

Les métamorphoses – un atelier d'analyse filmique à l'aide d'outils numériques.

Présentation

Un projet conçu par Alice Leroy, chercheuse associée à la Bibliothèque nationale France et monitrice à l'Université de Lille 3, avec l'aide de Noémie Jauffret, documentaliste en charge du projet Cinecast¹ à la BNF, et la participation des étudiants de Licence 1 en études cinématographiques de l'Université de Lille 3.

Genèse et enjeux

Cette [carte heuristique](#) réunit les travaux d'étudiants de licence de l'Université de Lille 3 réalisés au cours d'un atelier d'analyse filmique entre janvier et mai 2013. L'atelier visait à explorer un outil numérique d'annotation de films et de vidéos à travers un projet d'écriture collaborative à partir d'un corpus de films autour de la métamorphose. La mise en place de cet atelier répondait à plusieurs objectifs pédagogiques : en premier lieu, favoriser une approche multimédia du cinéma à partir d'un outil numérique qui réponde à l'intermédialité des supports de diffusion des films aujourd'hui (à l'heure où les films sont par exemple vus en salle, puis revus sur supports DVD ou numérique) ; en second lieu, interroger à partir de cette intermédialité, le rapport du texte à l'image en mouvement et la façon dont l'exercice – académique ou critique – de l'analyse peut s'articuler avec la vision des films. Enfin, il s'agissait de manière plus générale, de repenser la didactique du cinéma à partir d'un atelier interactif et collaboratif pour amener les étudiants à s'interroger sur l'enjeu d'une lecture des films et faire en sorte que celle-ci soit moins l'acquisition d'une technique, d'un savoir et d'une culture, qu'une manière d'interroger le rapport de chacun aux films vus en salle puis revus en cours. Support des analyses filmiques réalisées par les étudiants, *Lignes de temps* est un outil numérique d'annotation de films qui permet de déplier la structure, narrative et formelle, d'un ou de plusieurs films, en le(s) segmentant et en associant à ces segments des observations discursives et non-discursives. Les étudiants ont travaillé par groupe de deux ou trois sur la plateforme *Lignes de temps* durant un semestre (douze séances, soit vingt-quatre heures au total) et dépouillé un corpus de vingt-cinq films.

Méthodologie :

Nous nous sommes d'abord interrogés sur les questions et les difficultés que soulèvent l'analyse filmique : devant un film, il est difficile de dissocier ce qui relève d'une prétendue

¹Le projet Cinecast a pour ambition d'améliorer les usages des technologies numériques appliquées aux médias film et vidéo. Il réunit des acteurs du monde de l'ingénierie, de la diffusion de contenus en ligne et des gestionnaires et conservateurs de collections filmiques. C'est à ce dernier titre que la Bibliothèque nationale de France a pris part au projet, sous la forme d'expérimentations d'outils d'annotation de films guidées par des interrogations à la fois épistémologiques et pratiques.

observation objective du film et de notre propre interprétation des images. Dès lors, comment produire un discours scientifique (objectif si l'on veut) sur des phénomènes dont l'observation implique la subjectivité de l'observateur ? Ce débat épistémologique n'est pas propre à la discipline des études cinématographiques, il appartient à presque tout le champ des sciences sociales, mais il est emblématique de la difficulté à produire un discours scientifique sur un objet filmique, difficulté dont on retrouve les termes dans la critique amateur des réseaux sociaux (le « j'aime/j'aime pas ») ou bien dans le jargon pseudo-expert qui contamine une certaine écriture critique ou scolaire. Pour résoudre cette difficulté, nous avons déterminé un vocabulaire commun à travers un ensemble d'axes de description. Ils ont pris la forme de lignes de découpages s'attachant aux choix de mise en scène et de montage que les étudiants étaient libres d'utiliser ou non suivant les éléments qui, dans les séquences étudiées, leur paraissaient remarquables. La définition de ces outils descriptifs offrait d'emblée de mettre en question les notions propres à l'analyse filmique, par exemple celles de genre, de champ et de hors-champ, de cadre, de montage, de fondu enchaîné, de caméra subjective, etc. Elle engageait en même temps à être attentif aux techniques cinématographiques employées pour figurer l'expérience de la métamorphose d'un personnage en se demandant quels effets narratifs et esthétiques celles-ci produisaient.

Déroulement de l'atelier :

Une première étape du projet a consisté à dépouiller le corpus de films pour identifier dans chaque film la ou les séquence(s) relative(s) à la métamorphose d'un personnage. Cette phase exploratoire s'est poursuivie avec la description rigoureuse des séquences segmentées et annotées par les étudiants qui ont ainsi été amenés à croiser différents critères de description pour fonder des hypothèses de lecture. Une deuxième étape, interprétative celle-là, a permis de formaliser ces hypothèses, c'est-à-dire extraire le sens des annotations, discursives et non-discursives, produites avec la description des séquences. L'annotation, autrement dit la formalisation d'une lecture de la (ou des) séquence(s) à travers l'association de mots ou de représentations graphiques aux images, impliquait donc de combiner ce travail d'exploration et de description avec un travail d'interprétation qui a donné lieu ensuite à la rédaction d'une synthèse articulant ces hypothèses avec le travail d'annotation sur la plateforme. Ces deux documents de travail, les annotations sur *Lignes de temps* et la synthèse rédigée, sont accessibles depuis la carte heuristique. La mise en forme de cette carte heuristique, aussi appelée carte mentale (*mind map*), constitue la troisième et dernière étape de cet atelier : elle permet d'une part d'articuler l'ensemble des projets des étudiants dans une même représentation cartographique qui fait apparaître les liens thématiques entre les films, et d'autre part de consulter conjointement et à partir d'une même interface les analyses des films sur la plateforme *Lignes de temps* et les synthèses rédigées qui en sont issues. Cette carte heuristique a été réalisée à l'aide de la plateforme *Renkan* qui permet d'agréger et d'éditorialiser du texte, de l'image fixe ou animée, mais aussi des pages web. Cet

outil, compatible avec *Lignes de temps*, nous a en outre permis de faire apparaître le réseau sémantique de relations entre les films que l'analyse avait révélé et que les étudiants avaient synthétisé sous la forme de mots-clefs.

Thématique et corpus

Si le thème de la métamorphose imprègne l'imaginaire occidental, ses mythes et sa littérature, depuis Ovide jusqu'à Kafka, il est aussi largement décliné au cinéma qui trouve là un sujet propre à explorer toutes ses possibilités techniques de figuration du corps (humain, animal ou surnaturel). L'étymologie du terme, *metamorphosis*, désigne un changement de forme, de nature ou de structure, et en appelle aussi bien aux mythes qui depuis l'antiquité gréco-romaine inspirent des récits populaires sur l'*hybris* humain et ses châtements divins, qu'à des phénomènes surnaturels aux vertus métaphoriques dans des contes fantastiques ou des récits littéraires. La métamorphose au cinéma aurait ainsi ses genres de prédilection. Le cinéma fantastique et le cinéma de science-fiction s'en sont emparés dès leurs débuts : en Allemagne par exemple, avec le cinéma expressionniste de Friedrich Murnau qui réalise une version de *Faust* en 1925 et celui de Fritz Lang (*Dr Mabuse, der Spieler*, 1922), ou bien en France avec Jean Epstein qui adapte en 1927 la nouvelle d'Edgar Poe *La chute de la maison Usher*. Les grands récits littéraires et les mythes fournissent la matière première du cinéma fantastique, par exemple la figure du loup-garou, déclinée à travers une longue série de films, depuis *Werewolf London* de Stuart Walker en 1935 ou *The Wolf Man* de George Waggner en 1941 avec Lon Chaney Jr², à *Wolfman* de Joe Johnston sorti l'an dernier avec Benicio Del Toro dans le rôle-titre, en passant par la série B *The Howling* de Joe Dante (1981). Le savant dépassé et anéanti par sa création est un autre représentant de cette tendance. Si la série des Frankenstein ne relève pas d'une quelconque métamorphose puisque le monstre y est pure invention scientifique distincte de son créateur, celle des *Dr Jekyll and Mister Hyde* s'inscrit en revanche en plein dans cette problématique.

Plutôt que de travailler sur les genres privilégiés de la métamorphose au cinéma, nous avons choisi de distinguer, par souci de méthode, entre les différents types de métamorphose. Sur le plan sémantique, nous avons donc établi, en amont du travail d'annotation proprement dit, un lexique commun relatif aux principaux types de métamorphose dans les films du corpus, à partir des formes d'hybridation qu'elles impliquent : humaines et animales, bio-mécaniques, sexuelles, génétiques, etc. Parmi ces types, deux tendances majeures de la métamorphose au cinéma se dessinent : d'une part la transformation ou l'hybridation d'un être humain avec une forme animale – le loup des *Wolfman*, les félins de *La Féline (Cat People)* ou *The Leopard Man* de Jacques Tourneur, *La femme guêpe (The*

² Le fils de Lon Chaney, « l'homme aux mille visages » acteur fétiche de Tod Browning et interprète du *Fantôme de l'opéra* de Rupert Julian

Wasp Woman) de Roger Corman, etc. – et d'autre part, la mutation génétique induite lors d'une expérience scientifique qui dégénère. Le tragique destin du docteur Jekyll ne parvenant plus à maîtriser ses transformations en Mister Hyde établit le canevas essentiel de ce type de métamorphoses. Il fournit la trame de nombre d'intrigues des comics de Marvel, super-héros dont le cinéma a adapté les aventures. *L'Incroyable Hulk*³ en est une référence presque littérale et narre le destin du professeur Bruce Banner condamné, après une expérience malheureuse, à se transformer en colosse vert chaque fois qu'il perd son sang-froid. Autre création de Marvel, *Les Quatre Fantastiques* (adapté au cinéma par Tim Story en 2005) sont quatre scientifiques exposés à des « rayons cosmiques » et subissant des mutations qui leur confèrent des super-pouvoirs. *La Mouche* (*The Fly*, 1987) de David Cronenberg, remake du film de série B *La Mouche Noire* (*The Fly*, 1958) de Kurt Neumann, se situe à la charnière de ces deux types de métamorphoses (animale et génétique).

Pour affiner cette typologie des métamorphoses au cinéma, il faut encore ajouter aux métamorphoses animales et aux mutations génétiques, les anthropomorphismes des machines - le cyborg recouvert de chairs humaines du *Terminator* de James Cameron en 1984, ou le *RoboCop* de Paul Verhoeven (1987) créé à partir du cadavre d'un policier, ou plus récemment les recompositions infinies des *Transformers* (de Michael Bay, 2007). Une quatrième catégorie comprend les métamorphoses surnaturelles, qui n'obéissent à aucune pseudo-rationalité scientifique et qui ne sont pas non plus l'indice d'une modernité dystopique : ces métamorphoses appartiennent au domaine du conte, comme dans *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, *Peau d'âne* de Jacques Demy, *Le Renne blanc* d'Erik Blomberg ou plus près de nous *Tropical Malady*. Mais elles s'inscrivent aussi dans les extra-terrestres de *Body Snatchers*⁴ ou ceux de *Men in Black* (de Barry Sonnenfeld en 1997). Une cinquième catégorie s'attache aux métamorphoses sexuelles, à travers notamment les films de Blake Edwards travaillant, sur le mode de la comédie, l'inversion des sexes ou l'ambiguïté sexuelle de personnages comme *Victor, Victoria* ou *Switch*.

L'ensemble des films abordés dans la présentation de ce thème de recherche n'a pas donné systématiquement lieu à un travail de groupe, les étudiants étant libres de choisir les films sur lesquels ils mèneraient leurs analyses. Au terme des douze séances de travail, dix-sept projets ont été sélectionnés et jugés suffisamment aboutis pour être inclus dans la carte heuristique – dont l'enrichissement demeure dès lors souhaitable. Ajoutons pour conclure cette présentation du corpus que le thème de la métamorphose offre également de s'interroger sur les possibilités même du médium cinématographique, puisque ce « changement de forme » (du grec «méta» - «morphê») revient à envisager l'image au cinéma non pas du point de vue de la composition des formes mais du point de vue de leur décomposition et de leur recomposition. Et c'est bien l'essence même du cinéma que de

³ dont deux versions cinématographiques ont été récemment réalisées : *Hulk* d'Ang Lee en 2003 et *L'Incroyable Hulk* de Louis Leterrier en 2008.

⁴ Parmi les diverses adaptations de l'œuvre de Jack Finney, nous avons retenu celle de Don Siegel, *Invasion of the Body Snatchers* (1956) et celle d'Abel Ferrara, *Body Snatchers* (1993).

décomposer et recomposer le mouvement.

Écriture collective et éditorialisation

L'atelier d'analyse filmique à l'aide d'outils numériques a permis d'établir des liens entre une culture amateur de l'annotation et une culture savante de l'analyse de films en réinterrogeant les conditions de production des savoirs⁵. À l'heure où chacun ne cesse de produire des annotations via les réseaux sociaux ou les plateformes de partage de vidéos (sur le modèle de *Youtube*), il est intéressant d'observer la manière dont les étudiants se sont saisis de cet outil scientifique pour en inventer leur propre usage. Cette détermination du sens de leur pratique retrouve une notion définie par Bernard Stiegler, philosophe et fondateur de l'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI)⁶, le *Pharmakon*, ou l'idée selon laquelle la technologie – numérique en particulier – peut être aussi bénéfique que nocive suivant l'usage qu'on en fait : en d'autres termes, la pratique détermine le sens de la technique et non l'inverse.

Lignes de temps s'est avéré être pour les étudiants l'équivalent un carnet de notes, enrichi au fil des annotations : espace de discussion collective, d'hypothèses, brouillon sur lequel il devenait possible de faire retour et d'apporter des corrections. *Renkan*, outil cartographique, a ensuite permis d'opérer la synthèse des analyses. L'indexation qui a déterminé la structure de cette carte heuristique s'est fondée sur les mots clefs que chaque groupe avait déterminé de sa propre initiative au fil de l'analyse. Le raffinement de ces mots clefs a fait émerger des réseaux de liens entre des films reliés non plus par les types de métamorphoses qu'ils représentaient mais par les enjeux narratifs que celles-ci recoupaient. C'est donc un processus d'écriture collective qui s'est joué dans cette expérimentation des outils numériques, le travail de chaque groupe venant nourrir une réflexion commune.

Le travail d'annotation est donc d'une part un travail de traduction des intuitions premières qu'on peut avoir sur le film en hypothèses et d'autre part un travail de confrontation de la validité de ces hypothèses à l'exercice de description argumentée et critique du film, qui doit déboucher sur une lecture formalisée de la séquence analysée. Il ne s'agit donc pas de transmettre un savoir, un ensemble de connaissances, mais de faire en sorte que chacun devienne le maître de son apprentissage et l'inventeur de sa propre méthode d'analyse filmique. On retrouve ici une idée chère à Jacques Rancière, celle d'un spectateur qui serait en même temps acteur (au sens d'agir) de sa vision, maître des conditions de son apprentissage et capable de livrer sa propre lecture du film. Autrement dit, voir, c'est aussi connaître et agir.

⁵ Sur ce point, voir mon article publié dans *le blog documentaire* :

<http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2013/05/16/lannotation-video-vers-un-spectateur-emancipe/>

⁶ L'IRI a développé les deux logiciels qui ont été utilisés lors de cet atelier : http://www.iri.centrepompidou.fr/?lang=fr_fr/