et à « *solliciter l'attention du spectateur* »⁵³⁰. Il précise par ailleurs que le cinéma des attractions, au moment où le récit commence à dominer, ne disparaît pas de la création cinématographique mais s'intègre implicitement à la création de certains films avant-gardistes, certains films narratifs et certains genres du cinéma.

Certes, l'intention de fasciner et d'attirer l'attention du spectateur n'est pas le seul objectif du cinéma des premiers temps ni même celui du cinéma tout au long de son histoire jusqu'à aujourd'hui. Mais le cinéma n'est pas non plus seulement un outil ou un vecteur de narration. Si sa capacité de montrer fait du cinéma lui-même une attraction lors de son avènement, c'est que cette attraction ou bien la capacité d'attirer l'attention lui sont peut-être consubstantielles, et préoccupent depuis toujours quelque part tout développement technique et technologique du médium comme toute recherche esthétique.

Qu'il s'agisse de trucages simples figurant dans les films des premiers temps, comme l'arrêt de caméra, la surimpression et le *matte painting*, ou d'effets plus complexes et perfectionnés, élaborés grâce à la professionnalisation et à l'industrialisation qui émergent dans les années 1920-1940, tels que le *cache-cache*, le *stop motion*, et la technique qui permet d'intégrer le dessin animé dans des prises de vues réelles (*mi-animation, mi-live*), jusqu'au *Transflex*, la projection frontale, le *travelling matte sodium*, etc. On le voit, les innovations technologiques influencent et nourrissent la mise en scène cinématographique, y compris celle, nous semble-t-il, des représentations des paysages filmiques.

Toutefois, hormis la retouche de couleur et d'autres effets minimes (par exemple, la tempête de vent artificielle dans *Le Cheval de Turin*), on observe peu d'effets spéciaux dans les représentations du paysage des films de notre corpus. Le champ de blé caressé par le vent dans *Le Vent nous emportera*, le fleuve enveloppé par le brouillard dans *Au-delà des montagnes* ou la rivière au soleil couchant dans *Un homme*

⁵³⁰ *Ibid.*, p. 57.

qui crie sont tous des paysages réalistes et naturalistes. Alors que dans bon nombre de films, particulièrement les films de genre tels que le film d'horreur, le film catastrophe et le film de science-fiction, l'utilisation des effets spéciaux endosse souvent un rôle très important dans la construction de l'univers filmique, et singulièrement dans la création du paysage cinématographique. En effet, ainsi Georges Méliès qui nous propose des visions de l'environnement lunaire, Fritz Lang qui imagine une métropole futuriste en 2026, Alfred Hitchcock qui dispose des oiseaux dessinés ou filmés dans le ciel de la ville californienne de Bodega Bay en vue zénithale, ou encore Georges Lucas qui façonne des paysages spatiaux grâce au premier système informatique de *motion control*, illustrant ainsi une nouvelle manière de mise en scène et d'expression esthétique des trucages.

Si le développement des effets spéciaux informatiques et l'arrivée de l'ère numérique favorisent la production des films catastrophe, de science-fiction et d'autres genres, ces créations cinématographiques exigent en retour des recherches esthétiques et le développement technique et technologique des effets spéciaux. Des premières pratiques à la fin des années 1970 à la vulgarisation au cours des années 1990-2000, les images de synthèses et numérique se sont désormais généralisées déjà depuis au moins presque deux décennies. Comme l'écrivent Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, « *en excluant les œuvres de pure animation, celles à avoir dépassé le milliard de recettes au monde entre 1997 et 2017* » sont des blockbusters qui « *ne pourrai[en]t exister sans les effets visuels.* »⁵³¹

Parmi les nouvelles technologies utilisées dans le domaine audiovisuel et cinématographique, le cinéma à 360° et la réalité virtuelle, qui simule des environnements virtuels immersifs, sont deux techniques innovantes pouvant affecter directement la création du paysage filmique. En réalité, depuis ces dernières années, il existe déjà des essais et des œuvres cinématographiques, donc des fictions et également des documentaires, réalisés avec le cinéma 360° et la réalité virtuelle. Ces

⁵³¹ HAMUS-VALLÉE Réjane et RENOUARD Caroline, *Les Effets spéciaux au cinéma. 120 ans de création en France et dans le monde*, Paris, Armand Colin, 2018, p. 267-268.

nouvelles techniques et technologies permettent aux cinéastes de libérer leur imagination et leur créativité pour créer une nouvelle forme esthétique de représentation du paysage. Néanmoins, en raison des conditions de projection et de diffusion, l'application et la vulgarisation de la technique du cinéma à 360° et en réalité virtuelle dans la création cinématographique sont à reconsidérer. En effet, la caméra à 360° et la réalité virtuelle favorisent-elles réellement la création de paysages filmiques ? Constituent-elles une révolution technique, technologique et esthétique qui bouleversera la création cinématographique du XXI^e siècle du point de vue esthétique ? Ou bien, finalement, s'agit-il d'effets spéciaux parmi d'autres, utilisés sommairement dans le prolongement de l'effet de fascination et d'attraction du cinéma des premiers temps ? Ce sous-chapitre propose de s'intéresser à ces questions.

3.3.1.1 De l'expérience immersive

Dans leur ouvrage consacré à la vulgarisation des développements et des innovations liés à la réalité virtuelle, Indira Thouvenin et Romain Lelong proposent une définition générale de cette nouvelle technologie : « *La réalité virtuelle (abrégée souvent en RV) permet à l'être humain de vivre une expérience dans un environnement créé numériquement, qui simule la réalité ou un monde imaginaire. Créant artificiellement des sensations (vision, son, toucher...), elle donne un sentiment fort d'immersion et elle permet des interactions.* »⁵³² À suivre ces auteurs, le cinéma à 360° en réalité virtuelle implique un fort sentiment immersif et des interactions avec le spectateur.

Selon Laurent Diouf, Anne Vincent et Anne-Cécile Worms, qui s'expriment dans un des numéros des dossiers CRISP dédié aux arts numériques⁵³³, la réalité

⁵³² THOUVENIN Indira, LELONG Romain, *La Réalité virtuelle démythifiée*, Paris, Eyrolles, 2000, p. 15.

⁵³³ *Dossier du CRISP, Les arts numériques*, 2013/1, N°81, URL = [<https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1.htm>], consulté le 02/03/2022.

virtuelle et les œuvres filmiques ou audiovisuelles réalisées à la caméra à 360° représentent des arts immersifs qui permettent par ailleurs au spectateur de vivre une expérience non seulement émotionnelle mais également sensorielle et corporelle. Au moyen de ces dispositifs, les arts immersifs peuvent « *faire vivre une expérience artistique, esthétique de l'intérieur, en réservant au spectateur la place centrale et non pas une confrontation classique avec une œuvre, en face-à-face, comme pour l'accrochage d'un tableau ou la visualisation sur écran* »⁵³⁴. Une œuvre cinématographique ou audiovisuelle réalisée avec des technologies immersives (en réalité virtuelle à 360°) offrirait donc une expérience dynamique et une narration interactive qui se distingue fondamentalement du dispositif filmique originel imposant de fait au spectateur une représentation finie. Autrement dit, s'agissant de la représentation du paysage filmique, au lieu d'un paysage relativement statique en regard de la surface de l'écran où sont projetées les actions des personnages et leurs interactions avec les espaces filmiques, les cinéastes invitent le spectateur à s'immerger dans des espaces cinématographiques *in situ*, grâce à des interfaces issues des technologies de la réalité virtuelle à 360°. Le spectateur peut créer et ressentir véritablement son propre milieu cinématographique, autrement dit un milieu qu'il initie en partie.

Selon les recherches menées par Indira Thouvenin et Romain Lelong⁵³⁵, l'histoire du développement de la réalité virtuelle remonte aux années 1960, avec les travaux du cinéaste américain Morton Heilig, qui, en 1962, présente le Sensorama, un appareil multisensoriel permettant de « *projeter des films avec haut-parleurs stéréo, siège vibrant et diffuseur de parfums* »⁵³⁶, afin de proposer une expérience cinématographique immersive. Quelques années plus tard, en 1968, Ivan Sutherland invente deux modèles de casques fixés par des fils pouvant immerger leur utilisateur

⁵³⁴ DIOUF Laurent, VINCENT Anne, WORMS Anne-Cécile, *Dossiers du CRISP, Les arts numériques, op. cit.*, p. 9-84, URL = [<https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>], consulté le 02/03/2022.

⁵³⁵ THOUVENIN Indira, LELONG Romain, *La réalité virtuelle démystifiée, op. cit.* p. 15.

⁵³⁶ *Ibid.*, p. 16.

dans un environnement virtuel. Par la suite, chercheurs, scientifiques, ingénieurs et artistes se plongent dans la création et le développement des techniques et des technologies de réalité virtuelle dans leur domaine spécifique. Ainsi, Myron Krueger lance le *Videoplace*, un environnement créé par l'artiste grâce à un ordinateur qui réagit aux spectateurs en interprétant et en anticipant ses actions. Ainsi encore Thomas Furness développe le système VACCS (*Visually Coupled Airborne Systems Simulator*) pour l'US Air Force, afin d'aider les pilotes de chasse à s'entraîner grâce à la simulation et l'interaction en temps réel. Enfin, Carolina Cruz-Neira, qui invente en 1992 la salle immersive, où les utilisateurs peuvent s'immerger virtuellement et physiquement dans des images numériques projetées sur les murs qui évoluent en temps réel.

De nos jours, la technologie informatique et virtuelle est exploitée dans les loisirs. On l'utilise dans des jeux vidéo en réalité virtuelle, des jeux interactifs en réalité augmentée, dans certaines vidéos des sites touristiques ou des événements festifs filmés à 360°. À l'instar du métavers et des projets qui lui sont associés, fruit du développement des technologies incluant la réalité virtuelle et de leur vulgarisation dans un futur proche.

Malgré l'aspect divertissant de la réalité virtuelle, son avènement ne résulte pas seulement de la création artistique mais aussi des recherches scientifiques et des pratiques institutionnelles. Ainsi, les chirurgiens exploitent la technologie de réalité virtuelle immersive (RVI) pour diminuer la douleur après une opération de thermodestruction endométriale. La RVI permet de transporter les patientes dans un monde virtuel grâce à un film en trois dimensions et une musique douce et apaisante. Ce dispositif permet d'attirer leur attention tout en influençant leurs émotions et en modifiant leur perception de la douleur⁵³⁷. De même, l'apparition de la réalité virtuelle bouleverse le domaine des sciences du mouvement, dont le développement bénéficie

⁵³⁷ G. CHENE, F. PIANA, E. CERRUTO, M. MATHE, G. LAMBLIN, E. NOHUZ, *et al.*, « Comment je fais... simplement une thermodestruction endométriale sous bloc anesthésique associé à la réalité virtuelle immersive ? », *Gynécologie Obstétrique Fertilité & Sénologie*, vol. 48, N°9, 2020, p. 703-706, URL = [<https://hal.science/hal-03491981>], consulté le 20/3/2023.

considérablement des dernières découvertes technologiques. En effet, pouvant plonger les sujets en interaction immersive dans un environnement numérique contrôlé, les chercheurs ont désormais une compréhension complète du système moteur⁵³⁸ de l'être humain. Mais la réalité virtuelle est également utilisée pour des projets multidisciplinaires, tels que celui mené par une équipe du Centre de recherche sur l'Antiquité et les mythes (CERLAM) afin de recréer virtuellement la Rome antique, celle de Constantin (début du IV^e siècle de notre ère) où historiens, architectes et informaticiens se sont employés à reproduire l'architecture et les systèmes mécaniques antiques grâce aux techniques de la réalité virtuelle⁵³⁹. Au-delà de ces avancées dans le domaine de la recherche, en tant qu'outil de mise en scène et moyen de création, comment ce dispositif à 360° rend-il déjà unique et particulier le monde ainsi créé ? Et en quoi, ensuite, un paysage filmique en réalité virtuelle est-il, ou serait-il si différent de celui produit par le dispositif de réalisation classique ?

S'agissant de la sensation d'immersion, créée pour faire pénétrer le spectateur dans un univers filmique, de nombreuses inventions ont marqué l'histoire du cinéma. Nous pouvons par exemple citer les installations cinématographiques spectaculaires proposées lors de l'Exposition universelle qui s'est tenue à Paris du 15 avril au 12 novembre 1900. Les nouvelles techniques mises en avant pendant cet événement comprenaient notamment des dispositifs cinématographiques singuliers tels que le Phono-Cinéma-Théâtre, le Phonorama et le Stéréorama. Qu'il s'agisse du Panorama du Transibérien (équipé d'une installation de toiles mouvantes de plus de trois mètres de hauteur), du Maréorama d'Hugo d'Alési (présentant des toiles mouvantes et un « bateau » monté sur vérin pour simuler la navigation en mer) ou du Cinéorama (le premier procédé de projection cinématographique d'images à 360° sur un écran

⁵³⁸ VERCHER Jean-Louis, « Sciences du Mouvement Humain : de la psychologie à la réalité virtuelle, l'héritage de Marey », *Neurophysiologie Clinique/Clinical Neurophysiology*, vol. 42, N°6, 2012, p. 385, URL = [<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0987705312002833>], consulté le 20/3/2023.

⁵³⁹ FLEURY Philippe, MADELEINE Sophie, « Réalité virtuelle et restitution de la Rome antique du IV^e siècle après J.-C. », *Histoire urbaine*, 2007/1, N°18, p. 157-165, URL = [<https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-histoire-urbaine-2007-1-page-157.htm>], consulté le 20/3/2023.

circulaire balayé par dix projecteurs synchronisés)⁵⁴⁰, ces premiers dispositifs proposent des expériences spectaculaires cinématographiques avec l'intention de créer un effet immersif.

Au fil du développement du cinéma, ces techniques et outils sont progressivement abandonnés et, comme l'écrit Emmanuelle Michaux, « *le format panoramique, tant pictural que cinématographique, ne semble plus susciter d'intérêt* »⁵⁴¹. Ils finissent donc par disparaître presque entièrement en tant que mode de représentation, au moins pour un temps. Car avec la crise de fréquentation que rencontre le cinéma concurrencé par l'essor de la télévision d'abord aux Etats-Unis (années 1950-60) puis en Europe (années 1960-70), on cherche de nouveaux procédés incompatibles avec le petit écran (très « petit » à l'époque) susceptibles de ramener les spectateurs dans les salles, dont le cinémascope (qui échoue sur le petit écran du fait de son format 2.35, voire 2.55) ou encore, justement, ce cinéma « circulaire ». Ainsi se manifeste à partir des années 1950-1960, un regain d'intérêt pour les expériences cinématographiques plus immersives avec le Circarama par exemple (Circle-Vision 360°) inventé par Ub Iwerks au sein de l'équipe Disney⁵⁴², le Kinopanorama circulaire, système cinématographique en 360° russe, et l'IMAX et l'OMNIMAX (ou IMAC Dome) dans les années 1970. La standardisation du format 1.66 en Europe et 1.85 aux Etats-Unis, en plus du scope, à partir de ces années 1960 qui abandonnent le format 1.33, semble plaider dans le même sens. Ce sont là des formats plus panoramiques et donc plus propices à l'immersion, car plus « larges », mais aussi aux grands espaces où le paysage trouve en quelques sorte une nouvelle raison d'être. Le développement technique et technologique des effets spéciaux de plus en plus réalistes renforce

⁵⁴⁰ MANNONI Laurent, « Les 'Attractions' à l'Exposition de 1900 », *Cinéma 1900 : magie & technologie*, 08/10, La Cinémathèque française,

URL = [<https://www.cinematheque.fr/video/1463.html>], consulté le 20/01/2023.

⁵⁴¹ MICHAUX Emmanuelle, *Du panorama pictural au cinéma circulaire*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 86.

⁵⁴² *Ibid.*, p. 93-98.

l'intérêt commun et simultané pour le renforcement d'une sensation d'immersion dans le cadre d'une expérience cinématographique.

Dans le même ordre d'idées, il nous faut également mentionner l'incidence immersive que peut avoir le mode de diffusion d'un film. Prenons le cas d'un des films de notre corpus, *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang par exemple. Selon ses dires, le cinéaste aurait souhaité changer son mode de projection et de diffusion dès l'amont du projet. Au lieu de céder le droit de programmation et de projection du film aux salles de cinéma, il a ainsi collaboré avec des musées pour proposer des séances de projection dans le cadre d'une exposition autour du film. Grâce à ses installations, il voulait étendre l'univers du film dans le monde réel et créer ainsi un environnement plus immersif.

Il n'est pas rare que Tsai Ming-liang s'associe à des musées pour exposer ses créations. Citons notamment l'installation *Hua Diao* (花凋, 2004, littéralement « des fleurs fanées »), sélectionnée par le Jin Men Bunker Museum ; l'installation vidéo *It's a Dream* (是梦, 2007) mise en place pour la 52^e Biennale de Venise ; *Visage* (脸, 2009), commandé par le musée du Louvre ; *Tsai Ming-liang – Une quête*, installé du 25 novembre 2022 au 2 janvier 2023 au Centre Pompidou. Pour chacune de ses créations, le cinéaste exploite un terreau nouveau au sein duquel ses œuvres cinématographiques peuvent s'épanouir. Le film *Les Chiens errants*, malgré sa forme cinématographique traditionnelle, est d'ailleurs dédié au musée. En 2014 et 2015, à la suite de projections dans des festivals de cinéma, au lieu de programmer son film dans les salles, Tsai Ming-liang a proposé l'exposition *Stray Dogs at the Museum : TSAI Ming-liang's Solo Exhibition*, au MoNTUE⁵⁴³ à Taipei et au Times Museum à Guangzhou⁵⁴⁴ en y intégrant *Les Chiens errants* qui ne rencontrait ainsi son spectateur que dans la salle d'exposition.

⁵⁴³ *Stray Dogs at the Museum - Tsai Ming Liang Solo Exhibition* (来美术馆郊游：蔡明亮大展), TSAI Ming-liang, Taipei, MoNTUE, URL = [<https://montue.ntue.edu.tw/en/straydogs/>], consulté le 12/06/2020.

⁵⁴⁴ *Stray Dogs at the Museum - Tsai Ming Liang Solo Exhibition* (来美术馆郊游：蔡明亮大展), TSAI Ming-liang, Guangzhou, Timesmuseum, URL = [<https://timesmuseum.org/cn/program/stray-dogs-at-the-museum-tsai-ming-liang-s-solo-exhibition>], consulté le 12/06/2020.

Lors de ces séances de projection, outre le film, le cinéaste proposait aussi plusieurs installations vidéo de plans-séquences tournés mais non intégrés à l'œuvre finale. Et, au lieu d'offrir des chaises ou des fauteuils au public, Tsai Ming-liang avait fait disposer des coussins en forme de chou pointu (au milieu du film, une séquence montre Xiao Kang, le protagoniste, mordant un chou pointu avec colère) afin de s'asseoir ou de s'allonger pour visionner le film. Par ailleurs, ces salles d'exposition n'étant pas initialement agencées pour la projection de films, Tsai Ming-liang recourait à des dispositifs particuliers pour favoriser de bonnes conditions de visionnage. Ainsi, au musée de Taipei, d'innombrables branches mortes, comme venues de la forêt entourant le bâtiment abandonné dans lequel se réfugie la famille errante, avaient été collées sur les murs-rideaux (Fig. 202) ; au musée de Guangzhou, des papiers ridés et des toiles noires couvraient des murs de verre et entouraient l'écran, comme pour conduire le spectateur à l'appartement brûlé où habite la famille errante quand les parents n'ont pas divorcé. Ces dispositifs ne permettaient cependant pas de créer une obscurité totale, identique à celle d'une salle de projection (sans compter l'éclairage de sécurité) : au musée de Taipei, le soleil se faufilait par exemple à travers les branches dans la salle d'exposition et au musée de Guangzhou, il avait réalisé des effets d'ombre et de lumière avec des papiers d'épaisseur variée. Le cinéaste avait par ailleurs choisi de programmer plusieurs séances de jour et de nuit pour que les spectateurs puissent profiter de l'exposition et visionner le film dans différentes conditions.

Proposer une exposition de son film dans un musée au lieu de la vendre à un distributeur pour le faire circuler, peut être considéré comme un geste de résistance face à un marché du film et à un système de diffusion qui plébiscitent la recette comme unique critère d'évaluation de la qualité (et de la rentabilité) d'un film. Mais cette démarche change également la nature de l'œuvre. Elle offre une autre façon de regarder un film et de percevoir le sens qu'il tente de transmettre. Comme le cinéaste l'explique :

« Je souhaite changer la manière dont les gens voient le cinéma, non seulement la manière dont ils perçoivent et interprètent un film, mais aussi la manière dont ils regardent un film, qui doit être très libre, assis, allongé, peu importe. Par exemple, vous regardez un plan dans cette salle, et retrouvez le même plan dans une autre salle, cela pourrait vous faire réfléchir autrement »⁵⁴⁵.

Quand un film s'extrait de la salle de cinéma pour intégrer un environnement non conventionnel, le changement spatial et les dispositifs supplémentaires modifient la manière dont le film est consommé. Les branches mortes, les papiers ridés, les toiles sombres ainsi que les coussins en forme de chou pointu transforment les salles d'exposition, qui deviennent une extension de l'univers du film. Lorsque le spectateur entre dans le musée, il entre simultanément dans le film. Et lorsqu'il regarde le film, selon l'expression de Merleau-Ponty, il n'est pas dans le film mais *au* film. Comme si l'univers du film s'étendait dans le monde physique. Les salles d'exposition deviennent ainsi ce qu'André Gardies nomme l'« *espace cinématographique* »⁵⁴⁶ – du hall d'entrée du cinéma jusqu'à la surface de l'écran (« *l'espace écranique* »⁵⁴⁷ en paysage *in situ* – l'extension de l'espace narratif⁵⁴⁸).

Du point de vue perceptif, les dispositifs esthétiques et poétiques proposés par Tsai Ming-liang pour les projections des plans-séquences inutilisés couplés au film *Les Chiens errants* entraînent le spectateur dans un univers unique et fantastique qui relie le monde réel et le monde du film. En faisant pénétrer le spectateur dans le « corps » des plans-séquences et dans celui du film, Tsai Ming-liang lui offre une expérience cinématographique immersive. Néanmoins, le déplacement des visiteurs, l'éclairage de sécurité ainsi que les bruits extérieurs à la salle d'exposition rappellent l'écart entre le monde physique et le monde du film. De même, la forêt, le marais et

⁵⁴⁵ ZJOL, « Tsai Ming-liang au musée : J'ai trouvé la bonne place pour mon film (走进美术馆的蔡明亮: 我找到了我电影应该使用的位置) », ma traduction, Zhangjiang, URL = [<https://zj.zjol.com.cn/news.html?id=131512>], consulté le 12/06/2020.

⁵⁴⁶ GARDIES André, *L'Espace au cinéma*, op. cit., p. 15-57.

⁵⁴⁷ *Ibid.*, p. 17-25.

⁵⁴⁸ *Ibid.*, p. 104-161.

l'ensemble des Tiers paysages dans lesquels pénètrent les corps des personnages sont en fin de compte des espaces imaginaires et seulement visuels que le spectateur est invité à simplement regarder et contempler.



Fig. 202

3.3.1.2 Réalité virtuelle

Dans son adaptation cinématographique *Ready Player One* (2018), Steven Allan Spielberg met en scène l'univers décrit sous la plume d'Ernest Cline dans son premier roman de science-fiction, publié en 2011. L'histoire se passe en 2045 ; le monde, en proie au chaos, est gravement dégradé du fait de la crise énergétique, des désastres climatiques et environnementaux, et de la guerre. Pour échapper à la brutalité de cette vie cruelle, l'humanité passe son temps à jouer dans l'OASIS, un système mondial de réalité virtuelle qui permet de s'amuser et aussi de travailler et de gagner de l'argent

afin de mieux vivre. À travers les représentations du paysage urbain d'un futur proche, où la végétation est complètement absente et où les gratte-ciels et les bâtiments ont laissé place aux véhicules abandonnés superposés, l'écrivain comme le cinéaste portent un regard très sombre sur le devenir de la civilisation humaine face à une crise écologique, comme on le constate du reste dans de nombreuses *écofictions*. En même temps, ils offrent une piste quant à notre futur, qui consisterait en l'existence d'une société virtuelle en parallèle de la société réelle. Dans le film, la société virtuelle est partie prenante de la société réelle et devient un monde « paradisiaque » où tout est possible et réalisable, la technologie de la réalité virtuelle y étant suffisamment développée. En contrôlant leurs avatars, les personnages peuvent donc « vivre » dans un univers virtuel, et leurs agissements peuvent influencer leur vie réelle.

Dans *Ready Player One*, Spielberg souligne une forme d'illusion, qui pourrait s'avérer plutôt positive s'agissant du développement des techniques et des technologies de la réalité virtuelle ainsi que sur sa mise en fonction. Néanmoins, il faut rappeler que dans le domaine civil ou militaire, bien qu'elle n'en soit pas aux prémices de son développement, cette innovation du XXI^e siècle reste encore aujourd'hui à perfectionner. Dans le domaine cinématographique et audiovisuel, que ce soit du point de vue industriel, artistique ou esthétique, la réalisation et la production des projets à 360° mis en œuvre grâce à la réalité virtuelle et aux technologies qui lui sont associées, restent encore là expérimentales.

Depuis environ 2015 ont émergé des projets cinématographiques et audiovisuels à 360° réalisés en réalité virtuelle, notamment dans les festivals du cinéma du monde entier. Les trois principaux festivals de cinéma internationaux en Europe – le Festival de Cannes, la Mostra de Venise et le Festival international du film de Berlin – font la part belle aux films réalisés au moyen de cette nouvelle forme immersive. Ainsi la 1^{ère} édition de Venice VR Expanded lors de la 73^e édition de la Mostra de Venise en 2016. Ou encore la première VR section (désormais le 360° VR Screenings), qui fait partie de l'EFM VR Cinema (European Film Market), proposée par la Berlinale en 2018.

Enfin l'espace Cannes XV (XR x VeeR), lancé par le MIF (Marché du Film) de Cannes depuis 2019⁵⁴⁹. Les œuvres cinématographiques et audiovisuelles à 360° réalisées en réalité virtuelle témoignent de la croissance et du développement du marché de cette nouvelle forme de création, comme le montrent les données de 2022 affichées sur le site officiel du Festival de Cannes qui révèlent une croissance remarquable des projets filmiques et audiovisuels dédiés à cette nouvelle forme de narration :

*« This year, Cannes XR and VeeR received nearly 200 VR projects worldwide, from 3DOF to 6DOF, with a wide range of genres, including 360 live-action, animation, interactive art, documentary, and narrative games. Among them, 18 finalists stood out and competed for the two awards: Best VR Story and Best VR Interactive Experience. »*⁵⁵⁰

Même si la réalisation et la production des projets cinématographiques et audiovisuels en réalité virtuelle augmentent, ceux-ci restent tout de même plus marginaux comparativement aux films présentés à Cannes sous forme classique. Actuellement, nous pouvons distinguer quatre façons de regarder, ou, mieux, de vivre de manière sensorielle des projets en réalité virtuelle.

Premièrement, en participant aux festivals de cinéma. Notamment aux trois principaux cités plus haut ainsi qu'au Festival du court-métrage de Clermont-Ferrand, qui propose un programme de courts-métrages en réalité virtuelle⁵⁵¹, ou encore en

⁵⁴⁹ Selon les recherches d'Hélène Laurichesse, bien que le Cannes XV ait été lancé depuis 2019, le Festival de Cannes dispose de l'espace « Next » depuis 2017, situé au même rang que la section de fiction, celle de documentaire (Cannes Docs), celle du court-métrage (Short Film Corner) et celle de l'animation (Animation Day). En raison du croisement des projets RV présentés à l'espace « Next » en 2018, le MIF décide de créer un espace qui est spécialement consacré aux œuvres XV à partir de 2019. LAURICHESSE Hélène, « Un espace 'Cannes XR' au Marché du Film : Quels enjeux pour l'industrie du cinéma ? », *Entrelacs*, 17/2020, URL = [<http://journals.openedition.org/entrelacs/5948>], consulté le 12/01/2021.

⁵⁵⁰ Site officiel de Cannes XV, URL = [<https://www.marchedufilm.com/fr/news/2022-cannes-xr-x-veer-future-award-now-announced/>], consulté le 03/02/2023.

⁵⁵¹ Site officiel du programme de court-métrage RV proposé par le Festival du court-métrage de Clermont-Ferrand, URL = [<https://clermont-filmfest.org/en/short-film-festival/virtual-reality-2023/>], consulté le 03/02/2023.

participant à des festivals dédiés spécifiquement aux œuvres en réalité virtuelle, tels que le VR Film Festival consacré à la diffusion de films en réalité virtuelle et lancé par les Rencontres audiovisuelles organisées dans le région Hauts-de-France ⁵⁵² . Deuxièmement, en participant à des événements culturels ou scientifiques qui présentent parfois des œuvres filmiques ou audiovisuelles en réalité virtuelle utilisées soit comme pivot de création de l'événement soit comme élément complémentaire. Ainsi, l'exposition *Cités millénaires. Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul*, proposée par l'Institut du monde arabe en 2019⁵⁵³, où les courts-métrages en réalité virtuelle étaient utilisés comme des matériaux qui permettent aux participants de « vivre » dans des lieux patrimoniaux, des ruines et des paysages de villes détruits pendant les guerres (nous y reviendrons après). Ainsi encore l'exposition immersive *Van Gogh* organisée à Toulouse⁵⁵⁴, au terme de laquelle les participants pouvaient regarder une vidéo en réalité virtuelle pour vivre une expérience sensorielle comme s'ils évoluaient dans certains paysages peints par Van Gogh. Troisièmement, en visitant les sites de l'Internet de certaines chaînes de télévision, comme Productions numériques ARTE, ou des plates-formes de streaming de réalité virtuelle, comme Meta Quest, qui proposent aussi des œuvres filmiques et audiovisuelles en réalité virtuelle accessibles à domicile grâce à un équipement spécifique. En France, si nous ne sommes pas équipés de casques et de manettes, nous pouvons toutefois vivre des expériences immersives dans des lieux de loisirs ou des salles d'arcade de réalité virtuelle tels que Destination VR à Anse, Zone 360 à Millau ou l'Espace MK2 VR (Paris), lui avant sa fermeture en 2020.

Mais, comme le soulignent les recherches menées par Hélène Laurichesse⁵⁵⁵, si de nombreux projets numériques liés à la réalité virtuelle et augmentée bénéficient

⁵⁵² Site officiel de VR Film Festival, URL = [<https://vr-filmfestival.com>], consulté le 03/02/2023.

⁵⁵³ Site officiel de l'exposition *Cités Millénaires. Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul* de l'Institut du monde arabe, URL = [<https://www.imarabe.org/fr/expositions/cites-millennaires>], consulté le 03/02/2023.

⁵⁵⁴ Site officiel de l'Exposition immersive *Van Gogh* à Toulouse, URL = [<https://vangoghexpo.com/toulouse/>], consulté le 03/02/2023.

⁵⁵⁵ LAURICHESSE Hélène, « Un espace 'Cannes XR' au Marché du Film : Quels enjeux pour l'industrie du cinéma », *Entrelacs*, *op. cit.*, URL = [<http://journals.openedition.org/entrelacs/5948>], consulté le 12/01/2021.

d'investissements technologiques importants, une large part de ceux-ci est consacrée aux projets liés aux loisirs, comme les jeux vidéo, plutôt qu'à ceux liés au domaine culturel et artistique auquel appartient le cinéma. Dès lors, le marché, la production, la diffusion et le développement de cette nouvelle technologie dans le cinéma restent encore au stade expérimental.

Notons toutefois les expériences en réalité virtuelle de cinéastes réputés tel que Tsai Ming-liang⁵⁵⁶ et Alejandro González Iñárritu⁵⁵⁷. Ou encore celles qu'ont proposé à titre promotionnel Ridley Scott et Christopher Nolan sous formes d'extraits vidéographiques à 360° pour *Alien : Convent* (2017) et *Dunkerque* (2017) afin d'attirer plus de spectateurs. Aujourd'hui, la plupart des films réalisés en réalité virtuelle sont toutefois des courts-métrages ; et selon la nature de ces projets présents dans les grands festivals de cinéma évoqués plus haut, ce sont souvent des films d'animation, des documentaires ou des œuvres expérimentales, plutôt que des fictions.

Comment expliquer cet écart quantitatif entre les différents types de films dans le domaine du cinéma en réalité virtuelle ? Ce phénomène semble strictement lié à l'impact du dispositif de réalité virtuelle sur la mise en scène. En effet, les cinéastes doivent désormais non seulement établir une nouvelle grammaire narrative, mais également développer une nouvelle méthode de mise en scène, ce qui pourrait bouleverser les classifications typologiques et fonctionnelles du paysage filmique que nous avons proposées dans la Partie 2 de notre travail de recherche.

Dans les sous-chapitres suivants, nous explorerons ce processus en détail en étudiant quelques court-métrages à 360° réalisés en réalité virtuelle, afin d'évaluer les modalités esthétiques et formelles de la construction de l'espace cinématographique et du paysage filmique avec ce dispositif.

⁵⁵⁶ Coproduit par Juant China et HTC VIVE, Tsai Ming-liang a réalisé son premier court-métrage en réalité virtuelle de 55 minutes *The Deserted* (家在兰若寺) en 2017. Le film a été présenté dans plusieurs festivals de cinéma tels que la 74^e édition de la Mostra de Venise pour la section « Venise VR » et la 57^e édition des Golden Horse Film Festival and Awards.

⁵⁵⁷ Alejandro González Iñárritu réalise son premier court-métrage en réalité virtuelle de 7 minutes *Carne y Arena* en 2017 pour faire vivre aux spectateurs l'expérience des immigrants mexicaines traversant la frontière américaine. Le film a obtenu l'Oscar de la contribution spéciale (Academy Award for Special Achievement), le tout premier d'ailleurs pour un film en réalité virtuelle.

3.3.2 Vers une nouvelle forme de paysage cinématographique

Différents des œuvres d'animation qui sont généralement disponibles sur des plates-formes de *streaming*, nombre de films en réalité virtuelle réalisés à la caméra à 360°, fictions comme documentaires, ne sont pas accessibles en dehors des festivals de cinéma ou des événements culturels. Ainsi, pour illustrer nos recherches esthétiques et formelles sur la création du paysage dans le cinéma en réalité virtuelle, nous proposons de nous arrêter sur deux court-métrages accessibles, l'un de fiction *I, Philip* (2016) de Pierre Zandrowicz, l'autre documentaire *The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes* (2017) de Kathryn Bigelow et Imraan Haroon Ismail. Nous poursuivrons notre étude en mobilisant des vidéos à 360° en réalité virtuelle de l'exposition *Cités millénaires. Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul*, proposée par l'Institut du monde arabe en 2019.

3.3.2.1 Paysage filmique à 360°

Le court-métrage *I, Philip* de Pierre Zandrowicz est inspiré d'un fait réel. Le jeune cinéaste y raconte l'histoire de l'androïde Philip, une copie programmée de Philip K. Dick, créée par David Hanson, un ingénieur en robotique. Après être devenu célèbre sur Internet dans les cercles de fans de l'auteur de science-fiction, en 2005, la tête de l'androïde disparaît mystérieusement pendant un voyage. On retrouve sa trace dans des aéroports de l'Ouest américain, avant qu'elle ne disparaisse complètement dans l'État de Washington. Grâce à une expérience vidéographique à 360° et en réalité virtuelle, Pierre Zandrowicz invite le spectateur à se glisser dans la « peau » de Philip, pour vivre ses dernières aventures et découvrir ses souvenirs d'amour.

Tout au long du film, en se servant du point de vue subjectif et de l'effet sonore construit à partir d'un point central, le cinéaste met le spectateur à la place de

l'androïde en lui permettant de rencontrer les autres personnages et d'observer le monde qui lui entoure. La plupart des intrigues se déroulent en intérieur. À la place du personnage principal, donc, le spectateur se retrouve d'abord dans le bureau de David (pour le plan de la naissance du robot), puis dans une grande salle de réunion afin de rencontrer des fans de l'auteur de science-fiction, avant de se réveiller soudainement dans une chambre d'hôpital, accompagné d'une femme. Se rendant à un entretien, le robot arrive par la suite dans un café, avec David et d'autres personnages, avant d'être laissé seul au milieu du couloir d'un aéroport. Vers la fin du film, le robot se retrouve dans un laboratoire, où il rencontre d'abord un inconnu et ensuite la femme vue à l'hôpital. À la fin du film, Philip arrive sur la plage où il retrouve son amoureuse (Fig. 203).

Ce moment heureux vécu au milieu d'un paysage paisible, dans un plan où se trouve la même femme qu'à l'hôpital, peut, sans plus d'informations diégétiques, être interprété de plusieurs façons : il pourrait être un morceau du souvenir de l'auteur de science-fiction, ou bien un souvenir programmé par David Hanson, ou encore un souvenir inventé par le robot androïde, en tant qu'étape de la procédure établie pour imiter un être humain. Quoi qu'il en soit, ce seul plan de paysage dans *I, Philip*, qui pourrait nous rappeler le moment de rêverie emblématique de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott où une licorne blanche court dans une forêt, montre, d'une part une nouvelle fois, une sorte de préférence pour la nature, et, d'autre part, le potentiel de la réalité virtuelle à reconstruire une expérience paysagère classique que nous pouvons vivre dans la vie réelle.

Il s'agit d'un paysage filmé à 360° à partir d'une position fixe, celle de Philip. La femme qui apparaît dans le plan à l'hôpital se trouve également dans ce plan-ci, sur la plage et vers la mer. L'interface du casque permet de prendre la place de Philip et de parcourir l'ensemble de la plage et de voir la petite falaise qui se trouve de l'autre côté. *A contrario* du cinéma sous forme classique, le spectateur peut choisir son propre point de vue en tournant la tête et regarder ce qu'il souhaite dans ce paysage *in situ*.

Le ciel, la mer au loin, le sable « sous les pieds » ainsi que la falaise constituent un environnement naturel à 360° que le spectateur peut pénétrer.

Dans les vidéographies à 360° en réalité virtuelle proposées dans l'exposition immersive *Cités millénaires. Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul*, nous pouvons, d'un point de vue technique, retrouver des lieux et des paysages *in situ* à 360° similaires au niveau esthétique à celui de *I, Philip*. Dans quatre des vidéos à 360° consacrées aux lieux et aux sites patrimoniaux des cités millénaires ravagés par la guerre, nous nous retrouvons dans deux espaces intérieurs et deux ruines antiques détruites à cause des guerres : le souk d'Alep et le temple de Baalshamin à Palmyre en Syrie (Fig. 204), l'église Notre-Dame-de-l'Heure à Mossoul en Irak, et la basilique Leptis Magna en Libye (Fig. 205) qui sont reconstruits au moyen de la technique 3D et exposés en réalité virtuelle.

Contrairement à la façon dont le spectateur pénètre l'univers de *I, Philip* seulement à partir d'une position fixe, l'équipement de visionnage proposé par l'exposition immersive est disposé dans une petite pièce où le spectateur peut se déplacer physiquement. Il s'agit en fait d'un dispositif qui correspond à la manière de consommer les vidéos. Le spectateur peut non seulement pénétrer virtuellement dans les lieux et les paysages *in situ* à travers l'interface de casque et choisir librement la zone qu'il souhaite regarder, mais il peut également se déplacer dans une zone déterminée, comme s'il se promenait sur ces sites *in situ*. Cette alternative permet au spectateur d'avoir, d'une part, l'impression de s'approcher physiquement de sites ravagés par les batailles et restaurés de manière virtuelle, et, d'autre part, de créer la sensation « d'être dedans » afin de renforcer l'aspect réaliste.

Ici se distinguent deux types de paysage fixe à 360° en réalité virtuelle. Cette fixité résulte du choix des cinéastes et de certaines contraintes techniques et technologiques. En effet, pour un film réalisé avec une caméra avec une prise de vues à 360°, certaines conditions s'imposent quant au choix des valeurs de plans : le gros plan est impossible ; la plongée et la contre-plongée sont remplacées par le choix de la

hauteur de la caméra ; les valeurs de plans laissent place au rapport entre la caméra et les éléments filmiques. En outre, selon les recherches menées par Laurent Lescop, pendant le tournage il ne faut pas omettre la notion de *stitching* lors du travail sur l'éclairage afin de faciliter « *l'assemblage des différentes vues filmées pour composer une image à 360°* »⁵⁵⁸ pendant la postproduction. En conséquence, la profondeur de champ et la configuration des objets et des personnages deviennent très importantes pour la création du paysage à 360° en réalité virtuelle. Comme l'explique Tsai Ming-liang à propos de la projection de *The Deserted*⁵⁵⁹ au Golden Horse Film Festival and Awards en 2017⁵⁶⁰, les techniques et les technologies de réalité virtuelle en 2017 ne permettaient pas de filmer le gros plan ; regarder un film à 360° en réalité virtuelle s'apparente alors à regarder un spectacle depuis un autre espace-temps. La composition et la mise en scène traditionnelles, auxquelles nous sommes habitués, sont remplacées par ce qu'il l'appelle une « composition subtile (隐约的构图, yīnyuē de gòutú) » :

« Tu vois toujours la composition, car j'ai vraiment bien réfléchi et je me suis dit que je devais retrouver la composition pour mon film pendant le tournage. La hauteur de la caméra, cela est très important. Nous ne pensons pas de cette manière lorsque nous réalisons un film de forme traditionnelle. La distance entre la caméra et la porte ainsi que les escaliers derrière la porte... Tout ceci, c'est la composition que je peux proposer. Mais qui déterminera la composition ? C'est le spectateur. Je vous ai proposé un point de vue à partir duquel on peut regarder

⁵⁵⁸ LESCOP Laurent, « Vers une grammaire narrative à 360° : Ou comment la construction d'un décor réel vient dynamiser les questionnements théoriques », *Entrelacs*, *op. cit.*, URL = [http://journals.openedition.org/entrelacs/5912], consulté le 27/11/2021.

⁵⁵⁹ *The Deserted* est le premier court-métrage en réalité virtuelle de Tsai Ming-liang. Il n'est actuellement disponible ni dans les salles de cinéma, ni dans les salles d'exposition, ni sur Internet, ni sur d'autres supports. Seule sa bande-annonce et quelques images issues du plateau de tournage tracent aujourd'hui son existence.

⁵⁶⁰ *Rencontre avec Tsai Ming-liang après la projection de The Deserted aux Golden Horse Film Festival and Awards 2017* (金马影展映后座谈, 《家在兰若寺》), ma traduction, URL = [https://www.youtube.com/watch?v=k0wuEl6ZNI4], consulté le 13/01/2023.

l'espace. La position que je vous propose est celle que je vous offre, mais c'est à vous de trouver la composition. [...] Il y a encore l'éclairagiste, le chef décorateur et l'artiste d'art visuel, etc. [...] Il semble que le chef opérateur n'est plus nécessaire dans un projet cinématographique en réalité virtuelle, car la composition et la mise en scène traditionnelles n'existent plus. [...] Mais nous avons toujours besoin d'un chef opérateur qui est sensible à l'éclairage et à la spatialité. [...] Il s'agit d'un concept de scénographie. »⁵⁶¹

Nous pouvons alors comprendre que, s'agissant de la *mise en scène subtile* d'un film à 360° en réalité virtuelle, les principes de mise en scène ne sont plus fondés sur le cadrage et la composition dans un champ visuel donné, mais sur la position et la hauteur de la caméra, l'utilisation de la profondeur et la configuration des décors, des objets et des personnages.

Les deux exemples mobilisés (*I, Philip* et les vidéos des *Cités millénaires...*) révèlent que la différence entre un point de vue d'observation identifié ou non permet de distinguer l'un de l'autre et d'engendrer des effets spécifiques qui correspondent à la nature et aux besoins de ces œuvres. Concrètement, d'une part, un point de vue non identifié répond à la demande de l'exposition des cités millénaires qui montre des patrimoines témoignant des civilisations humaines, alors que, d'autre part, s'agissant du paysage dans le court-métrage de Pierre Zandrowicz, une position identifiée répond au besoin du récit et de la construction du personnage. D'ailleurs, dans ce dernier exemple, grâce à des effets sonores qui créent ce que Camille Pierre appelle la « *voix-je* »⁵⁶² en position centrale et à l'apparition de la main masculine qui rend finalement visible le « corps » de Philip à la fin du film, le cinéaste réussit en même temps à créer une double identité et un corps hybride qui représente à la fois celui du protagoniste et celui du spectateur.

⁵⁶¹ *Ibid.*, URL = [https://www.youtube.com/watch?v=k0wuEl6ZNi4], consulté le 13/01/2023.

⁵⁶² PIERRE Camille, « I Philip : analyse du rôle de la bande son dans le partage du 'je' », *Entrelacs*, *op. cit.*, URL = [http://journals.openedition.org/entrelacs/5961], consulté le 27/11/2021.

D'un point de vue fonctionnel, créées à des fins différentes les représentations du paysage des deux projets ont des fonctions bien singulières. En effet, dans l'exposition des cités millénaires, les paysages des ruines *in situ* sont principalement élaborés pour être regardés et observés ; les ruines sont donc le sujet des vidéos et de l'exposition et au lieu de les voir comme des paysages, il serait plus pertinent de les considérer comme des objets, des témoignages de l'Histoire et de la violence. En comparaison, dans *I, Philip*, les fonctions que revêt le paysage de la plage sont, pour des raisons diégétiques, plus complexes. En effet, la fin du film révèle un paysage filmique aux fonctions multiples qui englobent l'ensemble des fonctions que nous avons évoquées dans le chapitre 2.2. Il est d'abord un paysage avec une valeur esthétique qui sert de lieu d'action. Il est aussi un paysage-matériau selon la zone que l'on choisit à regarder (si nous baisons la tête, nous pouvons voir la plage de plus près ainsi que les stries ondulantes du sable à nos pieds). Il est enfin un paysage-figure et paysage-récit, car non seulement il participe à la construction de l'identité du personnage principal mais il constitue également un élément fondamental qui influence profondément l'interprétation du récit. Par ailleurs, en embrassant le point de vue de Philip à travers son « corps », le spectateur peut à la fois partager le paysage-milieu cinématographique du personnage principal et créer directement le sien grâce au casque nécessaire pour visionner le paysage filmique à 360°. Le paysage-milieu du personnage principal devient alors hybride et chevauche celui du spectateur.

Grâce à la réalité virtuelle, le cinéaste crée un paysage filmique à 360° multifonctionnel, qui rend service à l'objet esthétique, au lieu d'action, à l'élément intégrant de la création identitaire du personnage principal, à l'élément intégrant la construction du récit et surtout au paysage-milieu du personnage qui peut être partagé directement sur un plan virtuel par le spectateur. Il n'y aurait donc pas de différence ou presque. Dès lors, en quoi la réalité virtuelle constitue une nouveauté pour le paysage et son universalité par rapport à la forme classique ?

Fig. 203

Fig. 204

Fig. 205

3.3.2.2 Disparition du cadre et point d'observation

De la pellicule au format numérique, le dispositif de la réalité virtuelle mise en place dans la réalisation des films implique des ajustements de mise en scène en fonction de l'outil et du matériau de création. Si la première révolution – du matériel physique au codage numérique – touche la qualité du son et des images et apporte de nombreux changements quant au procédé des travaux de postproduction, la deuxième révolution provisoire – en imaginant que la technologie de la réalité virtuelle pourrait être une technique dominante de la création cinématographique à l'avenir – touche non seulement le montage, donc la grammaire du langage cinématographique, mais aussi la définition des concepts spatiaux du médium cinématographique. Ces changements bouleversent d'un côté le classement des types de paysages filmiques définis par les fonctions qu'ils occupent dans la création cinématographique et, d'autre part, les dispositifs de mise en scène qu'ils privilégient.

Dans un film réalisé à la caméra à 360°, le cadre qui sert, comme l'écrivait Jacques Aumont, de « *limite visible et visuelle, qui manifeste matériellement le fait que l'image a une dimension (qu'elle n'est pas illimitée)* »⁵⁶³ n'existe plus. Ce bord de l'image, cette frontière, le « *cadre-objet* », aussi le « *cadre-limite* »⁵⁶⁴ qui définit l'objet par le regard et sépare « *l'image de son dehors* »⁵⁶⁵ disparaît. En l'absence du cadre à partir duquel on définit traditionnellement le concept de l'espace cinématographique, il apparaît donc indispensable d'analyser les dispositifs de mise en scène en réalité virtuelle à 360° quant à leur incidence sur l'espace cinématographique et le traitement du paysage filmique.

Dans un espace filmique à 360°, les images en mouvement représentent en effet un environnement filmique comme un monde à pénétrer et à s'approprier, et le cadre proposé par le cinéaste devient une zone de visionnage à balayer en tournant la tête.

⁵⁶³ AUMONT Jacques, *L'image. Peinture, photographie, cinéma : des origines au numérique, op. cit.*, p. 111.

⁵⁶⁴ *Ibid.*, p. 111-112. C'est l'auteur qui met en gras les deux thèmes de cadrage.

⁵⁶⁵ *Ibid.*, p. 112.

Autrement dit, le cinéaste, cédant un certain pouvoir au spectateur, tant au niveau esthétique que perceptif et diégétique, propose un paysage dans son ensemble, et le spectateur, à son tour, « cadre » par lui-même et achève la composition.

Pourtant, la composition d'un plan de paysage à 360° se distingue de celle du cinéma sous forme classique. Dans ce dernier cas, comme l'indique Jacques Aumont, la perception des images en mouvement en tant que surface plate a lieu à partir d'une recherche visuelle qui enchaîne plusieurs fixations visuelles. Il précise également que, « dans le cas d'une image regardée sans visée particulière, les fixations successives durent quelques dixièmes de seconde chacune, et se limitent assez strictement aux parties de l'image les plus fournies en informations »⁵⁶⁶. Les zones fortement informatives influencent donc la production « d'un centrage ou **centrement** de l'image »⁵⁶⁷. Par ailleurs, selon les études de Rudolf Arnheim⁵⁶⁸, inspirées par les pensées de la psychologie de la Gestalt sur la connexion entre la perception et la pensée et le modèle d'un centre imaginaire dans la perception visuelle, cité par Jacques Aumont dans son ouvrage, rappelons que nous pouvons même identifier des centres de diverses natures⁵⁶⁹. Si nos recherches visuelles se fixent naturellement sur des zones fortement informatives, avec la composition de l'image à l'aide des dispositifs de mise en scène, il est également possible de « vider le centre » optique de l'image et de créer ce que Pascal Bonitzer appelle un « *décadrage* »⁵⁷⁰ – un cadrage qui vise à écarter le centre afin de créer une tension visuelle entre le centre vide et la tendance du spectateur qui souhaite réoccuper le centre et résoudre le « problème » de *décentrement*.

Cependant, dans un paysage filmique à 360° en réalité virtuelle, puisque le cadre a disparu, les effets de *centrement* et de *décentrement* sont bien moins évidents selon

⁵⁶⁶ *Ibid.*, p. 41. Les caractères en gras sont le fait de l'auteur.

⁵⁶⁷ *Ibid.*, p. 115.

⁵⁶⁸ ARNHEIM Rudolf, *La Pensée visuelle*, Paris, Flammarion, coll. « Champs arts », 1999.

⁵⁶⁹ Il s'agit du centre géométrique, du « centre de gravité » visuel, des centres secondaires de la composition et des centres *diégético*-narratifs.

AUMONT Jacques, *L'image. Peinture, photographie, cinéma : des origines au numérique*, op. cit., p. 115.

⁵⁷⁰ BONITZER Pascal, *Décadrages*, Paris, Cahiers du Cinéma/Éditions de l'étoile, coll. « essais », 1985.

les compositions proposées. Par exemple, dans le plan de paysage de *I, Philip*, la femme qui échange avec le protagoniste étant sur la plage, la zone fortement informative où se situe ce personnage féminin devient naturellement le centre perceptif. Bien qu'il soit possible que le spectateur s'intéresse à la petite falaise du côté opposé ou au sable au niveau des pieds, en raison de la présence de la femme et de la conversation, le cinéaste crée un centre *diégético-narratif*. Mais, dans un paysage *in situ* à 360°, en l'absence de personnage (par exemple, un plan paysager identique à celui de *I, Philip* dépourvue d'indications tels que personnages et conversation, ou bien un plan de la ruine du temple de Baalshamin à Palmyre en Syrie sans animation qui montre la reconstruction virtuelle), le *centrement* de ces plans de paysage semble ne plus exister puisque le centre est dès lors omniprésent. Dans le plan de la plage, la falaise, la mer, le ciel, voire le sable, peuvent devenir le centre. Tout comme au sein de la ruine d'un temple antique, chaque pièce de décombres peut attirer l'attention du spectateur.

La production du *centrement* et du *décentrement* d'un plan de paysage à 360° dépend alors de deux facteurs : la mise en scène proposée par le cinéaste et la sensibilité esthétique et paysagère du spectateur. Grâce aux différentes composantes, les cinéastes peuvent créer des indications, ou bien, comme l'écrit Laurent Lescop, des points d'intérêt « *étant distribués dans l'espace et le temps [par lesquels le montage] évalue (anticipe) la probabilité qu'un spectateur les regarde à des moments clés* »⁵⁷¹, afin de guider son regard et son attention. Si dans un film classique, le point de vue du cinéaste est introduit à travers le cadrage, dans un paysage filmique à 360°, il s'intègre dans la configuration des éléments paysagers d'un environnement *in situ* et des points d'intérêt proposés par le cinéaste. Sans indication particulière, chaque partie de l'espace filmique peut être un point d'intérêt. En d'autres termes, la zone que le spectateur choisit de regarder remplace le « cadre » et devient le champ dynamique qui détermine la perception du paysage. Ce qui engendre un nouveau concept d'hors-

⁵⁷¹ LESCOP Laurent, « Vers une grammaire narrative à 360° : Ou comment la construction d'un décor réel vient dynamiser les questionnements théoriques », art. cit.

champ, car bien qu'un espace filmique à 360° suggère qu'il est possible de voir l'intégralité d'un espace scénographique, cette sensation d'immersion entière et complète n'est qu'une illusion. Car, même si le spectacle se trouve virtuellement dans un espace filmique à 360°, la partie hors de la zone visible choisie par le spectateur constitue un hors-champ.

Dans le dernier plan de *I, Philip*, le paysage est fixe et filmé dans un temps relativement long, où apparaît une zone fortement informative. Le *centrement* est alors relativement facile à produire, et le traitement de l'hors-champ semble moins compliqué. Car la position fixe et la durée permettent au spectateur de prendre le temps d'observer le paysage à 360°, et un seul point d'intérêt permet au cinéaste de guider plus facilement l'attention du spectateur. Néanmoins, dans un paysage filmique à 360° dont l'univers est constitué de plans dynamiques avec plusieurs points d'intérêt, la création du *centrement* s'avère alors plus complexe.

Dans *The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes*, réalisé par Kathryn Bigelow et Imraan Haroon Ismail, des plans de paysages dynamiques présentent le travail des gardes forestiers du parc national de la Garamba – un des plus anciens parcs nationaux d'Afrique – en République démocratique du Congo. En brossant trois portraits – ceux de Dodo, Yoma et Tomasi –, les deux cinéastes nous font découvrir la vie des personnages, leur métier, leurs réflexions et sentiments en une dizaine de minutes. On découvre d'abord leur vie sociale et familiale, puis leur entraînement et particulièrement leur patrouille quotidienne. En montrant des moments d'accrochage, une charogne d'éléphant, une salle où sont stockées de nombreuses défenses en ivoire saisies aux braconniers et les tombes des gardes forestiers morts pour lutter contre la chasse illégale et l'extinction des éléphants, le documentaire à 360° permet au spectateur de s'immerger dans le monde des gardes forestiers et de vivre virtuellement des moments ordinaires mais fondamentaux de ces rangers de la savane africaine.

Le documentaire s'ouvre sur une séquence qui montre une prairie, où des plans zénithaux d'un troupeau d'éléphants en déplacement alternent avec des plans d'une

brigade de rangers qui poursuit des braconniers. Dans les plans qui montrent le troupeau d'éléphants, grâce au point de vue zénithal, les pachydermes et la prairie sont filmés comme des plans de paysage *in visu* avec des figures. Le mouvement lent de la caméra qui s'approche des animaux permet de prendre le temps d'observer l'environnement à 360°. Par ailleurs, puisque la zone fortement informative (ou le point d'intérêt) cible le troupeau, le *centrement* de la perception est donc relativement facile à produire, et le spectateur peut rapidement accéder au sujet du plan.

À l'inverse, dans les plans qui présentent la brigade des rangers, le *centrement* devient plus difficile à produire. En effet, les plans zénithaux sont réalisés via un drone, tandis que l'ensemble des plans de la patrouille et des accrochages sont filmés à l'aide d'une caméra de prise de vues à 360°, tenue consécutivement par les trois gardes forestiers, d'abord Dodo, ensuite Yoma et enfin Tomasi. Accompagné de leurs monologues, le spectateur se trouve toujours à leur place, au sein du troupeau qui se déplace dans les hautes herbes (Fig. 206). À l'inverse de *I, Philip*, puisque la caméra est tenue successivement par les trois rangers, le spectateur peut non seulement avoir le sentiment d'être dans un environnement à 360° au milieu des gardes forestiers, mais il peut également voir le visage des trois gardes forestiers. Au lieu de s'identifier à l'un des rangers, le spectateur les accompagne, témoin de leur travail. Par ailleurs, les cinéastes proposent certains plans, surtout ceux d'accrochages, particulièrement courts pour créer un rythme dynamique. Enfin, les gardes forestiers et d'autres éléments (une rivière, un pont, le bord de l'eau, un hélicoptère et les détonations des fusils) apparaissent dans un même plan à 360°.

Dans ces plans à 360°, le spectateur vit dans le même espace-temps que celui du film, il se trouve virtuellement dans un même espace que les gardes forestiers et les éléphants. Dans cet espace cinématographique à 360°, comme indique Olivia Dorado⁵⁷², réside en fait plusieurs types d'espace filmique : déjà au moins l'espace cinématographique, l'espace diégétique, l'espace narratif et l'espace du spectateur,

⁵⁷² *Ibid.*

selon les catégories proposées par André Gardies. Mais à y regarder de plus près, nous pouvons rendre compte que le bouleversement qu'apporte la réalité virtuelle à la création d'espace cinématographique va beaucoup plus loin.

Fig. 206

Comme l'explique André Gardies, dès que le spectateur entre dans l'environnement où il regarde le film naît un espace cinématographique. Du hall à la salle de cinéma jusqu'à la place dans laquelle le spectateur s'installe pour regarder le film, un processus de prise de position spectaculaire se met en place. Comme il le décrit, ce processus de la construction de l'espace cinématographique est à la fois sensoriel et psychologique : « *Le pas y est plus mesuré, plus alangui, plus hésitant ; probablement sous l'insistance dragueuse des photos placardées et qui, sans en avoir l'air, orientent mes déplacements [...] s'amorce l'invitation à la solitude ; pris en main par l'ouvreuse* »⁵⁷³. En somme, il désigne donc l'environnement dans lequel le spectateur consomme le film et habite « [...] *le temps d'un voyage imaginaire* »⁵⁷⁴.

⁵⁷³ GARDIES André, *L'Espace au cinéma*, op. cit., p. 19.

⁵⁷⁴ *Ibid.*, p. 19.

Selon André Gardies, l'espace diégétique est l'une des conditions proprement filmiques et se construit tout au long de la projection au gré du développement narratif. Il dépend, d'une part, de la construction du monde diégétique à l'aide des dispositifs de mise en scène (visuels et sonores), et, d'autre part, de la compréhension et de l'interprétation du spectateur. Comme l'explique le chercheur, un récit (sous n'importe quelle forme) « *ne prendra sens qu'à partir du moment où je serai en position de l'interpréter. Cette 'performance' n'est envisageable que si je mobilise une 'compétence' particulière qui s'alimente à la fois au savoir préalable dont je dispose au moment de recevoir le film et aux 'instructions' que ce dernier m'adresse.* »⁵⁷⁵ L'espace diégétique est donc toujours en construction et s'actualise dans le processus de perception du film, ainsi que dans la compréhension et l'interprétation du spectateur, qui mobilisent ses savoirs antérieurs (ses expériences vécues et ses savoirs encyclopédiques) face au monde de référence – le monde cinématographique ayant « *ses propres lois propres à chaque film* » et « *se construit à l'aide des caractéristiques diégétiques que le film met en place* »⁵⁷⁶.

L'espace narratif désigne par ailleurs « *l'espace en tant que partenaire de cette activité propre à tout récit qu'est la narrativité* »⁵⁷⁷, note aussi André Gardies. Grâce à la rencontre et aux échanges entre les personnages en tant que *sujets* et des lieux qui construisent la topographie du récit, la narrativité prend forme. Bien que tout échange demande au moins deux sujets et que « *l'espace n'[ait] de sens que pour autant qu'il est saisi par un sujet* »⁵⁷⁸, « *tout récit consiste fondamentalement en la mise en scène d'un jeu de forces* »⁵⁷⁹. Les lieux et les personnages peuvent ainsi entrer en interaction car « *chacun d'eux actualise une ou plusieurs forces dont les résultats sont autant de moments du procès narratif.* »⁵⁸⁰ Les échanges, ainsi que ses opérations, sont dynamiques en fonction des différentes formes de compositions morphologiques des

⁵⁷⁵ *Ibid.*, p. 62.

⁵⁷⁶ *Ibid.*, p. 64.

⁵⁷⁷ *Ibid.*, p. 105.

⁵⁷⁸ *Ibid.*, p. 115.

⁵⁷⁹ *Ibid.*, p. 136.

⁵⁸⁰ *Ibid.*, p. 136.

lieux, des actions narratives et des structures narratives variées. D'autant plus que les porteurs de valeurs, les rencontres entre les lieux et les personnages génèrent la tension et la dynamique narrative singulières à chaque récit.

L'espace du spectateur peut être compris comme l'espace « *propre à l'activité du spectateur* »⁵⁸¹ rappelle aussi André Gardies. Il dépend à la fois de l'ensemble des stratégies narratives que le film déploie pour sa communication, et de la perception, mais aussi de l'interprétation du spectateur. Il comprend d'abord l'espace créé grâce à l'ensemble des dispositifs de mise en scène visuels (cadre, montage, etc.) et les contenus extensifs que ceux-ci pourraient évoquer (par exemple, un autre film, un roman, une peinture, etc.). Ensuite, il comprend l'espace de l'énonciation construit par divers dispositifs communicationnels, qui peuvent être non seulement verbaux (monologue, dialogue, etc.) mais aussi iconiques (images, photogrammes, etc.) et audio (musique, effets sonores, etc.). De plus, il englobe également l'espace du savoir spectatorial qui concerne « *la transformation d'une situation perceptive (voir, entendre) en une situation cognitive (que sais-je, ou plutôt que suis-je en train d'apprendre, sur le monde diégétique ?) [...] à travers trois étapes qui veillent un réglage du savoir spectatorial : la localisation, la monstration, la polarisation* »⁵⁸².

Lorsqu'on prend un casque pour entrer virtuellement dans l'espace-temps d'un film à 360°, l'espace cinématographique et l'espace diégétique se superposent. Puisque l'écran sur lequel le film est projeté devient l'interface à 360° à travers laquelle on regarde le film, l'espace écranique⁵⁸³, qui introduit le film et marque en même temps la frontière entre le monde du récit et le monde réel, a disparu. Le monde du récit se superpose spatialement au monde réel grâce à l'utilisation d'un casque. De plus, en raison du changement de la manière de « consommer », le spectateur – « *le sujet spectaculaire* »⁵⁸⁴ – n'est plus entièrement contraint et passif, tant d'un point de vue physique que perceptif (il faut tourner la tête pour choisir la zone de visionnage).

⁵⁸¹ *Ibid.*, p. 166.

⁵⁸² *Ibid.*, p. 194.

⁵⁸³ *Ibid.*, p. 22.

⁵⁸⁴ *Ibid.*, p. 18.

Lorsqu'on commence à percevoir activement l'environnement et à essayer de comprendre les informations fournies en suivant le développement du récit et les activités par exemple des trois rangers dans *The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes*, notre corps s'approprie virtuellement l'intégralité de l'univers du film – on construit l'espace diégétique tout en créant l'espace narratif avec les personnages. C'est donc au cours de la construction de l'espace diégétique et de l'espace narratif que naissent les milieux cinématographiques (Benjamin Thomas) ainsi que les milieux paysagers qui impliquent à la fois les personnages et le spectateur dans le monde cinématographique en réalité virtuelle. Lorsque ces milieux cinématographiques et paysagers s'actualisent invariablement dans cet espace hybride à 360°, qui englobe à la fois l'espace cinématographique, l'espace diégétique et l'espace narratif, cela nécessite des stratégies et des modalités adaptées pour la perception, la compréhension et l'interprétation, autrement dit, pour l'existence de l'*espace-spectateur*.

Or, dans *The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes*, quels que soient les dispositifs de mise en scène visuelle ou les dispositifs communicationnels, ils ne permettent pas une transition efficace d'une situation perceptive à une situation cognitive dans un monde à 360° en réalité virtuelle. En effet, bien que le rythme du montage ne soit pas particulièrement rapide, la durée de la plupart des plans ne semble pas suffisamment longue pour permettre une perception adéquate des informations diégétiques. Puisque les zones fortement informatives sont nombreuses et se dispersent dans un espace à 360°, le *centrement* devient particulièrement difficile voire impossible à produire. Et chaque partie de l'espace possiblement un hors-champ.

En outre, dans l'effet de *centrement*, le temps – la durée – est également un facteur important qui influence la perception visuelle. Comme l'écrit Jacques Aumont, « *la vision est un sens spatial* »⁵⁸⁵, et les facteurs temporels affectent essentiellement la perception visuelle pour des raisons à la fois biologiques et neurologiques⁵⁸⁶. En

⁵⁸⁵ AUMONT Jacques, *L'Image. Peinture, photographie, cinéma : des origines au numérique, op. cit.*, p. 17.

⁵⁸⁶ « 1°, la plupart des stimuli visuels varient avec la durée, ou se produisent successivement ; 2°, nos yeux sont en mouvement constant, faisant varier l'information reçue par le cerveau ; 3°, la perception

effet, le cinéma, définit par Jacques Aumont comme médium permettant la rencontre entre un spectateur et des images intrinsèquement temporalisées⁵⁸⁷, assure à la fois la création des mouvements et leur perception⁵⁸⁸. Or, pour un film en réalité virtuelle, ce que l'on considère ce ne sont plus des images à trois dimensions « *doté[es] de profondeur* »⁵⁸⁹, mais un monde à 360°. Si un plan en réalité virtuelle est chargé d'informations arbitraires et dispersées, comme c'est le cas dans *The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes*, la perception de l'ensemble des informations ainsi que la compréhension du récit deviennent particulièrement difficiles à réaliser dans une durée relativement courte voire insuffisante, la plurispacialité de la vue à 360° épuisant en un sens l'attention (trop d'informations à la fois pour pouvoir la fixer). La durée influençant la perception, elle a aussi un impact sur la perception spatiale. Comme l'écrit Antoine Gaudin, la longue durée perçue agit « *à la fois sur notre compréhension de la structure agrégative de l'espace, et elle améliore, au niveau kinesthésique, notre préhension sur le volume d'air contenu dans le plan* ». En conséquence, si la durée d'un plan n'est pas suffisamment longue, la perception d'informations qu'il contient comme la perception de son espace peuvent devenir problématiques. De plus, comme nous l'avons indiqué (2.3.1.1), une durée suffisamment longue permet d'approfondir le sentiment d'être-au-présent, tout au moins plus au-présent du plan. Comme l'explique là encore Antoine Gaudin,

« la durée d'exposition au plan définit une qualité d'imprégnation vis-à-vis de ce qui est filmé et qui accède ainsi à une plus grande présence : en termes d'impact sensoriel, tout d'abord ; mais également en fonction de son code d'être-au-présent, au sein d'un vécu spectatorial qui ne serait plus défini par sa façon d'appréhender

elle-même n'est pas un processus instantané ; certains stades en sont rapides, d'autres beaucoup plus lents (les récepteurs rétiniens réagissent en moins de 1 ms (milliseconde) lorsqu'ils sont reposés ; en revanche, il s'écoule au moins 50 à 150 ms entre la stimulation du récepteur et l'excitation du cortex) ». *Ibid.*, p. 17.

⁵⁸⁷ *Ibid.*, p. 130.

⁵⁸⁸ *Ibid.*, p. 130-131.

⁵⁸⁹ GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, op. cit., p. 77.

des étant-foncteurs de la narration [...] mais par sa qualité propre d'être aux choses représentées. En paraphrasant Merleau-Ponty, on pourrait dire que dans le plan long, nous sommes 'pris dans la pâte du monde' »⁵⁹⁰.

Si la perception des informations, la compréhension du récit et la perception de l'espace sont à peine réalisables, est-il encore possible de construire un lieu cinématographique qui soit stable, reconnaissable et, surtout, accessible mentalement ?

Dans les plans de patrouille et d'accrochage de *The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes*, bien que la construction d'un lieu cinématographique semble inachevée et incomplète, les milieux cinématographiques prennent forme lorsque les rangers se déplacent dans la nature sauvage, marchent dans la forêt et se dispersent dans le *bush*. En marchant virtuellement dans les chaussures des rangers, le dispositif crée simultanément des milieux cinématographiques et paysagers qui s'actualisent en suivant les actions desdits rangers et au fur et à mesure de notre perception sans cesse sollicitée pour une expérience immersive et sensorielle, fût-elle brusque et fragmentaire. Néanmoins, cette perception défectueuse qui semble inachevée et brutale, comme cet *espace-spectateur* qui peine à exister, font finalement écho aux sentiments et sensations auxquels font face les gardes forestiers lorsqu'ils confrontent aux difficultés, à la cruauté et aux nombreux dangers qu'ils se rencontrent. En somme, ce milieu paysager à 360° en réalité virtuelle crée une réalité sensible et sensorielle autre.

En raison du changement de dispositif de captation, le cinéma en réalité virtuelle déploie par ailleurs une grammaire narrative qui se distingue de cela du cinéma plus conventionnel⁵⁹¹, ainsi qu'une nouvelle pratique de mise en scène.

⁵⁹⁰ *Ibid.*, p. 141-142.

⁵⁹¹ LES COP Laurent, « Vers une grammaire narrative à 360° : Ou comment la construction d'un décor réel vient dynamiser les questionnements théoriques », art. cit.

Lors de la rencontre après la projection de *The Deserted* aux Golden Horse Film Festival and Awards, Tsai Ming-liang explique que, bien que la technique et la technologie de la réalité virtuelle permettent de créer un espace filmique à 360°, il ne se préoccupe pas des arrière-plans⁵⁹². Autrement dit, il ne travaille que sur la zone où il souhaite que le spectateur se concentre. Tandis qu’Alejandro González Iñárritu, à la projection de son premier film en réalité virtuelle *Carne y arena* (*Flesh and Sand*, 2017), installe des dispositifs physiques et un éclairage particulier pour construire une scénographie singulière, afin d’immerger les spectateurs dans l’univers des immigrants mexicains qui franchissent la frontière des États-Unis. Comme le décrit Matt Jacobson, il s’agit d’une expérience à la fois cinématographique et physique :

« *To experience it, you had to drive twenty minutes to an airplane hangar filled with sand and surrounded by steel fencing, take off your shoes, and don an Oculus Rift headset, headphones, and a backpack. Carne puts the participant in the Sonoran Desert at nightfall, just as a group of immigrants attempting to cross the border illegally are confronted by Border Patrol agents. The title means "flesh and sand," and the experiential installation is as visceral as it sounds—a fully realized virtual reality that is at once deeply isolating and profoundly intimate.* »⁵⁹³

⁵⁹² Rencontre avec Tsai Ming-liang après la projection de *The Deserted* aux Golden Horse Film Festival and Awards 2017 (金马影展映后座谈, 《家在兰若寺》), op. cit. URL = [https://www.youtube.com/watch?v=k0wuEl6ZNi4], consulté le 13/01/2023.

⁵⁹³ JACOBSON Matt, « Are You Experienced? », *Esquire*, 2017, p. 38, URL = [https://search-ebsochost-com.gorgone.univ-toulouse.fr/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=124316592&lang=fr&site=ehost-live], consulté le 08/04/2023.

Ma traduction : « *Pour en faire l’expérience, vous devez d’abord conduire vingt minutes jusqu’à un hanger à avion rempli de sable et entouré d’une clôture en acier, enlever vos chaussures, puis prendre un casque Oculus Rift, des écouteurs et un sac à dos. Carne dispose le participant dans le désert de Sonoran au crépuscule, en tant que membre d’un groupe d’immigrants qui tente de franchir illégalement la frontière, confronté à des agents de Border Patrol. Le titre du film signifie ‘chair et sable’, l’installation expérimentale est aussi viscérale que son traitement sonore le paraît – une création en réalité virtuelle qui est à la fois profondément isolante et intime.* »

Chaque cinéaste applique sa propre méthode dans cette aventure cinématographique toute nouvelle qu'est la réalité virtuelle. Lorsqu'un paysage filmique devient un milieu cinématographique que le spectateur vit directement de manière virtuelle et physique, l'ensemble des facteurs qui affectent la configuration de l'espace filmique doit alors être considéré, soit la position de la caméra depuis laquelle le spectateur perçoit le pseudo-monde et s'identifie, mais encore le rapport spatial entre la caméra des motifs paysagers et les autres éléments qui se trouvent dans le même espace, ainsi que le ou les différents centres visuels. Malgré l'aspect expérimental et le changement de matériel utilisé pour la réalisation et de mise en scène, nos analyses sur les représentations du paysage dans les deux courts-métrages cinématographiques cités montrent que les fonctions apportées par les représentations du paysage sont aussi puissantes et variées que les représentations du paysage dans les films contemporains de forme classique. Bien que la mise en place et la vulgarisation de la technologie en réalité virtuelle dans l'industrie du cinéma restent encore expérimentales, voire presque à inventer, en ces temps où l'invention et le renouvellement des technologies numériques sont considérables, le développement d'un modèle de paysage immersif mérite évidemment toute notre attention quant à son avenir.

CONCLUSION

Notre travail de recherche est issu de l'observation du phénomène de convergence formelle de la représentation du paysage dans certains films réalisés par des cinéastes de différentes cultures et sociétés au tournant des années 2000. Une forme de paysage filmique archétypique semble en effet s'y dessiner sous l'aspect d'un espace ouvert, souvent un espace naturel, à forte profondeur de champ représenté dans un ou plusieurs plans « larges » (plan d'ensemble ou plan général), à vocation souvent contemplative. Or, les recherches de différentes approches menées par Alain Roger, Michel Collot et Augustin Berque sur la notion de paysage ont montré que la création du paysage ne se limite pas à la seule question artistique, mais englobe également des aspects esthétiques, socioculturels, anthropologiques et philosophiques. Lorsqu'une tendance à l'universalisation formelle se manifeste dans les représentations du paysage au sein de films de cultures ayant une longue tradition paysagère qui leur est propre, quand les spécificités formelles propres à ces différentes cultures paysagères s'assimilent progressivement, nous ne pouvons pas nous empêcher de nous demander si, aujourd'hui, les cinéastes de différentes cultures et sociétés partagent des pensées de paysage similaires. Ce phénomène signifie-t-il que l'homogénéisation des idées et des courants de pensée qui alimentent ces représentations du paysage dans des films de différentes sociétés et civilisations contemporaines est envisageable ? Et s'il existe une universalisation du paysage, c'est-à-dire une forme acceptée et reconnue par l'ensemble des cinéastes, cela implique-t-il l'existence d'un modèle, voire d'un dogme, susceptible de mettre en péril la diversité, la poïétique, la vitalité du paysage ? C'était donc pour répondre à ces questions que nous avons proposé l'hypothèse de l'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain comme point de départ pour examiner cette tendance à l'homogénéisation formelle des représentations du paysage dans le cinéma contemporain.

Avec un corpus compris d'une vingtaine de films issus de différentes cultures dans lesquels les cinéastes accordent une importance considérable au paysage, nous avons élaboré une recherche constituée en trois parties. Pour comprendre la ou les

causes du phénomène de l'universalisation des représentations du paysage dans le cinéma contemporain, il nous a semblé utile d'identifier d'abord (première partie) les traditions et les pensées paysagères qui se sont manifestées dans les films de notre corpus dans la première partie. Ensuite, dans la deuxième partie, nous avons extrait les formes universelles du paysage qui se sont imposées dans les films contemporains que nous avons sélectionnés pour notre corpus. Grâce aux résultats des recherches des deux premières parties de la thèse, nous avons poursuivi notre recherche et avons examiné la possibilité de l'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain (notre troisième partie).

Nous avons commencé les recherches de la première partie par les analyses esthétiques sur les représentations du paysage qui ont joué un rôle important dans les films de notre corpus. Ces analyses ont été divisées thématiquement en deux chapitres : le premier chapitre dédié aux paysages naturels, et le deuxième chapitre principalement axé sur les paysages urbains. Avec les résultats des recherches esthétiques des chapitres 1.1 et 1.2, nous avons identifié, dans le chapitre 1.3, les tendances dynamiques qui se sont exprimées à travers la création et l'utilisation des représentations du paysage dans les films de notre corpus.

De la nature sauvage à la campagne, les paysages naturels de douze films ont été analysés afin d'extraire les idées et les courants de pensées qui les ont imprégnés. De l'océan Atlantique représenté métaphoriquement comme état authentique du soi dans *Moonlight* de Barry Jenkins à la grotte nichée dans une forêt vierge d'Asie du Sud-Est montrée comme berceau de la vie dans *Oncle Boonmee* d'Apichatpong Weerasethakul, nous avons analysé des paysages naturels à travers lesquels les cinéastes ont tissé des récits sur le thème du retour à l'origine et de la construction de l'identité de soi. Les montagnes transformées en « asile » d'amour poétique et pittoresque sous la caméra d'Ang Lee dans *Le Secret de Brokeback Mountain* et le lac situé quelque part à la campagne en France dans *L'Inconnu du lac* d'Alain Guiraudie sont devenus des paysages qui symbolisaient la libération de la nature humaine. À travers la forêt pleine

de force vitale filmée telle un paysage *in situ* représentant le « Monde de la joie » dans *La Forêt de Mogari* de Naomi Kawase et les paysages du lac brumeux de La Cocha qui incarnent l'angoisse et l'inquiétude du personnage face au futur et à l'avenir de son pays dans *La Sirga* de William Vega, nous avons découvert une nature énigmatique qui abritait différentes formes de vie. Dans *The White Meadows* de Mohammad Rasoulof et *Jauja* de Lisandro Alonso, les paysages poétiques du lac salé et les paysages fantastiques de la plaine de la Pampa nous ont rappelé sans cesse le lien subtil entre la nature sauvage et l'imagination humaine. Dans *Le Vent nous emportera* et *La Vie sur Terre*, sous le regard poétique d'Abbas Kiarostami et d'Abderrahmane Sissako, la nature se transforme, là, en paysages symboliques pour enchanter la beauté de la vie. À l'inverse, dans *Into the Wild* et *Winter Sleep*, c'est une nature cruelle, voire hostile que nous montrent Sean Penn et Nuri Bilge Ceylan, proposant une réflexion sur l'humanité et le rapport entre l'individu et le monde dans lequel il vit.

Après avoir réalisé ces recherches esthétiques sur les paysages naturels, cinq films ont été analysés pour comprendre les réflexions que les cinéastes apportaient par le biais des représentations du paysage urbain. Dans *Le Dernier voyage de Tanya* d'Alekseï Fedortchenko, du monde rural au monde urbain, les paysages anthropiques semblent constituer un parcours symbolique permettant au spectateur de « mesurer » les différentes étapes de la disparition d'une ethnie et du développement d'une société. Dans *Les Chiens errants* de Tsai Ming-liang, une métropole pleine de bâtiments abandonnés, de chantiers ruinés et de Tiers paysage incarne une société froide et indifférente. Manamat-Saleh Haroun, quant à lui, propose une tragédie familiale dans *Un homme qui crie* afin de montrer une ville voire un pays de l'Afrique sous la menace de la guerre. Tandis que dans *L'Éternité et un jour* de Theo Angelopoulos, les bâtiments abandonnés, en particulier la frontière, jouent le rôle de métaphore politique et sociale ou, sous la caméra de Jia Zhangke, et malgré la nostalgie, c'est comme témoins du développement de la société que les paysages urbains de différentes époques de la ville de Fenyang apparaissent.

Selon les analyses filmiques des deux premiers chapitres de la Partie 1, nous avons extrait les tendances dynamiques qui se sont manifestées à travers les représentations du paysage des films de notre corpus. Nous avons constaté une préférence générale accordée à la représentation du paysage naturel. D'une part, cette dernière y est beaucoup plus fréquente que celles du paysage urbain. D'autre part, dans la plupart des cas, les paysages naturels sont associés à des valeurs positives et mobilisés pour suggérer des réflexions au sujet de la nature humaine. Tandis que les représentations du paysage urbain sont fréquemment montrées comme traces du développement matériel des sociétés et des civilisations humaines, sources de critiques de la part de nombreux cinéastes de l'existence humaine. Selon notre recherche, ces différences à la fois esthétiques et symboliques entre les représentations du paysage naturel et celles du paysage urbain peuvent se comprendre comme une conséquence de la convergence de multiples facteurs. D'un côté, en tant que condition primordiale de l'existence de l'être humain, matière première de l'imagination et concept inventé par l'homme, la nature est l'infrastructure des traditions, des mythes et des religions qui forgent, en retour, la notion de paysage et les pensées proto-paysagères de différentes cultures et sociétés. D'un autre côté, en tant que produit culturel, la ville ainsi que sa représentation esthétique, notamment le paysage urbain, semblent devenir la meilleure représentation, presque un « autoportrait » de l'être humain dans son historicité.

Après avoir analysé les valeurs universelles, les idées et les courants de pensée qui se manifeste dans les représentations du paysage et les traditions paysagères, nous avons poursuivi notre recherche sur les formes universelles des représentations du paysage qui se sont imposés dans les films de notre corpus. Les recherches de la deuxième partie se divisent en trois chapitres : le premier s'est consacré aux différentes fonctions que le paysage filmique pouvait apporter à la création cinématographique, le deuxième aux recherches esthétiques et épistémologiques sur les motifs récurrents du paysage. Enfin, le dernier, aux dispositifs de mise en scène que nous avons observés

fréquemment dans le cinéma contemporain. Pour alimenter au mieux les recherches de ces chapitres, nous avons non seulement eu recours aux films de notre corpus mais également à des films et à des œuvres d'art visuel de différentes époques.

Le travail de recherche du chapitre 2.1 a été divisé en deux sous-parties analysant les fonctions que les paysages pouvaient apporter à la création cinématographique : la première sur les « paysages primitifs » et la deuxième sur les « paysages connotatifs ». En effet, selon les recherches du chapitre 1.1 et 1.2, nous avons constaté que les paysages dans les films de notre corpus sont rarement uniquement *in visu* mais souvent en double état, à la fois *in visu* et *in situ*. Afin d'analyser la création de ces formes de paysage hybride, nous avons d'abord effectué des recherches esthétiques sur les différentes formes de paysage-lieu qui désignait les paysages filmiques accessibles de manière physique pour les personnages et utilisés comme lieu d'action. Nous avons poursuivi ces recherches en nous intéressant, ensuite, au paysage-matériau qui renvoie au paysage en tant qu'environnement dont les motifs sont tangibles. Selon les analyses esthétiques de diverses formes de paysage-lieu et de paysage-matériau, nous avons constaté que, grâce à leur état hybride, les paysages filmiques pouvaient posséder une spatialité et apporter des fonctions plus subtiles et complexes à la création cinématographique. À l'aide des dispositifs de mise en scène, notamment la composition et le montage, un décor peut devenir un paysage, un paysage peut être utilisé comme lieu d'action, un lieu d'action où ont lieu des intrigues peut devenir un paysage à contempler. De plus, grâce au récit et à la mise en scène, le paysage peut être un élément intégrant de la création de personnages, soit un paysage-figure ; il peut aussi être utilisé en tant qu'élément clé de la création de l'univers du film, soit dans ce cas un paysage-récit. Autrement dit, le paysage-lieu et le paysage-matériau relèvent du rapport physique et spatial que le paysage entretient avec le ou les personnages, tandis que le paysage-figure et le paysage-récit dépendent de leurs rapports au monde diégétique qui ouvre sur une lecture plus symbolique ou métaphorique.

Dans le chapitre 2.2, les recherches esthétiques sur les motifs récurrents de paysage sont divisées thématiquement en deux sous-parties : la première pour les motifs paysagers naturels et la deuxième pour les motifs du paysage anthropique. Sous la caméra des différents cinéastes, les motifs naturels tels que les motifs aériens (vent, tempête), les motifs aquatiques (pluie, lac, rivière, fleuve, océan), les motifs terrestres (montagne, forêt, arbre) et les motifs hybrides (brouillard, brume, marais), et les motifs anthropiques tels que les motifs ruraux (campagne, champs), les motifs « linéaires » (le chemin, route, point) et les motifs de ruines (bâtiment abandonné, chantier), sont autant de motifs paysagers qui enrichissent la création filmique. En tant qu'éléments filmiques, que ce soient les motifs naturels ou les motifs anthropiques, ils sont à la fois des éléments diégétiques qui contribuent à la construction du récit et des éléments spatiaux qui servent la création de l'espace filmique. En tant qu'éléments esthétiques, ces motifs portent en eux les sensibilités paysagères de différentes cultures et témoignent des préférences esthétiques des cinéastes. En conséquence, ces motifs paysagers possèdent des caractéristiques plastiques et esthétiques qui peuvent influencer en profondeur la création et la perception du film. Et en retour, le sens ainsi que les valeurs associées aux motifs paysagers sont subordonnés au récit qu'ils contribuent à créer.

Dans le chapitre 2.3, nous avons poursuivi notre recherche esthétique sur les dispositifs de mise en scène fréquemment mobilisés pour créer des paysages. Pour ce faire, nous avons d'abord effectué une recherche sur les différentes formes de paysage dans lesquelles apparaissent ou non les personnages ainsi que leur regard tout en proposant un classement formel et fonctionnel desdits paysages filmiques. Grâce à ce classement, nous avons ensuite continué notre recherche esthétique et épistémologique sur les dispositifs de mise en scène fréquemment utilisés ayant pour but d'imiter différents types d'acte de perception. En effet, les plans larges – le plan d'ensemble et le plan général – de longue durée sont les dispositifs les plus utilisés pour présenter une vue vaste ou un espace ouvert en le transformant en paysage. En caméra fixe, ce

dernier peut devenir un paysage immobile contemplé à partir d'un point de vue qui pourrait être celui du cinéaste ou celui du ou des personnages. En revanche, avec un mouvement de caméra, le regard à travers lequel le spectateur perçoit le paysage devient mobile, l'acte de contemplation devient l'acte d'observation ou l'acte d'accompagnement. Les motifs de *surcadréité* – fenêtre, chambranle, vitre, pare-brise et autres motifs-cadres –, en tant que motifs traditionnels de la création du paysage en peinture, permettent de créer une certaine profondeur de champ, rendent ainsi possible la coexistence de multiples couches visuelles et de plusieurs espaces dans un seul plan. Les motifs de surcadrage statique, en tant que systèmes visuels clos, permettent toutefois de créer une ouverture et une possibilité pour la perception, tandis que les motifs de surcadrage mobile, grâce au mouvement, rendent la perception partielle et en progression, ce qui la transforme en processus de découverte.

Après avoir effectué les analyses sur les tendances dynamiques qui se manifestent à travers les représentations du paysage, et les recherches esthétiques et épistémologiques sur les formes universelles de la représentation du paysage dans les films de notre corpus, nous continuons à examiner l'hypothèse de l'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain. C'était là l'objectif de la troisième partie. Les recherches se sont organisées ici en trois chapitres : le premier se consacre aux rapports entre les paysages filmiques et les pensées qui s'y manifestent, le deuxième aux caractéristiques esthétiques et formelles propres au paysage cinématographique, le troisième au paysage filmique en réalité virtuelle afin de mener une réflexion sur les possibilités d'évolution de la création du paysage dans le cinéma à l'époque numérique.

Dans le premier chapitre de la Partie 3, nous avons examiné la possibilité de l'existence d'une universalisation à la fois formelle et cognitive de la création du paysage dans le cinéma contemporain. En effet, selon les recherches de la Partie 1 et la Partie 2, nous pouvons comprendre que l'hypothèse de l'existence d'un universel du paysage dans le cinéma contemporain est problématique du point de vue à la fois

esthétique et conceptuel. Malgré la présence de certaines similitudes au niveau esthétique, formel et idéologique dans les représentations du paysage au sein des films contemporains, il ne semble pas pertinent de parler d'universalité en raison de la variation des facteurs qui influencent la création et la perception du paysage. D'une part, bien que nous puissions observer une manière conventionnelle, héritière d'une tradition, et récurrente de traiter le paysage dans le cinéma contemporain (l'utilisation de plans « larges » pour avoir une ou des vues ouvertes, sa vocation de transmission de sentiments et d'émotions, le travail sur la temporalité qui permet de créer un acte de contemplation), nous y décelons toujours des idées et des visions du monde qui sont uniques et propres à chaque société. Et l'utilisation de motifs paysagers ou de dispositifs de mise en scène similaires peut tout de même véhiculer des visions très variées du rapport de l'homme à son environnement, forgées par différentes traditions, courants de pensée et cultures. D'autre part, la préférence accordée à la nature dans les paysages des films contemporains n'est pas simplement issue de l'influence actuelle de l'écologie ou de la naturalité. Elle est au fond le fruit de l'accumulation des pensées variées ancrées dans différentes époques. En même temps, la présence de la vision animiste ainsi que les recherches esthétiques et formelles sur les représentations du paysage dans les films de notre corpus montrent que la pensée dualiste qui distingue le paysage naturel du paysage anthropique n'est plus pertinente dans la création du paysage des films contemporains. Non seulement les motifs naturels et les motifs anthropiques sont souvent coprésents dans les représentations du paysage, mais les cinéastes possèdent également leur propre sensibilité artistique et leurs univers personnels qui confèrent une créativité et une poïétique inépuisables s'agissant de la création du paysage dans le cinéma contemporain.

Dans le chapitre 3.2, nous avons travaillé sur les caractéristiques esthétiques qui sont propre au paysage filmique en proposant une forme de paysage filmique particulière – le paysage-milieu – et les fonctions que ce dernier peut apporter à la construction de l'espace filmique et à la création cinématographique. En effet, si le

paysage-lieu, le paysage-matériau, le paysage-figure et le paysage-récit sont des paysages aux fonctions plus concrètes et explicites car agissant de manière directe sur le lieu pensé dans sa dimension anthropologique, le paysage-milieu endosse un rôle particulier. Il est plutôt une forme paysagère transitoire et temporaire, qui compose le paysage *in situ*. Lorsqu'un ou des personnages sont présents dans un lieu d'action, ou dans un décor représenté comme un paysage *in situ*, leurs gestes ou leurs comportements, leur corporalité valident la spatialité du paysage *in situ*. Selon la manière dont les personnages interagissent avec le paysage *in situ*, le paysage-milieu peut se faire paysage-lieu, paysage-matériau, paysage-figure et paysage-récit. En conséquence, lorsque des personnages découvrent un environnement ou un lieu concret filmé comme un paysage, lorsqu'ils le pénètrent et interagissent avec ses motifs paysagers, alors leurs gestes et leurs comportements valident et actualisent ces expériences paysagères qui prennent une dimension aussitôt sensible, sensitive et synesthésique que seule l'entr'appartenance entre la corporalité des personnages et la spatialité du paysage dans le temps peut assurer. Du paysage *in visu* au paysage *in situ*, de la vue à apprécier aux expériences vécues, grâce au paysage-milieu, un paysage filmique peut se transformer en expérience vécue qui engendre une sorte de *médiance* cinématographique et nourrit, voire forge en retour les sensibilités paysagères des cultures et des sociétés.

En prolongeant la réflexion sur la création du paysage filmique comme expérience vécue et la genèse de la *médiance* cinématographique, nous avons orienté notre recherche sur le paysage filmique en réalité virtuelle dans le chapitre 3.3. Bien que la mise en place de la réalité virtuelle dans l'industrie du cinéma reste encore expérimentale, cette nouvelle technologie offre la possibilité de créer des paysages filmiques dans un pseudo-monde à 360° où l'on évolue en expérience immersive. Dans un paysage filmique en réalité virtuelle, l'écart physique entre le paysage projeté sur l'écran et la position d'où le spectateur le perçoit disparaît, et la composition et les dispositifs de mise en scène sont totalement différents. Ces changements bousculent

non seulement la définition de la représentation du paysage filmique sous sa forme classique et les fonctions qui lui sont associées, mais également la nature des différents types d'espaces au cinéma selon le cadre de la théorie proposée par André Gardies⁵⁹⁴. Lorsque le cadrage disparaît et que le spectateur pénètre directement et virtuellement dans le monde du récit à 360°, la frontière entre l'espace cinématographique et l'espace diégétique se brouille, l'espace diégétique et l'espace narratif ne peuvent se distinguer que par la perception et la compréhension du spectateur. Il faut alors réexaminer d'un point de vue esthétique et fonctionnel les classements des paysages filmiques créés et définis par la forme classique. Il faut donc recourir à de nouvelles stratégies de communication et de nouveaux dispositifs de mise en scène sont donc à imposer afin de s'adapter à un paysage filmique à 360°.

Une question alors se pose : si le cinéma en réalité virtuelle exige une nouvelle manière de penser et de réaliser un paysage filmique, est-il possible d'avoir un universel du paysage dans les films en réalité virtuelle ? Pour répondre à cette question, il faut d'abord essayer d'attribuer une définition au paysage en réalité virtuelle.

En effet, la plus grande différence entre le cinéma sous sa forme classique et le cinéma en réalité virtuelle est la disparition du cadre. Lorsque le cadrage disparaît et que l'espace filmique est un environnement à 360°, des indices esthétiques – visuels ou sonores, ou bien les deux – qui permettent de créer des zones fortement informatives s'imposent si le cinéaste tente d'attirer l'attention du spectateur et de guider son regard. Pourtant, le *centrement* ainsi créé ne peut pas entièrement remplacer la fonction qu'occupe le cadrage dans le cinéma de forme classique, et ce, pour au moins deux raisons : premièrement, il ne peut pas déterminer précisément le champ visuel du spectateur, secondement, il ne peut pas définir distinctement l'objet principal d'un plan. En effet, la fonction déterminative du *centrement* créé par des zones fortement informatives est relativement faible. Comme l'explique Tsai Ming-liang, la mise en scène d'un film en réalité virtuelle proposée par le cinéaste n'est pas achevée

⁵⁹⁴ GARDIES André, *L'espace au cinéma, op. cit.*

et demeure à compléter par le spectateur⁵⁹⁵. C'est pourquoi, un environnement à 360°, qu'il soit naturel ou urbain, ne peut être aveuglément considéré comme un paysage, car il est essentiellement un environnement proposé par le cinéaste au spectateur, à regarder et à ressentir.

Le paysage filmique est relativement facile à identifier grâce à la présence d'indices tels que les dispositifs de mise en scène. Ainsi les motifs et les formes de « surcadréité » qui peuvent signaler et encadrer la part de l'environnement à apprécier, ou bien une durée longue qui permet au spectateur de regarder, d'observer, voire de contempler longuement l'environnement proto-paysager donné. Ainsi encore les gestes et les comportements des personnages, par exemple, un acte de contemplation d'un ou de plusieurs personnages, ou l'utilisation de la parole pour suggérer et indiquer la présence du paysage filmique. Or, si aucun indice, visuel ou diégétique, n'apparaît, le spectateur se retrouve alors de manière virtuelle dans un état primitif avec l'environnement donné, autrement dit, il crée son propre milieu tout en mobilisant ses connaissances et ses expériences afin de connaître et définir cet environnement donné. Dans ce cas-là, la création d'un paysage dépend de multiples facteurs du côté du spectateur – tels que sa préférence personnelle, son contexte culturel et social, son goût esthétique et, surtout, ses sensibilités paysagères – pour transformer en paysage cet environnement donné, qui peut tout à fait être simplement perçu comme un décor ou un lieu d'action.

Dès lors, comment définir un paysage dans le cinéma en réalité virtuelle, qui constitue une forme de cinéma nous permettant de créer notre propre milieu cinématographique et, virtuellement, de retrouver un rapport direct, essentiel et primitif avec l'environnement ? Par ailleurs, quelle est la différence essentielle et fondamentale entre un paysage filmique de forme classique et en réalité virtuelle ? En se référant à l'acception du paysage dans le cinéma de forme classique proposée par

⁵⁹⁵ Rencontre avec Tsai Ming-liang après la projection de *The Deserted* aux Golden Horse Film Festival and Awards 2017 (金马影展映后座谈, 《家在兰若寺》), *op. cit.*, URL = [https://www.youtube.com/watch?v=k0wuEl6ZNi4], consulté le 13/01/2023.

Antoine Gaudin⁵⁹⁶, et en s'appuyant sur les recherches esthétiques et fonctionnelles que nous avons effectuées sur les paysages dans les œuvres cinématographiques en réalité virtuelle (bien que leur quantité soit restreinte pour le moment), nous pouvons humblement tenter de proposer une définition de la représentation du paysage dans le cinéma en réalité virtuelle : un ou une série de plans filmant un espace ouvert réalisé et ordonné à l'aide d'indices par lesquels le cinéaste veut provoquer un acte de contemplation afin de produire et de provoquer un sentiment et une émotion esthétique de nature sensible que l'on nomme paysage.

Sur la base d'une définition formelle et cognitive de la représentation du paysage en réalité virtuelle, pouvons-nous imaginer l'existence d'une universalité du paysage dans le cinéma en réalité virtuelle de l'époque actuelle ? La réponse est, semble-t-il, loin d'être affirmative. Et dans le cinéma en réalité virtuelle, puisque la réalisation, la postproduction et la diffusion sont soumises à des conditions totalement différentes, des changements formels et stratégiques se font jour quant à la création du paysage, lequel fait partie de la construction du monde du récit. En effet, dans cette perspective, lorsque le cinéaste doit céder un certain « pouvoir » au spectateur, la création du paysage filmique en réalité virtuelle devient encore davantage inféodé à la vision subjective du spectateur. Par conséquent, ce que nous envisageons est une expérience paysagère encore plus personnelle et individuelle. Il devient alors encore plus difficile d'imaginer qu'une forme d'universalité s'y manifeste.

Néanmoins, une question reste à traiter : comment expliquer que, lorsque nous voyons le premier plan de *The Protectors: Walk in the Ranger's shoes*, qui montre un troupeau d'éléphants marchant lentement dans la plaine d'Afrique s'étendant vers l'horizon, nous ne puissions nous empêcher de le voir comme un plan de paysage, de penser aux plaines africaines, européennes ou asiatiques apparaissant dans d'autres films, contemporains ou plus anciens, en réalité virtuelle ou de forme plus classique ? Ou même nous rappeler certaines représentations peintes ou photographiées dans

⁵⁹⁶ GAUDIN Antoine, *L'Espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, op. cit., p. 30-31.

d'autres formes d'art ou d'autres médias ? Il semble que, malgré l'absence d'indices visuels et diégétiques, lorsque l'espace ouvert se déploie devant nos yeux (*a fortiori* devant une caméra), il est difficile de ne pas le qualifier de paysage.

Comment pouvons-nous comprendre ce phénomène ? Nous pouvons sans doute le voir comme la manifestation de notre sensibilité paysagère influencée et forgée par les différentes cultures paysagères et proto-paysagères pour lesquelles la nature, en tant qu'environnement premier de la vie de l'être humain, joue un rôle fondamental et irremplaçable. Mais nous y trouvons aussi une sorte d'héritage esthétique, ou bien une reviviscence des formes de paysage filmique récurrentes, presque conventionnelles, dans le cinéma de forme classique – une représentation d'un espace ouvert dans une durée suffisamment longue.

Si, aujourd'hui, nous sommes habitués à l'utilisation du plan long ou du plan-séquence dans la création filmique, il ne faut pas oublier que la pratique de l'étirement de la durée est en fait une mutation du langage cinématographique liée à l'avènement du cinéma moderne. De l'intention d'enregistrement à la volonté d'attraction, de la domination de la narration à la préférence pour la durée théorisée par Gilles Deleuze (*Cinéma 1 et 2*), c'est le changement, voire la mutation du langage cinématographique il y a plus d'un demi-siècle qui a conféré un sens nouveau et une nouvelle fonction à la représentation du temps dans un film. Lorsque le cinéma s'échappe de la domination narrative et discursive, les cinéastes tels que Michelangelo Antonioni et Andreï Tarkovski et leurs successeurs d'aujourd'hui tels que Béla Tarr, Tsai Ming-liang, Albert Serra, Apichatpong Weerasethakul et d'autres encore, montrent que la présence du temps permet de présenter une pensée et de créer une structure intellectuelle d'une autre manière. Et comme l'explique Tom Gunning⁵⁹⁷, le cinéma des attractions n'a pas simplement disparu mais s'est implicitement intégré à la création de certains films narratifs et de certains genres de cinéma, pas plus que la narration n'a disparu dans le cinéma moderne, s'inscrivant selon une autre forme dans la temporalité manifestée à

⁵⁹⁷ GUNNING Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », art. cit., p. 57, URL = [<https://doi.org/10.4000/1895.1242>], consulté le 18/04/2023.

travers la perception et la contemplation. Dès lors, un plan de paysage pouvait se transformer en expérience paysagère qui s'accroche *dans* le temps.

Si la contemplation d'un espace ouvert filmé en plans « larges » ayant pour but de provoquer des sentiments ou des émotions est une forme de paysage filmique récurrent et presque conventionnelle, d'une certaine manière, nous pouvons dire qu'elle tente au fond d'imiter les expériences paysagères que nous pouvons vivre dans la vie réelle. Et dans le cinéma en réalité virtuelle, cette imitation peut être encore plus pratique à réaliser car le spectateur se trouve directement dans l'environnement virtuel donné à partir duquel il peut créer son propre paysage-milieu filmique. En l'absence du cadre et des indices visuels et diégétiques, seul le travail de la durée peut suggérer implicitement l'intention de créer un acte de contemplation qui rend possible l'existence d'un paysage. C'est alors par le prisme du cinéma que les cinéastes ramènent le spectateur à une expérience primitive du paysage qui se rapproche des expériences paysagères vécues dans la vie réelle. Des formes récurrentes du paysage cinématographiques qui s'assimilent, finalement, et qui ne sont plus un dogme qui enferme la création du paysage mais plutôt renvoient un reflet de notre expérience paysagère qui fait dialoguer l'imagination des cinéastes avec les différentes cultures et sociétés paysagères.

D'ailleurs, la perception du paysage en réalité virtuelle touche également la question ontologique qui brouille la distinction entre le paysage et sa représentation, tout en révélant la zone « grise » entre l'individualisation et le *sens communis* dans le processus de création du paysage. Augustin Berque, rappelons-nous, revendique trois échelles de temps : celle de l'histoire biologique, celle de l'histoire culturelle et celle de l'expérience individuelle (« *celle qui est propre à la vie d'une personne en particulier, avec ses goûts, ses souvenirs et ses dispositions du moment* »⁵⁹⁸). C'est pourquoi, « *lorsque nous faisons l'expérience d'un paysage, à chaque fois c'est toute la complexité humaine qui joue en nous, de la plus animale à la plus intellectuelle de*

⁵⁹⁸ BERQUE Augustin, *Les Raisons du paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, op. cit., p. 28.

nos motivations »⁵⁹⁹. Alors que le paysage est avant tout une expérience individuelle et que la création du paysage dépend non seulement de facteurs esthétiques et géographiques mais aussi culturels, sociaux, politiques ou scientifiques – la *médiance* –, dans sa temporalité et son historicité, ses manifestations ne pourraient donc jamais s'imposer dans une forme universelle. Toutefois, aujourd'hui, les représentations du paysage, leur communication et leur diffusion devenant de plus en plus faciles, nous pouvons observer des plans de *shanshui* dans un film chinois diffusé en Europe, trouver des plages de Californie dans une publicité diffusée en Asie, découvrir la jungle amazonienne à travers des documentaires ou des émissions réalisés par des médias internationaux, facilitant non seulement le partage des expériences paysagères mais également la perception des idées et des pensées qui leur sont associées. Comme l'indique encore Augustin Berque, l'évolution des techniques de l'information, particulièrement celles des images, bouleverse dès lors ce *sens communis* : « Ces techniques [y compris le cinéma] permettent de manipuler l'opinion à un degré inconnu dans le passé. Elles investissent et dérèglent le champ des médiations qui, traditionnellement, permettaient de gérer l'écoumène dans le sens commun. »⁶⁰⁰ Ainsi, la tension entre l'irréductibilité de la singularité et de l'individualité d'une part, et la tendance de l'universalité et du fusionnement des « références hétéroclites »⁶⁰¹ du paysage d'autre part, reste toujours présente, que ce soit dans le monde réel ou dans le monde imaginaire que façonne le cinéma.

⁵⁹⁹ *Ibid.*, p. 30.

⁶⁰⁰ *Ibid.*, p. 173.

⁶⁰¹ *Ibid.*, p. 173.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

HISTOIRE, ESTHÉTIQUE et THÉORIE DU CINÉMA

- AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, 2001.
- ARNHEIM Rudolf, *La Pensée visuelle*, Paris, Flammarion, coll. « Champs arts », 1999.
- AUMONT Jacques, *Analyse du film*, Paris, Armand Colin, 2015.
- AUMONT Jacques, *À quoi pensent les films*, Séguier, Paris, 1996.
- AUMONT Jacques, *Fictions filmiques : Comment (et pourquoi) le cinéma raconte des histoires*, Paris, Vrin, 2018.
- AUMONT Jacques, *Le cinéma et la mise en scène*, Paris, Armand Colin, 2010.
- AUMONT Jacques, *Le montage. « La seule invention du cinéma »*, Paris, Vrin, 2015.
- AUMONT Jacques, *Le récit cinématographique*, Paris, Armand Colin, 2017.
- AUMONT Jacques, *Les théories des cinéastes*, Paris, Armand Colin, 2015.
- AUMONT Jacques, *L'image*, Paris, Nathan, 1990.
- AUMONT Jacques, *L'image. Peinture, photographie, cinéma : des origines au numérique*, Paris, Armand Colin, 2020.
- AUMONT Jacques, *L'interprétation des films*, Paris, Armand Colin, 2017.
- AUMONT Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?*, Paris, Vrin, 2013.
- AUMONT Jacques, *Montage EISENSTEIN*, Paris, Images Modernes, 2005.
- AUMONT Jacques, *Moderne : comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2007.
- AUMONT Jacques, **BERGALA** Alain, **MARIE** Michel, **VERNET** Marc, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, 2016.

- AUMONT** Jacques, **MARIE** Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2016.
- BARNIER** Martin, **KITSOPANIDOU** Kira, *Le cinéma 3D. Histoire, économie, technique, esthétique*, Paris, Armand Colin, 2015.
- BARSACQ** Léon, *Le décor de film, 1895-1969*, Paris, H. Veyrier, 1985.
- BAZIN** André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7ème Art », Paris, 2002.
- BÄCHELER** Odile, *L'espace filmique. Sur la piste des diligences*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- BERNARDI** Sandro, *Antonioni. Personnage paysage*, Paris, PUV, 2006.
- BERNAS** Steven, *Montage créatif et processus esthétique d'Eisenstein. Suivi de « Montage 38 » d'Eisenstein traduction de Bernadette Ducrest*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- BERTHOMIEU** Pierre, *Hollywood classique. Le temps des géants*, Paris, Rouge Profond, 2009.
- BEUGNET** Martine, *L'attrait du flou*, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Motifs », 2017.
- BONITZER** Pascal, *Décadrages*, Paris, Cahiers du Cinéma/Éditions de l'étoile, coll. « essais », 1985.
- BURCH** Noël, *Une praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1986.
- CHION** Michel, *L'audio-vision, son et image au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2017.
- CHATEAU** Dominique, *La subjectivité au cinéma*, Rennes, PUR, 2012.
- COMOLLI** Jean-Louis, *Cinéma, numérique, survie. L'art du temps*, Lyon, ENS éditions, 2019.
- DELEUZE** Gilles, *Cinéma. 1. L'Image-mouvement*, Paris, Les Éditions de minuit, 1983.
- DELEUZE** Gilles, *Cinéma. 2. L'image-temps*, Paris, Les Éditions de minuit, 1985.

- DEVICTOR** Agnès, *Politique du cinéma iranien. De l'âyatollâh Khomeyni au président Khâtami*, Paris, CNRS Éditions, 2004, URL = [<https://books-openedition-org.gorgone.univ-toulouse.fr/editionscnrs/1845>], consulté le 03/05/2022.
- EISENSTEIN** Sergueï, *Le carré dynamique*, Paris, Séguier, 1995.
- EISENSTEIN** Sergueï, *Ma concept du cinéma*, Paris, Buchet / Chastel, 1971.
- EISENSTEIN** Sergueï, *Mémoire*, Paris, Julliard, 1989.
- ELSAESSER** Thomas, **HAGENER** Malte, *Le cinéma et les sens*, Rennes, PUR, 2011.
- FRODON** Jean-Michel, *Horizon Cinéma. L'art du cinéma dans le monde contemporain à l'âge du numérique et de la mondialisation*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2006.
- GAUDIN** Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015.
- GARDIES** André, *L'espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, Paris, 1993.
- GARDIES** André, *L'Espace au cinéma*, Paris, Klincksieck, 2019.
- GARDIES** André, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.
- GAUDREAU** André, **MARION** Philippe, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère numérique*, Paris, Armond Colin, 2013.
- HABIB** André, *L'attrait de la ruine*, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Motifs », 2011.
- HAMUS-VALLÉE** Réjane, *Les effets spéciaux au cinéma. 120 ans de créations en France et dans le monde*, Paris, Armand Colin, 2018.
- JOST** François, *L'Œil caméra. Entre film et roman*, Lyon, PUL, 1987.
- LOWY** Vincent, *Cinéma et mondialisation : une esthétique des inégalités*, Lormont, Le bord de l'eau, 2011.
- LAVIN** Mathias, *L'attrait de la neige*, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Motifs », 2015.

- MAGNY** Joël, *Le point de vue de la vision du cinéaste au regard du spectateur*, Paris, Cahier du cinéma, 2001.
- MAIRET** Gérard, *Politique du western*, Vincennes, Presses universitaires de Vincennes, 2018.
- MARTIN** Jessie, *Vertige de la description. L'analyse de films en question*, Lyon, Aleas, 2011.
- MAURY** Corinne, *L'attrait de la pluie*, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Motifs », 2013.
- MICHAUX** Emmanuelle, *Du panorama pictural au cinéma circulaire*, Paris, L'Harmattan, 1999
- MITRY** Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Cerf, 2001.
- MOTTET** Jean (dir.), *Les paysages du cinéma*, Seyssel, Champ Vallon, 1999.
- MOTTET** Jean, *L'invention de la scène américaine. Cinéma et paysage*, Paris, L'Harmattan, 1998.
- NANCY** Jean-Luc, *L'évidence du film. Abbas Kiarostami*, Paris, Klincksieck, 2007.
- PAÏNI** Dominique, *L'attrait des nuages*, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Motifs », 2010.
- PUAUX** François, *Le décor de cinéma*, Paris, Cahier du cinéma, 2008.
- QUINTANA** Angel, **FOUCHARD** Esther, *Virtuel ? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, 2008.
- THOUVENIN** Indira, **LELONG** Romain, *La Réalité virtuelle démythifiée*, Paris, Eyrolles, 2000.
- TSAI** Ming-liang, *Stray dogs*, Xinpei, INK, 2014.
- RAGEL** Philippe (dir.), *Abbas Kiarostami. Le cinéma à l'épreuve du réel*, Toulouse, Université de Toulouse II, Le Mirail/LARA, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Côté cinéma », 2008.
- RAGEL** Philippe, *Le Film en suspens. La cinéastase, un essai de définition*, Rennes, PUR, 2015.

- RANCIÈRE** Jacques, *Les écarts du cinéma*, Paris, La Fabrique, 2011.
- RANCIÈRE** Jacques, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, Paris, La Fabrique-éditions, 2000.
- RANCIÈRE** Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique-éditions, 2008.
- RANCIÈRE** Jacques, *Le temps du paysage. Aux origines de la révolution esthétique*, Paris, La Fabrique Editions, 2020.
- RANCIÈRE** Jacques, *Les temps modernes. Art, temps, politique*, Paris, La fabrique éditions, 2018.
- ROLLET** Sylvie et **MAURY** Corinne (dir.), *Béla Tarr. De la colère au tourment*, Wolverhampton, Exhibitions International, 2016.
- SADOUL** Georges, *Georges Méliès*, Paris, Seghers, coll. « Cinéma d'aujourd'hui », 1961.
- SIETY** Emmanuel, *Le plan : au commencement du cinéma*, Paris, Cahier du cinéma, 2001.
- SOURIAU** Paul, *L'Esthétique du mouvement*, Paris, librairie Félix Alcan, 1889.
- THOMAS** Benjamin, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, Belval, Circé, 2019.
- THOMAS** Benjamin, *L'attrait du vent*, Crisnée (Belgique), Yellow now, coll. « Motifs », 2016.
- THOMAS** Benjamin (dir.), *Tourner le dos. Sur l'envers du personnage au cinéma*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2013.
- THOUVENEL** Éric, *Jean Epstein : Actualité et postérités*, Rennes, PU Rennes, 2016.
- VANCHERI** Luc, *Cinéma et peinture. Passages, partages, présences*, Paris, Armand Colin, 2007.
- ZIEGLER** Damien, *La représentation du paysage au cinéma*, Paris, Bazaar&Co, 2010.

PAYSAGE

(géographie, anthropologie, esthétique, poétique)

BERGÉ Aline, **COLLOT** Michel (dir.), *Paysage & modernité(s)*, Bruxelles, Ousia, 2007.

BERGÉ Aline, **COLLOT** Michel et **MOTTET** Jean (dir.), *Paysages européens et mondialisation*, Seyssel, Champ Vallon, 2012.

BERQUE Augustin, *Les raisons du Paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, Vanves, Hazan, 2000.

BERQUE Augustin, *Médiance. De milieux en paysages*, Paris, Belin, 2000.

BERQUE Augustin (dir.), *Mouvance II. Soixante-dix mots pour le paysage*, Paris, Éditions de la Villette, 2006.

BERQUE Augustin, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Berlin, 2015.

BERQUE Augustin, *Poétique de la terre – histoire naturelle*, Paris, Berlin, 2014.

BERQUE Augustin (dir.), *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, Seyssel, Champ Vallon, 1994.

BESSE Jean-Marc, *Le goût du monde : exercices de paysage*, Arles, ACTES SUD / ENSP, 2009.

BONNEUIL Christophe et **FRESSOZ** Jean-Baptiste, *L'Événement Anthropocène, la terre, l'histoire et nous*, Paris, Édition Points, 2016.

CANDAU Joël et **LE GONIDEC** Marie-Barbara (dir.), *Paysages sensoriels : essai d'anthropologie de la construction et de la perception de l'environnement sonore*, Paris, Éditions du Comité des Travaux Historiques et Scientifiques CTHS, 2013.

CAUQUELIN Anne, *L'Invention du paysage*, Paris, PUF, 2004.

CHEN Danqing, **WEI** Xi 陈丹青, 韦羲, *山水画室解读中国文化的密码* (ma traduction : la peinture shanshui – le code pour décrypter la culture chinoise),

- 广西 Guangxi, 广西师范大学出版社 Guangxi Normal University Press, 2017.
- CHIRON** Éliane, **TRIKI** Rachida et **KOSSENTINI** Nicène (dir.), *Paysages croisés : la part du corps*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2009.
- CLÉMENT** Gilles, *Manifeste du Tiers paysage*, Paris, Sens&Tonka, 2004.
- COLLOT** Michel, *La Pensée-paysage. Philosophie, arts, littérature*, Arles, Actes Sud/ENSP, coll. « Paysage », 2011.
- COLLOT** Michel, *L'Horizon fabuleux, I-II*, Paris, Éditions Corti, 2019.
- COLLOT** Michel, *Paysage et poésie du romantisme à nos jours*, Paris, Éditions Corti, 2005.
- COLLOT** Michel (dir.), *Les enjeux du paysage*, Bruxelles, Ousia, 1998.
- CORBIN** Alain, *L'homme dans le paysage*, Paris, Textuel, 2001.
- DESPORTES** Marc, *Paysages en mouvement*, Paris, Gallimard, 2005.
- DONADIEU** Pierre, *La Société Paysagiste*, Arles, Actes sud, 2002.
- ESCANDE** Yolaine, *Montagnes et eaux. La Culture du shanshui*, Paris, Hermann, 2005.
- ENSP**, *Les Carnets du paysage*, Versailles, Arles, ENSP, Actes Sud, 1998-.
- FEL** Loïc, *L'Esthétique verte : de la représentation à la présentation de la nature*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2008.
- GIRARDIN** René-Louis de, *De la composition des paysages*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 1992.
- JULLIEN** François, *Vivre de paysage ou l'impensé de la raison*, Paris, Gallimard, 2014.
- LEVY** Clément, *Territoire postmoderne*, Rennes, PUR, 2014.
- MARIS** Virginie, *La part sauvage du monde : penser la nature dans l'Anthropocène*, Paris, Éditions du Seuil, 2018.
- MÉROT** Alain, *Du paysage en peinture dans l'Occident moderne*, Paris, Gallimard, 2009.

- MICHAUX** Emmanuelle, *Du panorama pictural au cinéma circulaire. Optiques et histoire d'un autre cinéma, 1785-1998*, Paris, L'Harmattan, 1999.
- MILANI** Raffaele, *Esthétique du paysage. Art et contemplation*, Arles, Actes Sud, 2005.
- MOTTET** Jean, *L'arbre dans le paysage*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2002.
- NASH** Roderick Frazier, *Wilderness and the American Mind*, New Haven, Yale University Press, 2014
- PAQUOT** Thierry, *Le Paysage*, Paris, La Découverte, 2016.
- PÉRIGORD** Michel, **DONADIEU** Pierre, **BARRAUD** Régis (coll.), *Le paysage*, Paris, Armand colin, 2012
- PONS** Gilbert (dir.), *Le paysage : sauvegarde et création*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 1999.
- SANTI** Sylvain, **BURNET** Eliane, **GAVARD-PERRET** Jean-Paul et al., *Le paysage et la question du regard*, Malissard, Aleph, 2003.
- SCHAFER** Raymond Murray, *Le paysage sonore*, Paris, JC Lattès, 1991.
- RINGGENBERG** Patrick, *L'union du ciel et de la terre. La peinture de paysage en Chine et au Japon*, Paris, Les Deux Océans, 2004.
- RITTER** Joachim, *Le paysage. Fonction de l'esthétique dans la société moderne*, Paris, Éditions de l'imprimeur, 1997.
- ROGER** Alain, *Court traité du paysage*, Paris, Gallimard, 1997.
- ROGER** Alain (dir.), *La théorie du paysage en France (1974-1994)*, Seyssel, Champ Vallon, 1995.
- VUE** Blandine, *Histoire des paysages. Apprendre à lire l'histoire du milieu proche, village et territoire, guide à l'usage des parents, des enseignants, des aménageurs et des curieux*, Arles, Paris, Éditions Errance, 2012.
- WALTER** François, *Les figures paysagères de la nation. Territoire et paysage en Europe (16^e-20^e siècle)*, Aubervilliers, EHESS, 2004.

WEI Xi 韦羲, *照夜白 —— 山水、折叠、循环、拼贴、时空的诗学* (ma traduction : *Blanc qui illumine la nuit – la poétique du paysage, du pliage, de la circulation, du découpage et de l'espace-temps*), Guilin, Guangxi Normal University Press Group, 2016.

WYLIE John, traduit par CARRERE Xavier, *Paysage. Manière de voir*, Arles, Actes Sud, 2015.

ÉCOLOGIE et ÉCOPOÉTIQUE

- BOURG** Dominique (dir.), *Les Sentiments de la nature*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres », 1993.
- BRUN** Jean-Paul, *Nature, art contemporain et société. Le land art comme analyseur du social*, Paris, L'Harmattan, 2006.
- BUELL** Lawrence, *Writing for an endangered world. Literature, culture, and environment in the U.S. and beyond*, Cambridge Massachusetts, Harvard Univ. Press, 2001.
- CASTRO** Teresa, **PITROU** Perig et **REBECCHI** Marie (dir.), *Puissance du végétal et cinéma animiste. La vitalité révélée par la technique*, Dijon, Les presses du réel, 2020.
- COSTA** Jean-Patrick, *L'Homme-Nature ou l'alliance avec l'univers*, Monaco, Alphée, 2011.
- CHARBONNIER** Pierre, *Abondance et liberté une histoire environnementale des idées politiques*, Paris, La Découverte, 2019.
- CHELEBOURG** Christian, *Les Écofictions. Mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2012.
- CLÉMENT** Gilles, *Où en est l'Herbe ?*, Arles, Actes sud, 2006.
- DELÉAGE** Jean-Paul, *Une histoire de l'écologie*, Paris, Seuil, 1994.
- LANASPEZE** Baptiste, **SCHAFFNER** Marin, *Les Pensées de l'écologie. Un manuel de poche*, Marseille, Wildproject, 2021.
- LÉCOLE-SOLNYCHKINE** Sophie, sous la direction de Guy Lecerf, *Lectures Paysagères de la notion de Neutre*, thèse de doctorat, Université Toulouse – Jean Jaurès, 2009.

- MAZOYER** Michel, **REY** Jorge Perez, **MALBRAN-LEBAT** Florence, **LEBRUN** René, *L'homme et la nature. Histoire d'une colonisation*, Paris, L'Harmattan, Collection KUBABA, 2006.
- MOTTET** Jean (dir.), *La Forêt sonore. De l'esthétique à l'écologie*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2017.
- MOTTET** Jean (dir.), *L'Herbe dans tous ses états*, Ceyzérieu, Champ Vallon, 2011.
- SCHOENTJES** Pierre, *Ce qui a lieu. Essai d'écopoétique*, Marseille, Wildproject, 2015.
- SCHWÄGERL** Christian, *L'âge de l'Homme : construire le monde de demain à l'ère de l'Anthropocène*, Paris, Alternatives, 2012.

ESTHÉTIQUE et THÉORIE des ARTS

- GOMBRICH** Ernst, *Histoire de l'art*, Paris, Flammarion, 1990.
- ISHAGHPOUR** Youssef, *La miniature persane*, Lagrasse, Verdier, 2009.
- KEBE** Fatoumata, *La Lune est un roman*, Paris, Slatkin & cie, 2019.
- LACROIX** Sophie, *Ce que nous disent les ruines. La fonction critique des ruines*, Paris, L'Harmattan, 2007.
- LACROIX** Sophie, *Ruine*, Édition de la Villette, Paris, 2008.
- MAKARIUS** Michel, *Ruines*, Paris, Flammarion, 2011.
- MOHOLY-NAGY** László, *Peinture photographie film*, Paris, Gallimard, coll. « folio essais », 2007.
- PANOFSKY** Erwin, *Essais d'iconologie. Les thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1967.
- PANOFSKY** Erwin, *Les primitifs flamands*, Paris, Hazan, 2010.
- WU** Hong 巫鸿, *美术史十议 (Art History Ten Conference)*, Hongkong, Joint Publishing, 2008.
- WU** Hong 巫鸿, *废墟的故事, 中国美术和视觉文化中的“在场”与“缺席” (A story of ruins, presence and absence in Chinese art and visual culture)*, Shanghai, Shanghai People's Publishing House, 2012.
- ZHANG** Tingfang 张庭芳, *美学操练 (ma traduction : Essai sur l'esthétique)*, 北京大学出版社 Peking University Press, 2012.
- ZHU** Liangzhi 朱良志, *中国美学十五讲 (ma traduction : Quinze propositions de l'esthétique chinoise)*, 北京 Beijing, 北京大学出版社 Peking University Press, 2006.

PHILOSOPHIE

- ARISTOTE**, *La poétique*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- BACHELARD** Gaston, *La terre et les rêveries du repos*, Paris, Éditions Corti, 1971.
- BACHELARD** Gaston, *La Terre et les Rêveries de la Volonté*, Paris, Édition Corti, 1996.
- BACHELARD** Gaston, *La psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard, 2017.
- BACHELARD** Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, Librairie générale française, 1992.
- BACHELARD** Gaston, *L'eau et les rêves*, Paris, Librairie générale française, 1993.
- BARBARAS** Renaud, *La perception : essai sur le sensible*, Paris, Hatier, 1994.
- DELEUZE** Gilles, **GUATTARI** Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 2021.
- HEGEL** Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétiques, textes choisis*, Paris, PUF, 1998.
- HEGEL** George Wilhelm Friedrich, *Introduction à l'esthétiques, le beau*, Paris, Flammarion, 2009.
- HEGEL** George Wilhelm Friedrich, *Phénoménologie de l'esprit*, Paris, Flammarion, 2017.
- HUSSERL** Edmund, *Recherches logiques, Tome 1-3*, Paris, Presses Universitaires de France – PUF, 2012.
- KANT** Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Gallimard, 1985.
- MERLEAU-PONTY** Maurice, *Sens et non-sens*, Paris, Gallimard, 1996.
- MERLEAU-PONTY** Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, Paris, Gallimard, 2009.
- MERLEAU-PONTY** Maurice, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, coll. « folio essais », 1985.
- MERLEAU-PONTY** Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1979.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Œuvres*, Paris, Gallimard, 2010.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, 2014,
Gallimard, 2018.

ROSSET Clément, *L'Anti-nature : éléments pour une philosophie tragique*, Paris,
PUF, 2016

SPENGLER Oswald, *Le Déclin de l'Occident*, Paris, Gallimard, 1964 (2 vol.), vol. I.

TETSURO Watsuji, commentaire et traduction par **BERQUE** Augustin, *Fûdo, le milieu humain*, Paris, CNRS Editions, 2011.

SCIENCES HUMAINES

- AUGÉ** Marc, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992.
- BARTHES** Roland, *L'aventure sémiologique*, Paris, Seuil, 1985.
- BARTHES** Roland, *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1993.
- BEAU** Rémi et **LARRERE** Catherine (dir.), *Penser l'Anthropocène*, Paris, Presses de Sciences Po, 2018.
- CERTEAU** Michel (de), *L'Invention du quotidien, 1. Arts de fait*, Paris, Gallimard, 2022.
- COMBE** Dominique, *Aimé Césaire. Cahier d'un retour au pays natal*, Paris, PUF, 2014.
- CORBIN** Henry, *Corps spirituel et terre céleste*, Paris, Buchet Chastel, 2015.
- DAVOINE** Charles, *La ville défigurée. Gestion et perception des ruines dans le monde romain (Ier s. a.C. - IVe s. p.C.)*, Bordeaux, Ausonius, 2021.
- DESROCHE** Henri, *Sociologie de l'espérance*, Paris, Calmann-Lévy, 1973.
- GRINSCHPOUN** Marie-France, *Quand la forme questionne le fond. De l'extériorité à l'intériorité*, Paris, Enrick B, 2016.
- HERBERT** Jean, *Aux Sources du Japon. Le Shintô*, Paris, Éditions Albin Michel, 1964.
- LE BOULANGER** Jean-Michel, *Douarnenez de 1800 à nos jours. Essai de géographie historique sur l'identité d'une ville*, Rennes, PUR, 2000.
- LEVI-STRAUSS** Claude, *Anthropologie structurale deux*, Paris, Plon, 1973.
- LIU** Yingsheng 刘迎胜, *丝绸之路* (titre français : *Route de soie*), Jiangsu, Jiangsu People's Publishing, 2014
- PESSIN** Alain, *Le mythe du peuple et la société française du XIXe siècle*, Paris, PUF, 1992.

- PÉTARD** Jean-Pierre, *Psychologie sociale*, Paris, Bréal, 1999.
- PLIVARD** Ingrid, *Psychologie interculturelle*, Paris, De Boeck Supérieur, 2014.
- ROELENS** Nathalie, **VERCRUYSSSE** Thomas, *Lire, écrire, pratiquer la ville*, Paris, Kimé, 2016.
- SIRONNEAU** Jean -Pierre, **BONARDEL** Françoise, **SANSONETTI** Paul-Georges et al., *Le retour du mythe*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1980.
- STRAUS** Erwin, *Du sens des sens. Contribution à l'étude des fondements de la psychologie*, Grenoble, Jérôme Million, 2000.
- TAP** Pierre (dir.), *Identités collectives et changements sociaux*, Toulouse, Prival, 1986.
- UEXKÜLL** Jakob (von), *Milieu animal et Milieu humain*, Paris, Payot & Rivages, 2010.
- VINSONNEAU** Geneviève, *Mondialisation et identité culturelle*, Bruxelles, De Boeck, 2012.
- ZVONKINE** Eugénie, « 'Le Dernier voyage de Tanya' d'Alexeï Fedortchenko : S'inventer une tradition », *Cahiers du cinéma*, N°661, janvier 2010.

ANALYSE LITTÉRAIRE

- DEL LUNGO** Andrea, *La Fenêtre. Sémiologie et histoire de la représentation littéraire*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2014.
- LECHERBONNIER** Bernard, *Huis Clos. Sartre*, Paris, Hatier, 1972.

ARTICLES

ALLEN Dan, « Tarell Alvin McCraney: The Man Who Lived ‘Moonlight’ », *NBC News*, 20/10/2016, URL = [<https://www.nbcnews.com/feature/nbc-out/tarell-alvin-mccraney-man-who-lived-moonlight-n670296>], consulté le 13/02/2019.

ANDRIEU Bernard, « Les rayons du monde : l’espace corporel avec Merleau Ponty », eds. P. Nabonnand et D. Flament, Série, Documents de travail, MSH EHESS Paris, EHESS, 2007, URL = [<https://hal.science/hal-00447823/document>], consulté le 02/12/2021.

BALSEIRO Isabel, « Exile and longing in Abderrahmane Sissako’s *La Vie sur terre* », *Screen*, Volume 48, Issue 4, Winter 2007, p. 443-461, URL = [<https://academic.oup.com/screen/article-abstract/48/4/443/1615387>], consulté le 19/01/2022.

BARIDON Michel. « L'Islam, les jardins et la migration des savoirs en Méditerranée », *Horizons Maghrébins – Le droit à la mémoire. Paysages et jardins des Méditerranéens*, N°45, 2001, Presses Universitaires du Mirail, p. 7-13, URL = [https://www.persee.fr/doc/horma_0984-2616_2001_num_45_1_1975], consulté le 16/04/2021.

BARRÈS Patrick, « Analyse du film *Le Désert rouge* de Michelangelo Antonioni. Désert rouge, désert rose, l’invention de la couleur », *Désert rouge, une invention de la couleur*, BARRÈS Patrick et LÉCOLE-SOLNYCHKINE Sophie (dir.), Mars 2014, Toulouse, France, URL = [<https://hal.science/hal-02309968>], consulté le 11/05/2022.

BARRÈS Parick, « Béla Tarr, l’invention de la couleur. Une poétique du coloris », *Débordements*, 2015, URL = [<http://www.debordements.fr/spip.php?article401>], consulté le 12/09/2021.

- BASSOTTI** Catarina, « L'invention d'un espace du passé dans le film d'époque latino-américain », *Art et histoire de l'art*, 2019,
 URL = [<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02323423>], consulté le 02/12/2021.
- BAUDRY** Robinson et **JUCHS** Jean-Philippe, « Définir l'identité », *Hypothèses*, Éditions de la Sorbonne, 2007/1 (10), p. 155-167, URL = [<https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2007-1-page-155.htm>], consulté le 22/12/2021.
- BECK** Richard, « Tears in the Neighborhood », *Film Quarterly*, Vol. 64, N°1 (Fall 2010), p. 53-55, University of California Press Stable, URL = [<https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2010.64.1.53>], consulté le 29/09/2020.
- BERGHAHN** Daniela, « Encounters with Cultural Difference: Cosmopolitanism and Exoticism in Tanna (Martin Butler and Bentley Dean, 2015) and Embrace of the Serpent (Ciro Guerra, 2015) », *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, N°14, Winter 2017, p. 16-40,
 URL = [www.alphavillejournal.com/Issue14/ArticleBerghahn.pdf], consulté le 24/10/2020.
- BEGHIN** Cyril, « *Jauja*, ciel ouvert », *Cahiers du cinéma*, N° 702, juillet/août 2014, p. 34.
- BERQUE** Augustin, « Le rural, le sauvage, l'urbain », *Études rurales*, N°187, 2011, p. 51-61, URL = [<https://journals.openedition.org/etudesrurales/9367>], consulté le 08/04/2021.
- BERQUE** Augustin, « Mythologie de l'urbain diffus », *Annales de géographie*, 2015/4, N°704, p. 351-365, URL = [<https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2015-4-page-351.htm>], consulté le 28/12/2021.
- BEUS** Yifen, « Authorship and criticism in self-reflexive African cinema », *Journal of African Cultural Studies*, Volume 23, Issue 2, 2011, p. 133-152, URL = [<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13696815.2011.637883>], consulté le 19/01/2022.
- BLANC** Nathalie, **CHARTIER** Denis, **PUGHE** Thomas, « Littérature & écologie :

vers une écopoétique », *Écologie & politique*, 2008/2, N°36, URL = [https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-sciences-cultures-societes-2008-2-page-15.htm], consulté le 10/04/2022.

BLESSON Mathieu, « Aux origines du transcendantalisme américain : un autre regard sur l'écologie d'aujourd'hui », *L'Homme & la Société*, 2014/2, N°192, p. 207-214, URL = [https://www.cairn.info/revue-l-homme-et-la-societe-2014-2-page-207.htm], consulté le 19/01/2022.

BOUHDIBA Abdelwahab, « Les Arabes et la couleur », *Cahiers de la Méditerranée*, N°20-21, 1, 1980, *Recherches d'ethnosociologie maghrébine*, p. 63-77, URL = [https://www.persee.fr/doc/camed_0395-9317_1980_num_20_1_914], consulté le 08/04/2021.

BOULET Jacques, « La ville vestige », *Appareil*, numéro spécial, 2008, URL = [https://journals.openedition.org/appareil/445], consulté le 28/12/2021.

CANUDO Ricchiotto, « Manifeste des sept arts », *Gazette des sept arts*, N°2, Paris, 25/01/1923, URL=[https://www.yumpu.com/fr/document/read/17608815/gazette-des-sept-arts-n2-25-01-1923-cine-ressources], consulté le 21/06/2023.

CASTIEL Élie, « Théo Angelopoulos », *Séquences*, La revue de cinéma, N°156, janvier 1992, p. 40-41, URL = [https://id.erudit.org/iderudit/50212ac], consulté le 13/02/2021.

CATALÁN Rocío Peñalta, « La ville en tant que corps : métaphores corporelles de l'espaceurbain », *TRANS*, 11/2011, URL = [http://journals.openedition.org/trans/454], consulté le 28/12/2021.

CHAKALI Saad, « Une nouvelle Amérique encore inapprochable, *Into the Wild*, Sean Penn », *Vertigo*, 2009/1, N°35, 2007, p. 5-13, URL = [https://www.cairn.info/revue-vertigo-2009-1-page-5.html], consulté le 19/01/2022.

CHENET-FAUGERAS Françoise, « L'invention du paysage urbain », *Romantisme*, 1994, N°83, La ville et son paysage, p. 27-38, URL =

[https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1994_num_24_83_5932],
consulté le 13/11/2021.

CLÉVENOT Dominique, « Paysages persans vers une esthétique de l'imaginal », *Horizons Maghrébins – Le droit à la mémoire*, 2001, N°45, Presses Universitaires du Mirail, p. 34-49, URL = [https://www.persee.fr/doc/horma_0984-2616_2001_num_45_1_1981], consulté le 06/03/2021.

CLÉMENT Gilles, « Paysage, environnement et jardin : réflexions sur la notion de jardin planétaire », *Horizons Maghrébins – Le droit à la mémoire*, N°45, Presses Universitaires du Mirail, 2001, p. 83-86,
URL = [https://www.persee.fr/doc/horma_0984-2616_2001_num_45_1_1988], consulté le 16/04/2021.

CNC, « La Vie sur terre Abderrahmane Sissako », Dossier pédagogique, 05 août 2013,
URL = [https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre/vie-sur-terre-la--de-abderrahmane-sissako_223846], consulté le 19/01/2022.

Collectif ZONEZADIR, « Pour une écopoétique transculturelle : introduction », *Littérature*, 2021/1, Paris, Armand Colin, N°201, URL = [<https://www.cairn.info/revue-litterature-2021-1-page-10.htm>], consulté le 21/12/2022.

CRAMER Michael, « Jacques Rancière, Bela Tarr : le temps d'après ; Marco Grosoli, Armonie contro il giorno. Il cinema di Béla Tarr ; Corinne Maury, Sylvie Rollet (dir.), Béla Tarr : de la colère au tourment ; András Bálint Kovács, The Cinema of Bela Tarr : The Circle Closes », *1895*, 2017/3, N°83, p. 224-231,
URL = [<https://www.cairn.info/revue-1895-2017-3-page-224.htm>], consulté le 11/09/2021.

DIOUF Laurent, **VINCENT** Anne, **WORMS** Anne-Cécile, « Les arts numériques », *Dossiers du CRISP*, 2013/1, N°81, p. 9-84, URL = [<https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>], consulté le 02/03/2022.

- Dossier du CRISP**, *Les arts numériques*, 2013/1, N°81, URL = [\[https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1.htm\]](https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1.htm), consulté le 02/03/2022.
- DUCARME** Frédéric, « Qu'est-ce que la nature ? », *Encyclopédie de l'environnement*, URL = [\[https://www.encyclopedie-environnement.org/vivant/quest-ce-que-la-nature/\]](https://www.encyclopedie-environnement.org/vivant/quest-ce-que-la-nature/), consulté le 10/07/2022.
- DUVAL** Alexis, « Mahamat-Saleh Haroun, réalisateur de 'Lingui, les liens sacrés' : 'Je me bats pour ramener l'Afrique au centre de l'humanité' », *Le Monde*, 2021, URL = [\[https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/12/11/mahamat-saleh-haroun-realisateur-de-lingui-les-liens-sacres-je-me-bats-pour-ramener-l-afrique-au-centre-de-l-humanite_6105691_3246.html\]](https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/12/11/mahamat-saleh-haroun-realisateur-de-lingui-les-liens-sacres-je-me-bats-pour-ramener-l-afrique-au-centre-de-l-humanite_6105691_3246.html), consulté le 20/01/2021.
- FELIBIEN** André, *Conférences de l'Académie royale de peinture et de sculpture, pendant l'année 1667*, Paris, Chez LEONRD Frédéric, Imprimeur ordinaire de Roy, 1667, URL = [\[https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8626828s/f33.image.langFR\]](https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8626828s/f33.image.langFR), consulté 09/10/2022.
- FLEURY** Philippe, **MADELEINE** Sophie, « Réalité virtuelle et restitution de la Rome antique du IV^e siècle après J.-C. », *Histoire urbaine*, 2007/1, N°18, p. 157-165, URL = [\[https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-histoire-urbaine-2007-1-page-157.htm\]](https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-histoire-urbaine-2007-1-page-157.htm), consulté le 20/3/2023.
- FORTIN** Andrée, « De l'art et de l'identité collective au Québec », *Recherches sociographiques*, Vol. 52, N°1, janvier-avril 2011, p. 49-70, URL = [\[https://www.erudit.org/en/journals/rs/1900-v1-n1-rs4019/045833ar/\]](https://www.erudit.org/en/journals/rs/1900-v1-n1-rs4019/045833ar/), consulté le 28/12/2021.
- G. CHENE, F. PIANA, E. CERRUTO, M. MATHE, G. LAMBLIN, E. NOHUZ, et al.**, « Comment je fais... simplement une thermodestruction endométriale sous bloc anesthésique associé à la réalité virtuelle immersive ? », *Gynécologie Obstétrique Fertilité & Sénologie*, vol. 48, N°9, 2020, p. 703-706, URL = [\[https://hal.science/hal-03491981\]](https://hal.science/hal-03491981), consulté le 20/3/2023.
- GAUDIN** Antoine, « L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un 'espace circulant' dans les images de cinéma », *Miranda*, 10/2014, URL = [\[http://journals.openedition.org/miranda/6216\]](http://journals.openedition.org/miranda/6216), consulté le 11/03/2021.

- GAUDIN** Antoine, « Le paysage, au-delà de la Nature ? Pour un cinéma géopoétique », in DURAFOUR Jean-Michel (dir.), *Les sites de l'image*, Dijon, Presses du Réel, à paraître, URL = [<https://univ-sorbonne-nouvelle.hal.science/hal-03432613/>], consulté le 01/06/2023.
- GRANDJEAT** Yves-Charles, « NATURE WRITING, littérature », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/nature-writing-litterature/>], consulté le 10/04/2022.
- GUILLEN** Michael, « *Embrace of the Serpent: An Interview with Ciro Guerra* », *Cineaste*, Vol. XLI, N°2, 2006, URL = [<https://www.cineaste.com/spring2016/embrace-of-the-serpent-ciro-guerra>], consulté le 12/06/2019.
- GUNNING** Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, 50/2006, p. 55-65, URL = [<https://doi.org/10.4000/1895.1242>], consulté le 18/04/2023.
- JACOBSON** Matt, « Are You Experienced? », *Esquire*, 2017, p. 38, URL = [<https://search-ebshost-com.gorgone.univ-toulouse.fr/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=124316592&lang=fr&site=ehost-live>], consulté le 08/04/2023.
- JANNIÈRE** Hélène, « De l'art urbain à l'environnement : le paysage urbain dans les écrits d'urbanisme en France, 1911-1980 », *Strates – Matériaux pour la recherche en sciences sociales*, N°13, 2007, URL = [<https://doi.org/10.4000/strates.5223>], consulté le 29/04/2021.
- KERMABON** Jacques, « WINTER SLEEP (N. B. Ceylan) », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/winter-sleep/>], consulté le 23/01/2022.
- KIAROSTAMI** Abbas et **RAGEL** Philippe, traduction : GAREKANI Toufan, « Correspondance. Échange épistolaire », *Entrelacs*, 6/2007, p. 11-26, URL = [<https://journals.openedition.org/entrelacs/318>], consulté le 28/12/2021.
- KIM** Ji-Hoon, « Learning About Time: An Interview with Apichatpong Weerasethakul », *Film Quarterly*, University of California Press, Vol. 64, N°4

- (Summer 2011), p. 48-52,
 URL = [<https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2011.64.4.48>], consulté le 19/04/2021.
- KITSES** Jim, « All that Brokeback Allows », *Film Quarterly*, University of California Press, Volume 60, Issue 3, Spring 2007, p. 22-27, URL = [<https://online.ucpress.edu/fq/article-abstract/60/3/22/41406/All-that-Brokeback-Allows?redirectedFrom=fulltext>], consulté le 18/07/2019.
- LACOUÉ-LABARTHE** Philippe, « Sublime », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/sublime/>], consulté le 27/01/2023.
- LACQUEMENT** Guillaume, « Frontière », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/frontiere/>], consulté le 29/03/2021.
- LANNUZEL** Michelle, « *Bela Tarr, Le Cheval de Turin, 2011* », *Raison présente*, N°182, 2^e trimestre 2012, p. 116-119, URL = [https://www.persee.fr/doc/raipr_0033-9075_2012_num_182_1_4400_t1_0116_0000_1], consulté le 23/08/2021.
- LARRERE** Catherine, « La question de l'écologie ou la querelle des naturalismes », *Cahiers philosophiques*, 2011/4, N°127, p. 64, URL = [<https://www.cairn.info/revue-cahiers-philosophiques1-2011-4-page-63.htm#no76>], consulté le 19/01/2022.
- LAURICHESSE** Hélène, « Un espace 'Cannes XR' au Marché du Film : Quels enjeux pour l'industrie du cinéma ? », *Entrelacs*, 17/2020, URL = [<http://journals.openedition.org/entrelacs/5948>], consulté le 12/01/2021.
- LELIÈVRE** Pierre, « Histoire de l'Urbanisme. Renaissance et Temps modernes », *Annales de Bretagne*, Tome 48, N°3-4, 1941, p. 421-427, URL = [https://www.persee.fr/doc/abpo_0003-391x_1941_num_48_3_1810_t1_0421_0000_1], consulté le 29/03/2020.
- LESCOP** Laurent, « Vers une grammaire narrative à 360° : Ou comment la construction d'un décor réel vient dynamiser les questionnements théoriques »,

- Entrelacs*, 17/2020, URL = [<http://journals.openedition.org/entrelacs/5912>], consulté le 27/11/2021.
- LÉVY** Jacques, « Frontière », in Jacques Lévy & Michel Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, 2003, URL = [<https://www.espacetemps.net/articles/frontiere-2/>], consulté le 29/03/2021.
- MELIN** Hélène, « Le dualisme nature/culture à l'épreuve du paysage. Regard sur l'industrie comme un élément du paysage naturel », *Sociétés*, 2010/3, N°109, p. 11-24, URL = [<https://www.cairn.info/revue-societes-2010-3-page-11.htm>], consulté le 11/05/2023.
- MAGNY** Joël, « Cinéma (Réalisation d'un film) Photographie de cinéma », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<https://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-realisation-d-un-film-photographie-de-cinema/>], consulté le 29/01/2020.
- MALAUSA** Vincent, « Le jour de l'ogre », *Cahiers du cinéma*, N°660, octobre 2010, p. 42-43.
- MANNONI** Laurent, « Les 'Attractions' à l'Exposition de 1900 », *Cinéma 1900 : magie & technologie*, 08/10, La Cinémathèque française, URL = [<https://www.cinematheque.fr/video/1463.html>], consulté le 20/01/2023.
- MARCHAL** Aurélie, « Réflexions sur l'innovation organisationnelle à l'ère du numérique », *Question(s) de management*, 2014/3, N°7, p. 131-141, URL = [<https://www.cairn.info/revue-questions-de-management-2014-3-page-131.htm>], consulté le 12/11/2021.
- MARSOLAIS** Gilles, « Pourquoi ai-je vécu en exil ? *L'éternité et un jour*, Théo Angelopoulos », *24 images*, numéro 93-94, automne 1998, p. 40-41, URL = [<https://id.erudit.org/iderudit/24155ac>], consulté le 13/02/2021.
- MARTINEZ** Juliana, « Competing Visions and Contested Spaces in *La sirga* and *Colombia magia salvaje* », *Revista de Estudios Hispánicos*, Tomo 53, N°1, mars 2019, p. 121-142, URL = [<https://www.proquest.com/docview/2250329881>], consulté le 27/01/2022.

- NAUDOU** Jean, « Bouddhisme (Histoire). L'expansion », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/bouddhisme-histoire-l-expansion/>], consulté le 05/02/2021.
- N.A.**, « *La Sirga* de William Vega », *Cahiers du cinéma*, N°688, avril 2013, p. 57-58.
- PAOLETTI** Giovanni, « Les deux tournants, ou la religion dans l'œuvre de Durkheim avant Les formes élémentaires », *L'Année sociologique*, 2012/2, Vol. 62, p. 289-311.
- PIERRE** Camille, « I Philip : analyse du rôle de la bande son dans le partage du 'je' », *Entrelacs*, 17/2020, URL = [<http://journals.openedition.org/entrelacs/5961>], consulté le 27/11/2021.
- PIETTE** Albert et **SALANSKIS** Jean-Michel (dir.), *Dictionnaire de l'Homme*, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018, URL = [<https://books-openedition-org.gorgone.univ-toulouse.fr/pupo/12130>], consulté le 29/04/2022.
- PORTON** Richard, « *Jauja* », *Cinéaste* 40, N°3, 2015, p. 59-60, URL = [<http://www.jstor.org/stable/43655502>], consulté le 02/02/2022.
- RAGEL** Philippe, « L'apprentissage du regard », *Éclipses*, N°. 62, 2018, p. 38-40.
- ROBERT** Jean-Noël, « Bouddhisme (Les grandes traditions). Bouddhisme japonais », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/bouddhisme-les-grandes-traditions-bouddhisme-japonais/>], consulté le 05/02/2021.
- SALEM** Mohsen Ben Hadj et **CHTARA** Chiraz, « Le paysage sonore comme révélateur de l'esprit du lieu : une sécrétion latente », *Vertigo*, Volume 18, N°3, décembre 2018, p. 4-28, URL = [<https://www.erudit.org/en/journals/vertigo/2018-v18-n3-vertigo04929/1065303ar/>], consulté le 20/01/2021.
- SIEFFERT** René, « Shintô », *Encyclopædia Universalis*, URL = [<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/shinto/>], consulté le 05/02/2021.

SOMHEGYI Zoltán, « Ruines contemporaines. Réflexion sur une contradiction dans les termes », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/1, N°13, Presses Universitaires de France, p. 111-119, URL = [<https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-1-page-111.htm>], consulté le 29/03/2020.

SOTINEL Thomas, « *Winter Sleep* : le pouvoir révélateur de la neige », *Le Monde*, 2014, URL = [https://www.lemonde.fr/culture/article/2014/08/05/winter-sleep-le-pouvoir-revelateur-de-la-neige_4466819_3246.html], consulté le 10/02/2022.

TURNER Frederick Jackson, *The Significance of the Frontier in American History*, 1893, *American Historical Association* (site web), URL = [[https://www.historians.org/about-aha-and-membership/aha-history-and-archives/historical-archives/the-significance-of-the-frontier-in-american-history-\(1893\)](https://www.historians.org/about-aha-and-membership/aha-history-and-archives/historical-archives/the-significance-of-the-frontier-in-american-history-(1893))], consulté le 12/01/2022.

VERCHER Jean-Louis, « Sciences du Mouvement Humain : de la psychologie à la réalité virtuelle, l'héritage de Marey », *Neurophysiologie Clinique/Clinical Neurophysiology*, vol. 42, N°6, 2012, p. 385, URL = [<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0987705312002833>], consulté le 20/3/2023.

ZJOL, « Tsai Ming-liang au musée : J'ai trouvé la bonne place pour mon film (走进美术馆的蔡明亮：我找到了我电影应该使用的位置) », ma traduction, Zhangjiang, URL = [<https://zj.zjol.com.cn/news.html?id=131512>], consulté le 12/06/2020.

ŒUVRES LITTÉRAIRES

CESAIRE Aimé, *Cahier d'un retour au pays natal*, Paris, Dakar, 1983

COLONNA Francesco, *Hypnerotomachia Poliphili*,

URL = [<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k853750j/f9.item>], consulté le 13/10/2022.

KRAKAUER Jon, *Into the Wild*, Paris, Presses de la Cité, 2008.

LEVI Primo, « Bear Meat », *The New Yorker*, Fiction, 8 January 2007, URL = [<https://www.newyorker.com/magazine/2007/01/08/bear-meat>], consulté le 13/06/2022.

VIDÉOGRAPHIE

Interview Bela Tarr – Le Cheval de Turin – (2011), ALLOCINÉ, URL = [<https://www.dailymotion.com/video/x8a3hm9>], consulté le 23/08/2021.

Eddie Vedder & Sean Penn: Into The Wild (Charlie Rose, 9/21/2007), l'entretien avec Sean Penn et Pearl Jam sur *Into the Wild* réalisé par Charlie Rose dans le cadre de l'émission *Charlie Rose*, PBS, 9/21/2007, URL = [<https://www.youtube.com/watch?v=c5xeDNQFCFY>], consulté le 19/01/2022.

Le réalisateur Apichatpong à la recherche de ses fantômes, Tracks ARTE, URL = [<https://www.youtube.com/watch?v=zzCFINE8B-k>], consulté le 12/11/2021.

Rencontre avec Tsai Ming-liang après la projection de The Deserted aux Golden Horse Film Festival and Awards 2017 (金马影展映后座谈, 《家在兰若寺》), ma traduction, URL = [<https://www.youtube.com/watch?v=k0wuEl6ZNi4>], consulté le 13/01/2023.

Tsai Ming-liang par Tsai Ming-liang : Une leçon de cinéma, Rencontre animée par

Bernard Payen, URL = [<https://www.cinematheque.fr/video/260.html>],
consulté le 02/03/2021.

FILMOGRAPHIE

CORPUS PRINCIPAL

Au-delà des montagnes (山河故人), réal. : JIA Zhangke (Chine, 2006), sc. : JIA Zhangke, ph : YU Lik-wai Nelson, mus : HANNO Yoshihiro, coul., 126 minutes.

I, Philip, réal. : ZANDROWICZ Pierre (États-Unis, 2016), sc. : ZANDROWICZ Pierre et GIORDANO Rémi, ph : VILLECHAIZE Jean-Baptiste, mus : RONE, court-métrage en réalité virtuelle, 14 minutes.

Into the Wild, réal. : PENN Sean (États-Unis, 2007), sc. : PENN Sean, ph : GAUTIER Éric, mus : BROOK Michael, KING Kaki et VEDDER Eddie, coul., 148 minutes.

Jauja, réal. : ALONSO Lisandro (Argentine, 2014), sc. : ALONSO Lisandro et CASAS Fabian, ph : SALMINEN Timo, mus : MORTENSEN Viggo et Buckethead, coul., 110 minutes.

La Forêt de Mogari (殯の森), réal. : KAWASE Naomi (Japon, 2007), sc. : KAWASE Naomi, ph : Hideyo Nakano, mus : SHIGENO Masamichi, coul., 97 minutes.

La Sirga, réal. : VEGA William (Colombie, 2012) sc. : VEGA William, ph : OGGIOFIA Sofia, coul., 94 minutes.

La Vie sur Terre, réal. : SISSAKO Abderrahmane (Mali, 1998) sc. : SISSAKO Abderrahmane, ph : BESSE Jacques, mus : KEÏTA Salif, coul., 60 minutes.

Le Cheval de Turin (A Torinói ló), réal. : TARR Béla (Hongrie, 2011), sc. : TARR Béla et KRASZNAHORKAI László, ph : KELEMEN Fred, mus : VIG Mihály, noir et blanc, 146 minutes.

Le Dernier voyage de Tanya (Овсянки, Ovsyanki), réal. : FEDORTCHENKO Alekseï (Russie, 2010), sc. : OSSOKINE Denis, ph : KRITCHMAN Mikhaïl, mus : KARASSIOV Andreï, coul., 75 minutes.

Le Secret de Brokeback Mountain (Brokeback Mountain), réal. : LEE Ang (États-Unis, 2005) sc. : MCMURTRY Larry et OSSANA Diana, d'après la nouvelle du même nom de PROULX Annie, ph : PRIETO Rodrigo, mus : SANTAOLALLA Gustavo et ZARVOS Marcelo, coul., 134 minutes.

Les Chiens errants (郊游), réal. : TSAI Ming-liang (Taïwan, Province de Chine, 2013), sc. : TSAI Ming-liang, ph : LIAO Pen-jung et SUNG Zhong Wen, noir et blanc, 138 minutes.

Le Vent nous emportera (باد ما را خواهد برد), réal. : KIAROSTAMI Abbas (Iran, 1999), sc. : KIAROSTAMI Abbas, ph : KALARI Mahmoud, mus : YAZDANIAN Peyman, coul., 115 minutes.

L'Éternité et un jour (Μια αιωνιότητα και μια μέρα), réal. : ANGELOPOULOS Theo (Grèce, 1998), sc. : ANGELOPOULOS Theo, Tonino GUERRA et MARKARIS Pétros, ph : ARVANITIS Yórgos et SINANI Andréas, mus : KARAÏNDROU Eléni, coul., 130 minutes.

L'Étreinte du serpent (El abrazo de la serpiente), réal. : GUERRA Ciro (Colombie, 2015), sc. : GUERRA Ciro et VIDAL Jacques Toulemonde, ph : GALLEGO David, mus : LINARES Nascuy, noir et blanc, 125 minutes.

L'Inconnu du lac, réal. : GUIRAUDIE Alain (France, 2012), sc. : GUIRAUDIE Alain, ph : MATHON Claire, coul., 97 minutes.

Moonlight, réal. : JENKINS Barry (États-Unis, 2016), sc. : JENKINS Barry, ph : LAXTON James, mus : BRITELL Nicholas, coul., 111 minutes.

Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures (ลุงบุญมีระลึกชาติ), WEERASETHAKUL Apichatpong (Thaïlande, 2010), sc. : WEERASETHAKUL Apichatpong, ph : MINGMONGKON Yukontorn, MUKDEEPROM Sayombhu et PENGPANICH Charin, mus : SHIMIZU Koichi, coul., 114 minutes.

The Protectors: Walk in the Rangers' Shoes, réal. : BIGELOW Kathryn et ISMAIL Imraan Haroon (États-Unis, 2017), ph : DOSS Ian Michael, documentaire en réalité virtuelle, 8 minutes.

The White Meadows (کشتزارهای سپید), réal. : RASOULOF Mohammad (Iran, 2009), sc. : RASOULOF Mohammad, ph : GHAFORI Ebrahim, mus : DARVISHI Mohammad-Reza, coul., 93 minutes.

Un homme qui crie, réal. : HAROUN Mahamat-Saleh (Tchad, 2010), sc. : HAROUN Mahamat-Saleh, ph : Laurent BRUNET et AFC, mus : DIOP Wasis, coul., 92 minutes.

Winter Sleep (Kış Uykusu), réal. CEYLAN Nuri Bilge (Turquie, 2014), sc. : CEYLAN Nuri Bilge et CEYLAN Ebru, ph : TIRYAKI Gökhan, mus : ALI Haider, coul., 196 minutes.

CORPUS SECONDAIRE

Au travers des oliviers (زیر درختان زیتون), réal. : KIAROSTAMI Abbas (Iran, 1994), sc. : KIAROSTAMI Abbas, ph : JAFARIAN Hossein et SABA Farhad, mus : FARSHID Amir, Rahimian et ROSAS Chema, coul., 103 minutes.

Avventura, réal. : ANTONIONI Micheleangelo (Italie, 1960), sc. : ANTONIONI Micheleangelo, BARTOLINI Elio et GUERRA Tonino, ph : SCAVARDA Aldo, mus : FUSCO Giovanni, noir et blanc, 143 minutes.

Blade Runner, réal. : SCOTT Ridley (États-Unis, 1982), sc. : FANCHER Hampton et David Peoples, ph : CRONENWETH Jordan, mus : Vangelis, coul., 117 minutes.

Citizen Kane, réal. : WELLES Orson (États-Unis, 1941), sc. : MANKIEWICZ Herman J. et WELLES Orson, ph : TOLAND Gregg et WILD Harry J., mus. : HERRMANN Bernard, noir et blanc, 119 minutes.

Close-up (نمای نزدیک), réal. : KIAROSTAMI Abbas (Iran, 1990) sc. : KIAROSTAMI Abbas, ph : ZARRINDAST Ali Reza, coul., 98 minutes.

Déchargement d'un navire, réal. : LUMIÈRE Auguste et LUMIÈRE Louis (France, 1896), ph : LUMIÈRE Louis, noir et blanc, 1 minute.

Et la vie continue... (زندگی و دیگر هیچ), réal. : KIAROSTAMI Abbas (Iran, 1991), sc. : KIAROSTAMI Abbas, ph : PAYVAR Homayun, coul., 91 minutes.

Et là-bas, quelle heure est-il ? (你那边几点?), réal. : TSAI Ming-liang (Taïwan, Province de Chine, 2001), sc. : TSAI Ming-liang, ph : DELHOMME Benoît, coul., 116 minutes.

Goodbye, Dragon Inn (不散), réal. : TSAI Ming-liang et HSI Song (Taïwan, Province de Chine, 2003), sc. : TSAI Ming-liang, ph : LIAO Pen-jung, coul., 82 minutes.

I Don't Want to Sleep Alone (黑眼圈), réal. : TSAI Ming-liang (Malaisie, 2006), sc. : TSAI Ming-liang, ph : LIAO Pen-jung et TSAI Ming-liang, coul., 115 minutes.

La Cinquième saison, réal. : BROSENS Peter et WOODWORTH Jessica Hope (Belgique, 2012), sc. : BROSENS Peter et WOODWORTH Jessica Hope, ph : Hans Bruch Jr., mus : SCHOPPING Michel, coul., 93 minutes.

L'Arrivée d'un train à La Ciotat, réal. : LUMIÈRE Auguste et LUMIÈRE Louis (France, 1895), ph. LUMIÈRE Louis, noir et blanc, 1 minute.

La Rivière (河流), réal. : TSAI Ming-liang (Taïwan, Province de Chine, 1997), sc. : TSAI Ming-liang, TSAI Yi-chun et YANG Pi-ying, ph : LIAO Pen-jung, coul., 115 minutes.

La Route (The Road), réal. : HILLCOAT John (États-Unis, 2009), sc. : PENHALL Joe, ph : AGUIRRESAROBÉ Javier, mus : CAVE Nick et ELLIS Warren, coul., 119 minutes.

La Source (Jungfrukällan), réal. : BERGMAN Ingmar (Suède, 1960), sc. : ISAKSSON Ulla, ph : NYKVIST Sven, mus : NORDGREN Erik, noir et blanc, 89 minutes.

Le Désert rouge (Il Deserto rosso), réal. : ANTONIONI Micheleangelo (Italie, 1964), sc. : ANTONIONI Micheleangelo et GUERRA Tonino, ph : PALMA Carlo (di), mus : FUSCO Giovanni et GELMETTI Vittorio, coul., 120 minutes.

Le Goût de la Cerise (طعم گیلاس), réal. : KIAROSTAMI Abbas (Iran, 1997), sc. : KIAROSTAMI Abbas, ph : PAYVAR Homayun, coul., 99 minutes.

Le Guépard (Il Gattopardo), réal. : VISCONTI Luchino (Italie, 1963), sc. : LAMPEDUSA Giuseppe Tomasi (di) (auteur du roman), D'AMICO Suso Cecchi, FESTA Pasquale, Campanile, FRANCIOSA Massimo et VISCONTI Luchino, ph : ROTUNNO Giuseppe, mus : ROTA Nino, coul. 153 minutes.

Le Jour d'après (The Day After Tomorrow), réal. : EMMERICH Roland (États-Unis, 2004), sc. : EMMERICH Roland et NACHMANOFF Jeffrey, ph : STEIGER Ueli, mus : KLOSER Harald, coul., 124 minutes.

Le Meunier et le Ramoneur (The Miller and the Sweep), réal. : SMITH George Albert (Royaume-Uni, 1897), noir et blanc, 1 minute.

L'Enfance d'Ivan (Иваново детство), réal. : TARKOVSKI Andreï (Union soviétique, 1962), sc. : BOGOMOLOV Vladimir et PAPAVAL Mikhaïl, ph : YUSOV Vadim, mus : OVTCHINNIKOV Vyatcheslav, noir et blanc, 95 minutes.

Le Pas suspendu de la cigogne (Το Μετέωρο Βήμα του Πελαργού), réal. : ANGELOPOULOS Theo (Grèce, 1991), sc. : ANGELOPOULOS Theo, GUERRA

Tonino et MARKARIS Petros, ph : ARVANITIS Yorgos et SINANOS Andréas, mus : KARAINDROU Eleni, coul., 143 minutes.

Le Regard d'Ulysse (To Blémma tou Odusseá), réal. : ANGELOPOULOS Theo (Grèce, 1995), sc. : ANGELOPOULOS Theo, GUERRA Tonino et MARKARIS Petros, ph : ARVANITIS Yorgos et SINANOS Andreas, mus : KARAINDROU Eleni, coul., 176 minutes.

Les Fils de l'homme (Children of Men), réal. : CUARON Alfonso (Royaume-Uni, 2006), sc. : CUARON Alfonso, SEXTON Timothy J., ARATA David, FERGUS Mark et OSTBY Hawk, ph : LUBEZKI Emmanuel, mus : TAVENER John, coul., 109 minutes.

Mad Max, réal. : MILLER George (Australie, 1979), sc. : MCCAUSLAND James et MILLER George, ph : EGGBY David, mus : MAY Brian, coul., 88 minutes.

Où est la maison de mon ami ? (خانه دوست کجاست), réal. : KIAROSTAMI Abbas (Iran, 1987), sc. : KIAROSTAMI Abbas, ph : SABA Farhad, mus : HASSIN Hossein Allah, coul., 79 minutes.

Portrait de la jeune fille en feu, réal. : SCIAMMA Céline (France, 2019), sc. : SCIAMMA Céline, ph : MATHON Claire, mus : LAUBIER Jean-Baptiste (de) et SIMONINI Arthur, coul., 120 minutes.

Ready Player One, réal. : SPIELBERG Steven Allan (États-Unis, 2018), sc. : PENN Zak et CLINE Ernest, ph : KAMINSKI Janusz, mus : SILVESTRI Alan, coul., 140 minutes.

Repas de bébé, réal. : LUMIÈRE Louis (France, 1895), ph : LUMIÈRE Louis, noir et blanc, 1 minutes.

Solaris (Солярис), réal. : TARKOVSKI Andreï (Union soviétique, 1972), sc. : TARKOVSKI Andreï et GORENSTEIN Friedrich, ph : YUSOV Vadim, mus : OVTCHINNIKOV Vyatcheslav, coul., 167 minutes.

Soleil Vert (Soylent Green), réal. : FLEISCHER Richard (États-Unis, 1973), sc. : GREENBERG Stanley R. et HARRISON Harry, ph : KLINE Richard H., mus : MYROW Fred, coul., 93 minutes.

Still Life (三峡好人), réal. : JIA Zhangke (Chine, 2006), sc. : JIA Zhangke, ph : YU Lei Kong, mus : LIM Giong, coul., 108 minutes.

Stromboli, réal. : ROSSELLINI Roberto (Italie, 1950), sc. : ROSSELLINI Roberto, AMIDEI Sergio et CALLEGARI Gian Paolo, ph : MARTELLI Otello, mus : ROSSELLINI Renzo ; noir et blanc, 107 minutes.

Sukaku (萌の朱雀), réal. KAWASE Naomi (Japon, 1997), sc. : KAWASE Naomi, ph : TAMURA Masaki, mus : SHIGENO Masamichi, coul., 95 minutes.

Take Shelter, réal. : NICHOLS Jeff (États-Unis, 2011), sc. : NICHOLS Jeff, ph : STONE Adam, mus : WINGO David, coul., 120 minutes.

Tigre et Dragon (卧虎藏龙), réal. : LEE Ang (Taïwan, Province de Chine, 2000), sc. : WANG Hui-Ling, SCHAMUS James, TSAI Kuo Jung, ph : PAU Peter, mus : TAN Dun, coul., 120 minutes.

The Assassin (刺客聂隐娘), réal. HOU Hsiao-Hsien (Taïwan, Province de Chine, 2015), sc. : CHU Tien-wen, ph : Mark KEE Ping-Bin, mus : LIM Giong, coul., 107 minutes.

The Deserted (家在兰若寺), réal. : TSAI Ming-liang (Taïwan, Province de Chine, 2017), sc. : TSAI Ming-liang, court-métrage en réalité virtuelle, 56 minutes.

Une histoire de vent, réal. : IVENS Joris (France, 1988), sc. IVENS Joris, IVENS Marceline Loridan et INANDIAK Elisabeth, ph : ARBOGAST Thierry et LOISELEUX Jacques, mus : PORTAL Michel, coul. 80 minutes.

Visage (脸), réal. : TSAI Ming-liang (Taïwan, Province de Chine, 2009), sc. : TSAI Ming-liang, ph : LIAO Pen-jung, mus : PETIT Jean-Claude, coul., 141 minutes.

INDEX

Index des noms

A

ABDELWAHAB (Meddeb), 398
ALLEN (Dan), 47
ALONSO (Lisandro), 29, 91, 99, 103,
104, 112, 307, 308, 310, 517
ANDRIEU (Bernard), 103
ANGELOPOULOS (Theo), 29, 158, 160,
163, 165, 207, 338, 517
ANTONIONI (Michelelangelo), 73, 92,
262, 263, 527
ARISTOTE, 278, 405
ARNHEIM (Rudolf), 500
AUBRY (Pascal), 196, 272
AUGÉ (Marc), 414, 425, 435
AUMONT (Jacques), 25, 26, 27, 227,
233, 244, 248, 249, 259, 269, 271,
272, 273, 341, 342, 351, 355, 365,
376, 382, 499, 500, 507, 508
AZARA (Pedro), 313, 319

B

BACHELARD (Gaston), 31, 49, 50, 74,
89, 101, 112, 129, 178, 179, 273, 274,
285, 287, 295, 296, 303, 308
BARRÈS (Patrick), 262, 263, 450
BARTHES (Roland), 206, 414, 416, 470,
471
BASSOTTI (Catarina), 103, 307, 454
BATE (Jonathan), 406
BAUDRY (Robinson), 189
BAYON (Estelle), 403
BAZIN (André), 363, 364
BEGHIN (Cyril), 99
BERGALA (Alain), 108, 110

BERGHAHN (Daniela), 410
BERGMAN (Ingmar), 296
BERNARDI (Sandro), 72, 73, 92, 348,
430
BERQUE (Augustin), 12, 13, 14, 16, 44,
45, 81, 175, 177, 178, 185, 192, 196,
200, 222, 224, 225, 272, 280, 312,
314, 315, 318, 343, 344, 345, 387,
388, 389, 392, 394, 413, 419, 422,
433, 437, 457, 465, 468, 515, 528,
529
BERTHOMIEU (Pierre), 364
BERTOZZI (Marco), 20
BESSE (Jean-Marc), 45
BEUS (Yifen), 115
BIGELOW (Kathryn), 29, 492, 502
BLANC (Nathalie), 405, 406
BLESSON (Mathieu), 127
BONITZER (Pascal), 500
BOULET (Jacques), 206
BRETON (Stanislas), 415
BROSENS (Peter), 407
BRUN (Jean-Paul), 191, 195, 472
BUELL (Lawrence), 405, 406
BYRON (Lord), 125

C

CASTRO (Teresa), 410
CATALÁN (Rocío Peñalta), 414, 415
CAUQUELIN (Anne), 365, 374, 381,
382
CEYLAN (Nuri Bilge), 29, 130, 131,
133, 134, 135, 325, 326, 369, 370,
374, 517
CÉSAIRE (Aimé), 117, 118, 119, 120,
121, 151

- CHATEAU (Dominique), 341, 342, 362, 449
- CHAKALI (Saad), 127
- CHELEBOURG (Christian), 407
- CHENET-FAUGERAS (Françoise), 138, 139, 167, 314, 315
- CHTARA (Chiraz), 155
- CLÉMENT (Gilles), 145, 288, 423, 424, 426
- CLÉVENOT (Dominique), 95
- COLLOT (Michel), 12, 19, 31, 35, 41, 44, 45, 46, 73, 138, 169, 178, 191, 221, 222, 223, 224, 225, 279, 343, 344, 350, 381, 387, 388, 389, 399, 430, 433, 473, 515
- CONAN (Michel), 66, 67, 124
- CORBIN (Alain), 253
- COSTA (Antonio), 19
- COSTA (Jean-Patrick), 177, 301, 399, 459
- CRAMER (Michael), 450
- CUARON (Alfonso), 407
- D**
- DABIRE (Constantin Gbâané), 398
- DAVOINE (Charles), 205
- DELEUZE (Gilles), 31, 113, 148, 360, 364, 377, 436, 437, 527
- DELÉAGE (Jean-Paul), 278, 405
- DEL LUNGO (Andrea), 366
- DEVICTOR (Agnès), 96
- DESROCHE (Henri), 188
- DIDEROT (Denis), 332
- DONADIEU (Pierre), 473
- DUCARME (Fédéric), 275
- DUVAL (Alexis), 151
- E**
- EMMERICH (Roland), 407
- ESCANDE (Yolaine), 13, 14, 175, 276, 396
- F**
- FAMILI (Mojdeh), 106, 107, 184
- FEDORTCHENKO (Aleksei), 29, 140, 142, 192, 193, 194, 199, 202, 203, 290, 293, 321, 327, 328, 329, 336, 375, 379, 380, 400, 517
- FLEISCHER (Richard), 408
- FONTANARI (Enrico), 221
- FORTIN (Andrée), 198
- FRIEDRICH (Caspar David), 60, 251, 252, 253, 299
- FRODON (Jean-Michel), 25, 535
- G**
- GALINIER (Jacques), 399
- GAO (Qipei), 316
- GARDIES (André), 238, 239, 264, 486, 504, 505, 506, 524
- GAUDIN (Antoine), 19, 21, 68, 72, 227, 228, 229, 233, 264, 265, 355, 444, 445, 466, 468, 469, 508, 526
- GAUDREAULT (André), 475
- GE (Zhaoguang), 23
- GIFFORD (Terry), 406
- GLOTFELTY (Cheryll), 405
- GRANDJEAT (Yves-Charles), 401, 404
- GRINSCHPOUN (Maris-France), 41
- GUATTARI (Félix), 436, 437, 543
- GUERRA (Ciro), 29, 177, 194, 290, 301, 302, 336, 400, 409, 410, 412, 452, 453, 455, 456, 457, 458, 462, 464, 469

- GUIRAUDIE (Alain), 29, 62, 69, 70, 71, 72, 241, 242, 290, 291, 397, 516
- GUILLEN (Michael), 409
- GUNNING (Tom), 476, 477, 527
- GUO (Xi), 15, 108
- GUO (Si), 15
- H**
- HAECKEL (Ernst), 405
- HAMUS-VALLÉE (Réjane), 448
- HAROUN (Mahamat-Saleh), 29, 151, 156, 336, 352, 353, 356, 361, 391, 517
- HERBERT (Jean), 80
- HERBERT (Robert), 332,
- HILLCOAT (John), 408
- HOMÈRE, 278
- HOU (Hsiao-Hsien), 297, 298
- I**
- ISHAGHPOUR (Youssef), 96, 183, 184
- ISMAIL (Imraan Haroon), 29, 592, 502
- IVENS (Joris), 282
- J**
- JENKINS (Barry), 29, 47, 48, 53, 60, 61, 190, 243, 248, 254, 352, 397, 516
- JIA (Zhangke), 29, 165, 166, 167, 169, 170, 186, 209, 210, 212, 214, 239, 241, 253, 290, 392, 308, 310, 327, 329, 331, 391, 397, 429, 517
- K**
- KANT (Emmanuel), 66, 278, 332, 333
- KAWASE (Naomi), 29, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 90, 182, 234, 235, 237, 259, 282, 283, 301, 302, 318, 319, 320, 348, 351, 352, 357, 391, 397, 411, 412, 436, 438, 439, 443, 451, 452, 462, 464, 469, 517
- KEBE (Fatoumata), 50
- KIAROSTAMI (Abbas), 29, 94, 104, 105, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 121, 184, 186, 207, 282, 283, 284, 303, 305, 306, 318, 319, 320, 321, 326, 331 375, 418, 517
- KIM (Ji-Hoon), 54
- KITSES (Jim), 63, 68
- KRAKAUER (Jon), 123, 124, 125, 129, 130, 189, 256, 403
- L**
- LACOUÉ-LABARTHE (Philippe), 278
- LACROIX (Sophie), 331, 333, 337
- LACQUEMENT (Guillaume), 160
- LANNUZEL (Michelle), 444
- LARRERE (Catherine), 127
- LE BOULANGER (Jean-Michel), 59
- LEE (Ang), 29, 62, 63, 65, 69, 185, 297, 298, 372, 374, 397, 516
- LELONG (Romain), 479, 480
- LESCOP (Laurent), 495, 501, 509
- LEVY (Clément), 393
- LEVI (Primo), 256, 258
- LEVI-STRAUSS (Claude), 272
- LÉCOLE-SOLNYCHKINE (Sophie), 263, 416
- LÉVY (Jacques), 160
- LIU (Yingsheng), 24
- LONDON (Jack), 125
- LORENZETTI (Ambrogio), 15, 138, 197, 313, 345
- LUMIÈRE (frères), 19, 281, 316, 476

M

MAGNY (Joël), 28
MAIRET (Gérard), 124
MAKARIUS (Michel), 332, 333
MANNONI (Laurent), 483
MARCHAL (Aurélie), 474
MARION (Philippe), 475
MARTINEZ (Juliana), 88
MAURY (Corinne), 82, 267, 403, 450
MELIN (Hélène), 280, 464
MERLEAU-PONTY (Maurice), 11, 12,
26, 30, 31, 45, 46, 103, 169, 223, 344,
433, 436, 437, 438, 442, 443, 444,
463, 468, 469, 472, 486, 509
MEROT (Alain), 346
MICHAUX (Emmanuelle), 483
MILANI (Raffaele), 174, 176, 278, 409
MILLER (George), 408
MITRY (Jean), 253
MOHOLY-NAGY (László), 27, 230
MOTTET (Jean), 19, 67, 106, 112, 221,
238, 281, 355, 430, 473

N

NANCY (Jean-Luc), 107, 114, 115, 121,
223
NASH (Roderick Frazier), 129, 130
NAUDOU (Jean), 80
NICHOLS (Jeff), 407

P

PANOFSKY (Erwin), 230
PAOLETTI (Giovanni), 180
PAQUOT (Thierry), 139
PARSAPAJOUH (Sepideh), 180
PASTERNAK (Boris), 125

PENN (Sean), 29, 123, 124, 125, 126,
127, 129, 130, 185, 189, 197, 245,
247, 248, 255, 258, 397, 402, 403,
404, 517
PESSIN (Alain), 179
PÉTARD (Jean-Pierre), 43
PITROU (Perig), 410, 411, 412
PLATON, 176, 278
PIERRE (Camille), 496
PORTON (Richard), 98

R

RAGEL (Philippe), 94, 95, 97, 105, 106,
107, 108, 112, 113, 207, 303, 305,
306, 333
RANCIÈRE (Jacques), 450
RASOULO (Mohammad), 29, 91, 92,
96, 97, 98, 182, 183, 185, 241, 226,
268, 398, 517
REBECCHI (Marie), 410
RENOUARD (Caroline), 478
RITTER (Joachim), 178
ROBERT (Jean-Noël), 80
ROELENS (Nathalie), 197
ROGER (Alain), 12, 14, 44, 63, 73, 138,
222, 223, 225, 274, 343, 344, 349,
353, 363, 387, 388, 389, 399, 433,
515
ROSSELLINI (Roberto), 296, 316
ROSSET (Clément), 416, 417

S

SADOUL (Georges), 476
SAÏD (Suzanne), 279
SALEM (Mohsen Ben Hadj), 155
SARTRE (Jean-Paul), 132

- SCHAFER (Raymond Murray), 154, 155
- SCHOENTJES (Pierre), 66, 406
- SCIAMMA (Céline), 298, 299
- SCOTT (Ridley), 408, 491, 493
- SIEFFERT (René), 80
- SIRONNEAU (Jean -Pierre), 187, 188
- SISSAKO (Abderrahmane), 29, 104, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 151, 186, 187, 192, 194, 318, 399, 400, 517
- SKINNER (Jonathan), 406
- SMITH (George Albert), 281, 476
- SOCRATE, 176
- SOMHEGYI (Zoltán), 145, 146, 333
- SOTINEL (Thomas), 131
- SOURIAU (Paul), 351
- SPENGLER (Oswald), 414
- STRAUS (Erwin), 44, 45, 46, 138, 436
- T**
- TAO (Yuanming), 197
- TAP (Pierre), 60, 189, 190, 473
- TARKOVSKI (Andreï), 261, 262, 527
- TARR (Béla), 29, 112, 266, 267, 268, 282, 284, 285, 286, 366, 367, 368, 369, 374, 402, 403, 404, 440, 443, 444, 446, 450, 452, 464, 469, 527
- TETSURŌ (Watsuji), 224
- THOMAS (Benjamin), 168, 232, 238, 255, 264, 280, 282, 436, 437, 442, 443, 451, 463, 507
- THOREAU (Henry David), 125, 126, 127, 401, 403
- THOUVENIN (Indira), 479, 480
- TOLSTOÏ (Léo), 125, 126
- TOURAINÉ (Alain), 190
- TSAI (Ming-liang), 29, 144, 146, 147, 149, 203, 205, 208, 209, 287, 288, 290, 308, 311, 338, 374, 424, 426, 427, 428, 484, 485, 486, 491, 495, 510, 517, 524, 525, 527
- TESTOT (Laurent), 23
- V**
- VANCHERI (Luc), 229
- VEGA (William), 29, 76, 84, 86, 88, 251, 252, 308, 309, 336, 352, 356, 358, 517
- VERCRUYSSÉ (Thomas), 197
- VIDEAU (Anne), 279
- VINCI (Léonard de), 415
- VINSONNEAU (Geneviève), 194, 430
- VITRUVÉ, 415
- VISCONTI (Luchino), 296
- W**
- WANG (Wei), 316
- WEERASETHAKUL (Apichatpong), 29, 47, 53, 54, 57, 58, 60, 61, 181, 307, 319, 320, 353, 356, 361, 375, 377, 472, 516
- WEI (Xi), 16
- WOODWORTH (Jessica Hope), 407
- WÖLFFLIN (Heinrich), 244, 376
- WU (Hong), 205
- Z**
- ZANDROWICZ (Pierre), 29, 492, 496
- ZONG (Bing), 14, 15
- ZUCHUAT (Olivier), 267, 403
- ZVONKINE (Eugénie), 140, 141

Index des notions

A

Apocalypse, 267, 285, 368, 402
Animisme, 411, 412
Anthropologie, 188, 275, 425, 433, 472
Artialisation, 12, 44, 63, 222, 223, 388, 389, 433, 449, 453

B

Biosphère, 111, 145, 432

C

Civilisation, 65, 68, 81, 125, 128, 130, 160, 173, 189, 193, 194, 196, 197, 198, 313, 388, 488
Colonisation, 66, 103, 124, 337, 404
Contemplation, 107, 141, 162, 168, 176, 181, 229, 349, 357, 375, 367, 427, 458, 528
Cosmologie, 107, 184
Croyance, 416, 417, 430
Culture, 31, 81, 130, 188, 195, 198, 223, 275, 295, 306, 410, 414, 433, 459

E

Environnement, 11, 14, 44, 45, 46, 55, 65, 72, 214, 221, 224, 225, 247, 256, 272, 275, 302, 343, 399, 402, 406, 407, 408, 409, 412, 422, 435, 437, 438, 442, 455, 458, 467, 472, 503, 507, 525
Esthétique, 178, 278, 406, 409
Écocritique, 405, 406, 408
Écofiction, 407, 488

Écologie, 127, 278, 399, 405, 406, 407, 409, 410, 411, 481, 522

Écopoétique, 66, 217, 401, 402, 405, 406, 408

Écosystème, 11, 403, 422, 432

Écoumène, 192, 193, 194, 195, 224, 225, 312, 315, 318, 388, 389, 422, 457, 529

Épistémologie, 13

F

Frontière, 11, 67, 68, 158, 159, 185

H

Homogénéité, 21, 35, 329, 430, 515

Humanité, 13, 23, 36, 130, 151, 163, 165, 192, 194, 206, 224, 229, 275, 333, 474, 487, 517

I

Identité, 47, 48, 49, 52, 53, 54, 60, 62, 173, 188, 189, 190, 191, 192, 195, 198, 348, 472, 516

Imagination, 47, 178, 187, 215, 227, 273, 307, 308, 344, 408, 475, 479, 517, 518, 528

L

Lieu, 432, 434, 435, 436, 438, 439, 440, 443, 451, 452, 453, 462, 463, 468, 472, 474

M

Médiance, 12, 13, 81, 178, 224, 272, 312, 343, 388, 389, 394, 422, 433, 437, 457, 458, 461, 462, 466, 467, 469, 470, 523, 529

Milieu, 224, 225, 232, 238, 255, 264, 272,
347, 442, 443, 463, 473

Milieu cinématographique, 436, 437,
438, 451, 474, 480, 497, 507, 509,
511, 525

Morphologie, 11, 198, 296, 405, 429

Mythe, 50, 63, 67, 68, 178, 179, 180, 181,
185, 186, 187, 189, 190, 195, 196,
215, 398, 401, 454, 466, 482, 518

Mythologie, 196, 278, 407

N

Naturalité, 20, 401, 416, 430, 522

Nature, 11, 16, 23, 31, 34, 36, 44, 57, 59,
60, 61, 66, 67, 68, 76, 78, 90, 91, 100,
105, 112, 124, 138, 140, 146, 174,
175, 176, 177, 178, 182, 187, 188,
191, 194, 198, 206, 216, 221, 223,
253, 258, 272, 274, 275, 276, 277,
278, 279, 283, 284, 285, 301, 302,
313, 314, 319, 321, 332, 339, 343,
365, 380, 382, 389, 395, 396, 397,
398, 399, 400, 401, 403, 405, 406,
407, 408, 409, 410, 412, 413, 414,
415, 416, 417, 418, 419, 420, 422,
423, 424, 425, 426, 428, 429, 430,
432, 454, 455, 461, 446, 493, 518, 522,
527, 539, 540, 541, 550, 511

Nature writing, 216, 401, 403, 404, 405,
408

Neutre, 416

O

Ontologie, 382

P

Paysage (*passim*), 11, 12, 13, 14, 176,
222, 225, 232, 274, 279, 314, 315,
342, 344, 389, 395, 398, 399, 432,
433, 515, 518

Poïétique, 22, 393, 401, 416 452, 470,
471, 473, 515, 522

Proto-paysage, 14, 44, 45, 525

R

Religion, 66, 67, 107, 124, 180, 279

Ruine, 145, 146, 204, 205, 331, 332, 333,
336, 337, 423, 427, 428, 535

Ruine contemporaine, 145, 146, 204,
423

S

Shanshui, 14, 15, 139, 175, 276, 277, 297,
315, 316, 318, 394, 396, 397, 418,
423, 529

Spatialité, 20, 342, 433, 434, 436, 437,
438, 451, 457, 464, 471, 496, 508,
519, 523

Sublime, 16, 66, 127, 129, 137, 185, 197,
204, 253, 278, 332, 333, 336, 339,
463

T

Temporalité, 19, 20, 342, 356, 434, 522,
527, 529

Territoire, 11, 12, 393, 437, 539, 540

Tiers paysage, 145, 146, 148, 149, 203,
204, 205, 208, 209, 288, 312, 423, 424,
425, 426, 428, 429, 487, 517

U

Universel, 21, 22, 41, 215, 217, 382, 385,
387, 389, 390, 391, 392, 393, 419,
420, 429, 430, 432, 473, 497, 515,
516, 521, 522, 524, 526, 529

W

Wild/Wilderness, 65, 68, 76, 124, 129,
130, 185, 404

Table des illustrations

Fig. 1 : <i>Sept Sages de la forêt de bambous et Rong Qiqi (竹林七贤与荣启期)</i> , auteur inconnu	17
Fig. 2 : <i>Sept Sages de la forêt de bambous et Rong Qiqi (竹林七贤与荣启期)</i> , auteur inconnu, impression par contact	17
Fig. 3 et 4 : <i>Allégorie et effets du Bon et du Mauvais Gouvernement</i> , LORENZETTI Ambrogio	18
Fig. 5 et 6 : <i>Moonlight</i> , JENKINS Barry	51
Fig. 7 et 8 : <i>Moonlight</i> , JENKINS Barry	52
Fig. 9 et 10 : <i>Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures celui qui se souvient de ses vies antérieures</i> , WEERASETHAKUL Apichatpong	56
Fig. 11-14 : <i>Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures celui qui se souvient de ses vies antérieures</i> , WEERASETHAKUL Apichatpong	59
Fig. 15 : <i>Le Promeneur au-dessus de la Mer de Nuages</i> , FRIEDRICH Caspar David	61
Fig. 16-19 : <i>Le Secret de Brokeback Mountain</i> , LEE Ang	64
Fig. 20-23 : <i>L'Inconnu du lac</i> , GUIRAUDIE Alain	75
Fig. 24-31 : <i>La Forêt de Mogari</i> , KAWASE Naomi	83
Fig. 32-33 : <i>La Sirga</i> , VEGA William	87
Fig. 34-37 : <i>The White Meadows</i> , RASOULOF Mohammad	93
Fig. 38-39 : <i>Jauja</i> , ALONSO Lisandro	102

Fig. 40-51 : <i>Le Vent nous emportera</i> , KIAROSTAMI Abbas	109
Fig. 52 : <i>Le Vent nous emportera</i> , KIAROSTAMI Abbas	112
Fig. 53-57 : <i>La Vie sur Terre</i> , SISSAKO Abderrahmane	122
Fig. 58-59 : <i>Into the Wild</i> , PENN Sean	128
Fig. 60 : <i>Winter Sleep</i> , CEYLAN Nuri Bilge	133
Fig. 61 : <i>Le Dernier voyage de Tanya</i> , FEDORTCHENKO Alekseï	144
Fig. 62-63 : <i>Les Chiens errants</i> , TSAI Ming-liang	150
Fig. 64-66 : <i>Un homme qui crie</i> , HAROUN Mahamat-Saleh	153
Fig. 67 : <i>L'Éternité et un jour</i> , ANGELOPOULOS Theo	159
Fig. 68-70 : <i>Au-delà des montagnes</i> , JIA Zhangke	171
Fig. 71-76 : <i>The White Meadows</i> , RASOULOF Mohammad	183
Fig. 77 et 78 : <i>Le Dernier voyage de Tanya</i> , FEDORTCHENKO Alekseï	194
Fig. 79 et 80 : <i>Le Dernier voyage de Tanya</i> , FEDORTCHENKO Alekseï	202
Fig. 81 et 82 : <i>Au-delà des montagnes</i> , JIA Zhangke	214
Fig. 83-88 : <i>La Forêt de Mogari</i> , KAWASE Naomi	236
Fig. 89-93 : <i>Au-delà des montagnes</i> , JIA Zhangke	240
Fig. 94-103 : <i>Into the Wild</i> , PENN Sean	246
Fig. 104 : <i>La Sirga</i> , VEGA William	252
Fig. 105 : <i>La Forêt de Mogari</i> , KAWASE Naomi	254

Fig. 106-111 : <i>Into the Wild</i> , PENN Sean	257
Fig. 112-117 : <i>La Forêt de Mogari</i> , KAWASE Naomi	260
Fig. 118-121 : <i>Le Cheval de Turin</i> , TARR Béla	268
Fig. 122-125 : <i>The White Meadows</i> , RASOULOF Mohammad	269
Fig. 126 : <i>La Forêt de Mogari</i> , KAWASE Naomi	286
Fig. 127 : <i>Le Vent nous emportera</i> , KIAROSTAMI Abbas	286
Fig. 128 : <i>Les Chiens errants</i> , TSAI Ming-liang	289
Fig. 129 et 130 : <i>L'Inconnu du lac</i> , GUIRAUDIE Alain	292
Fig. 131-134 : <i>Le Dernier voyage de Tanya</i> , FEDORTCHENKO Alekseï	294
Fig. 135 : <i>Coucher de soleil (frères)</i> , FRIEDRICH Caspar David	300
Fig. 136 : <i>Femme devant le coucher de soleil</i> , FRIEDRICH Caspar David	300
Fig. 137-141 : <i>La Forêt de Mogari</i> , KAWASE Naomi	304
Fig. 142 : <i>Le Vent nous emportera</i> , KIAROSTAMI Abbas	305
Fig. 143 : <i>Palais des immortels (仙山楼阁图)</i> , GAO Qipei (高其佩)	317
Fig. 144-145 : <i>Le Vent nous emportera</i> , KIAROSTAMI Abbas	322
Fig. 146-151 : <i>Le Dernier voyage de Tanya</i> , FEDORTCHENKO Alekseï	330
Fig. 152 : <i>Saint Sébastien de Vienne</i> , MANTEGNA Andrea	334
Fig. 153 : <i>Saint Sébastien d'Aigueperse</i> , MANTEGNA Andrea	335
Fig. 154-156 : <i>Les Chiens errants</i> , TSAI Ming-liang	340

Fig. 157 : <i>Chasseurs dans la neige</i> , BRUEGEL Pieter	346
Fig. 158 : <i>Dix Chansons (十咏图)</i> , ZHANG Xian (张先)	347
Fig. 159 et 160 : <i>Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures celui qui se souvient de ses vies antérieures</i> , WEERASETHAKUL Apichatpong	354
Fig. 161-168 : <i>La Sirga</i> , VEGA William	359
Fig. 169 : <i>Le Cheval de Turin</i> , TARR Béla	368
Fig. 170 : <i>Winter Sleep</i> , CEYLAN Nuri Bilge	370
Fig. 171-172 : <i>Winter Sleep</i> , CEYLAN Nuri Bilge	371
Fig. 173-174 : <i>Le Secret de Brokeback Mountain</i> , LEE Ang	373
Fig. 175-179 : <i>Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures celui qui se souvient de ses vies antérieures</i> , WEERASETHAKUL Apichatpong	378
Fig. 180 : <i>Le Dernier voyage de Tanya</i> , FEDORTCHENKO Alekseï	380
Fig. 181 : <i>Londres, Le parlement, Reflets sur la Tamise</i> , MONET Claude	420
Fig. 182 : <i>From the New World</i> , YANG Yongliang	420
Fig. 183 : <i>Spiral Jetty</i> , SMITHSON Robert	421
Fig. 184 : <i>La Forêt sans feuilles</i> , KIAROSTAMI Abbas	421
Fig. 185-187 : <i>La Forêt de Mogari</i> , KAWASE Naomi	441
Fig. 188-194 : <i>Le Cheval de Turin</i> , TARR Béla	447

Fig. 195-107 : <i>L'Étreinte du serpent</i> , GUERRA Ciro	460
Fig. 202 : Exposition, <i>Stray Dogs at the Museum – TSAI Ming Liang Solo Exhibition</i> (来美术馆郊游: 蔡明亮大展), TSAI Ming-liang	487
Fig. 203 : <i>I, Philip</i> , ZANDROWICZ Pierre	498
Fig. 204 et 205 : Exposition, <i>Cités millénaires. Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul</i> , court-métrages	498
Fig. 206 : <i>The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes</i> , BIGELOW Kathryn et ISMAIL Imraan Haroon	504

Table des matières

Remerciements	3
Sommaire	5
Introduction	9
Partie 1 :	
Valeurs universelles de la représentation du paysage dans le cinéma contemporain	39
1.1 Le paysage et la nature humaine	44
1.1.1 L'identité et le « moi »	47
1.1.2 Liberté et désir	62
1.1.3 La puissance vitale et l'asile chimérique	76
1.1.4 Un monde imaginaire et mythique	91
1.1.5 Le quotidien et la continuité	104
1.1.6 Entre poésie et hostilité	123
1.2 Le paysage et les traces humaines	138
1.2.1 Une culture perdue	140
1.2.2 Une société ruinée.....	144
1.2.3 L'instabilité et la menace de la guerre	151
1.2.4 Un futur à construire ?	158
1.2.5 Le témoignage du développement	165
1.3 Tendances dynamiques	172
1.3.1 Paysage naturel et retour à l'origine	174
1.3.1.1 Nature – entre mythes, religions, imagination	178
1.3.1.2 Conscience de soi et construction d'identité	188
1.3.2 Paysage urbain et introspection du développement humain	195
1.3.2.1 Penser aux civilisations humaines	198

1.3.2.2 Coexistence du passé, du présent et du futur	206
--	-----

Partie 2 :

Formes universelles de la représentation du paysage dans le cinéma contemporain	219
--	------------

2.1 Paysage dans le cinéma contemporain	227
--	------------

2.1.1 Paysage primitif	232
------------------------------	-----

2.1.1.1 Paysage-lieu	234
----------------------------	-----

2.1.1.2 Paysage-matériau	242
--------------------------------	-----

2.1.2 Paysage connotatif	249
--------------------------------	-----

2.1.2.1 Paysage-figure	250
------------------------------	-----

2.1.2.2 Paysage-récit	262
-----------------------------	-----

2.2 Motifs paysagers récurrents	272
--	------------

2.2.1 Éléments naturels	274
-------------------------------	-----

2.2.1.1 Motif aérien	281
----------------------------	-----

2.2.1.2 Motif aquatique	287
-------------------------------	-----

2.2.1.3 Motif terrestre	296
-------------------------------	-----

2.2.1.4 Motif hybride	307
-----------------------------	-----

2.2.2 Éléments anthropiques	312
-----------------------------------	-----

2.2.2.1 Motif rural	318
---------------------------	-----

2.2.2.2 Motifs linéaires – chemin, route et point	324
---	-----

2.2.2.3 Motif de la ruine	331
---------------------------------	-----

2.3 Dispositifs de mise en scène	341
---	------------

2.3.1 Temporalité et Spatialité	342
---------------------------------------	-----

2.3.1.1 Vastitude et fixité	351
-----------------------------------	-----

2.3.1.2 Lenteur et stabilité	356
------------------------------------	-----

2.3.2 « Surcadréité »	363
-----------------------------	-----

2.3.2.1 Surcadrage statique	
-----------------------------	--

– motif-cadre et forme-transmédiale	365
2.3.2.2 Surcadrage mobile – en véhicule	374
Partie 3 :	
Universel du paysage : tendances dynamiques	385
3.1 L’hypothèse d’un universel du paysage	391
3.1.1 Une universalisation problématique	391
3.1.1.1 Paysage, entre l’homme et la Terre	393
3.1.1.2 Écopoétique ou naturalité	401
3.1.2 Paysage et le dualisme problématique	410
3.1.2.1 Coprésence des motifs paysagers	413
3.1.2.2 Expressions personnelles	422
3.2 Le paysage cinématographique comme un monde sensoriel	432
3.2.1 Paysage filmique et lieu anthropologique	432
3.2.1.1 Paysage-milieu	435
3.2.1.2 Le paysage comme expérience vécue	442
3.2.2 Paysage sensoriel	451
3.2.2.1 De la vue à apprécier aux expériences vécues	452
3.2.2.2 Paysage filmique et <i>médiance</i>	462
3.3 Paysage monde en réalité virtuelle	474
3.3.1 Liberté inédite ou absence d’imagination ?	475
3.3.1.1 De l’expérience immersive	479
3.3.1.2 Réalité virtuelle	487
3.3.2 Vers une nouvelle forme de paysage cinématographique	492
3.3.2.1 Paysage filmique à 360°	492
3.3.2.2 Disparition du cadre et point d’observation	499
Conclusion	513

Bibliographie	531
Filmographie	561
Index	573
Table des illustrations	583
Table des matières	589

Résumé

Au sein de bon nombre de films de fiction réalisés au tournant des années 2000 par des cinéastes tels que Béla Tarr, Jia Zhangke, Abderrahmane Sissako, Barry Jenkins, Ciro Guerra, un phénomène de convergence esthétique de la représentation du paysage semble se manifester. Des spécificités formelles propres à différentes cultures paysagères se métissent tandis qu'une forme de paysage filmique archétypique paraît à l'œuvre. À la faveur de cette tendance, qui soulève des questions socioculturelles, anthropologiques et philosophiques (Roger, Collot, Berque), une universalisation des représentations du paysage dans le cinéma contemporain peut-elle dès lors s'envisager ? Cette forme de paysage filmique reconnue, acceptée et partagée par un ensemble de cinéastes d'origines culturelles et géographiques très éloignées, se ferait-elle modèle au point de mettre en péril la diversité, la poïétique et la vitalité des représentations paysagères à l'écran ? C'est à cette hypothèse de travail que nous proposons ici de répondre, extraire les tendances dynamiques et convergentes des représentations du paysage dans le cinéma contemporain tout en portant une réflexion sur leur prolongement à l'ère virtuelle.

Mots clefs : Cinéma – Esthétique – Fiction – Paysage – Nature – Culture – Poïétique – Poétique – Représentation – Spatialité – Temporalité – Réalité virtuelle – Contemporain

Abstract

A universal of landscape in contemporary cinema of the 2000s?

In many fiction films made around the turn of the 2000s by filmmakers such as Béla Tarr, Jia Zhangke, Abderrahmane Sissako, Barry Jenkins, Ciro Guerra, there seems to be an aesthetic convergence in the representation of landscape. The formal specificities of different landscape cultures seem to be mingling, while an archetypal form of filmic landscape appears to be taking shape. As a result of this phenomenon, which raises socio-cultural, anthropological and philosophical questions (Roger, Collot, Berque), is it possible to envisage a universalisation of the representations of landscape in contemporary cinema? Will this form of filmic landscape, recognised, accepted and shared by many filmmakers from very different cultural and geographical backgrounds, become a model that jeopardizes the diversity, the poiesis and the vitality of the representations of landscape on screen? It is to this hypothesis that we propose to respond, extracting the dynamic and convergent trends of the representations of landscape in contemporary cinema while reflecting on their extension into the virtual era.

Keywords: Cinema – Aesthetic – Fiction – Landscape – Nature – Culture – Poiesis – Poetic – Representation – Spatiality – Temporality – Virtual reality – Contemporary