



N°3 L'image dans le récit I/II

- **Jessie Martin**

Le choc des images artefactuelles dans le récit cinématographique

Images naturalisées du cinéma

Un film est un récit en images. Cependant la projection des images de la pellicule qui fait naître le mouvement, affecte le spectateur d'une telle façon que celui-ci en oublie qu'il regarde des images quand il regarde un film. Et même plus, il occulte la notion d'images pour mieux induire « un jugement d'existence » sur la représentation, le spectacle auquel il assiste. Ce processus appelé « effet de réel » est produit par la fameuse impression de réalité.

Le spectateur a beau savoir qu'il regarde une fiction, il est entraîné dans un univers diégétique auquel il attribue une réalité, ce qui lui permet de ressentir des émotions. A ce titre, le temps de la projection, le film naturalise ses images. Le spectateur ne voit plus des images de cinéma, c'est-à-dire des projections lumineuses, mais directement ce qu'elles représentent. Les images naturalisées émanent de ce processus de fictionnalisation du film que définit Christian Metz dans *Le Signifiant imaginaire* :

Le film de fiction, c'est celui où le signifiant cinématographique ne travaille pas pour son propre compte mais s'emploie tout entier à effacer les traces de ses pas, à s'ouvrir immédiatement sur la transparence d'un signifié, d'une histoire, qui est en réalité fabriquée par lui mais qu'il fait semblant de seulement « illustrer », de

nous transmettre comme après coup, comme si elle avait existé auparavant (= illusion référentielle)¹.

L'image se naturalise au sens où Barthes a dit du message mythique qu'il naturalisait le concept, c'est-à-dire que la signification symbolique constituée par le mythe prend aux yeux des spectateurs de celui-ci valeur de nature. Les mythes, toujours au sens de Barthes, disent alors naturellement ce qu'ils disent. En d'autres termes, ce dit est transi dans une nature, fixé dans une vérité dont conséquemment on n'entrevoit plus ni la fabrication – le jeu d'un décrochage du sens –, ni l'intention². Ils en innocentent la connotation et l'artifice sémantique. Dans un même procès, l'image de cinéma à mesure de la projection fait oublier qu'elle est une image pour disparaître sous son contenu qu'elle va également naturaliser.

Cependant, comme le rappelle E. Siety, il ne s'agit pas pour autant d'une illusion. Le spectateur sait bien que ce qu'il voit est le produit d'une fiction portée (médiée) par des images artefactuelles. Néanmoins « il s'agit d'une coopération fructueuse où le fait de ne pas y croire permet *par ailleurs* d'y croire plus tranquillement et plus voluptueusement »³.

Dans ce contexte de l'image naturalisée du cinéma, interviennent cependant des images qui font images, qui justement ne se naturalisent pas et que nous nommons « artefactuelles ». L'emprunt de cette terminologie oblige dans un premier temps à se démarquer de la distinction élaborée par Bernard Vouilloux qui répartit les images en trois catégories de deux niveaux : naturelles, artefactuelles, immatérielles⁴. Les images naturelles représentent de manière non-intentionnelle. Elles correspondent aux figures que l'on voit dans les nuages ou dans les taches de moisissures ou d'humidité sur un mur. Les images

¹ Christian Metz affirme que le cinéma est de tous les arts représentatifs celui qui détient la forme la plus efficace de l'impression de réalité (C. Metz, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 1993, p. 56).

² Sur cette question de la naturalisation du concept par le mythe, voir Roland Barthes, « Le mythe aujourd'hui », dans *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957 et sur le même phénomène à propos de l'image connotée, voir « Rhétorique de l'image », dans *Communication*, n°4, Paris, Seuil, 1964.

³ E. Siety, *Fictions d'images*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2009.

⁴ Bernard Vouilloux, « Texte et image ou verbal et visuel ? », dans *Texte/Image : nouveaux problèmes*, sous la direction de Liliane Louvel et Henri Scepi, Actes du colloque de Cerisy (août 2003), Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2005, pp. 17-31.

artefactuelles sont toutes les images fabriquées de main d'homme et dont la représentation est intentionnelle. Enfin, les images immatérielles sont les images mentales et psychiques. Contrairement aux deux premières, elles n'ont pas de support physique⁵. Nous voyons bien qu'au cinéma nous avons affaire à des images artefactuelles matérialisées. Même les images naturelles en tant que prises dans le cadre d'une image de film deviennent alors artefactuelles, tout comme l'image psychique. Quant à cette dernière, elle est au cinéma toujours matérialisée.

Aussi, parler d'une image dans le récit cinématographique, c'est faire appel à cette distinction entre image naturalisée et image artefactuelle. Si toute image de cinéma est en principe artefactuelle nous pouvons cependant affirmer que certaines ont été naturalisées. Les images naturalisées sont des images dont le médium est devenu transparent et qui, à ce titre, effacent la notion représentative qui les caractérise pour une dimension présentative. Elles ne se donnent plus à la place de quelque chose (re-présentation) mais elles rendent présentes totalement ce qu'elles donnent à voir.

Dans le mouvement inverse, l'image artefactuelle au cinéma est l'image dont le médium n'a pas disparu sous elle ou en elle, et qui se pose comme présence d'une absence. Les images naturalisées sont présentations, les images artefactuelles représentations, leur nature d'image est soulignée et valorisée. Le récit cinématographique peut donc, même s'il est lui-même constitué d'images naturalisées, procéder d'une poétique narrative qui prend appui sur la valeur représentative suggérée par la notion d'image.

⁵ Certains auteurs, comme Hans Belting, considèrent que le corps est un support physique en ce sens qu'il est un médium. Par ailleurs, la conception de traces mnésiques que l'on rapporte plus loin peut également laisser entendre que s'il y a trace il y a bien support. Support physique s'entendra donc ici, pour faire justice à ces objections, dans le sens d'un support matériel exogène et donc visible par tous et non seulement par le producteur des images.

Coexistence d'images naturalisées et d'images artefactuelles au cinéma

Les images artefactuelles sont de deux sortes au cinéma. Il faut distinguer les images en abyme et les images substituées. Les premières répondent au système classique du tableau dans le tableau ou, ici, de l'image dans le plan (le portrait actuel, matériel de Dorian dans *Le Portrait de Dorian Gray* d'Albert Lewin, 1945, les photos dans *Les Photos d'Alix*, Jean Eustache, 1980). Les secondes ne figurent pas *dans* l'image filmique, elles sont les images mêmes qui véhiculent la représentation cinématographiques et le récit diégétique.

Ce sont ces dernières que nous analyserons ici. Ces images artefactuelles, constitutives du récit cinématographique fonctionnent donc sur le même niveau d'intégration (contrairement à l'enchâssement de la mise en abîme) que les images naturalisées et créent alors un rapport hétéroplasmique⁶ dans la narration.

Dans les trois films qui nous occupent, *Kill Bill volume 1* (Quentin Tarantino, 2003), *Princesse* (Anders Morgenthaler, 2005) et *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2008), l'image – animée dans un cas, en prise de vues réelles dans les deux autres – est artefactuelle par sa distinction de nature (dessin animé, empreinte photographique en mouvement), mais aussi par sa position dans le récit et le flux des images qui le supporte. Le cas de *Kill Bill* est à ce titre le plus exemplaire, il s'agit d'un film en prises de vues réelles interrompues par une séquence en dessin animé. La séquence s'insère dans le mouvement du récit parce que ses images s'interposent entre les images photofilmiques. Elles ne s'y intègrent pas, comme c'est le cas dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, USA, 1988) où tous les types d'images (animées et vues réelles) sont naturalisés par la diégèse et où aucune ne se pose comme artefactuelle. L'univers diégétique auquel le spectateur adhère le temps du film est « naturellement » constitué de Toons et d'êtres humains. Nous ne sommes donc pas dans le cas d'une image dans le récit cinématographique.

⁶ Selon la terminologie de Bernard Vouilloux qui définit ainsi le rapport de deux supports, notamment image picturale et écriture.

Penser l'image dans un récit, en tant qu'elle est image, engage à penser le rapport de l'Imaginaire et non tant du Réel que de l'Effet de réel. En choisissant notamment de mettre en regard deux films de pure fiction, *Kill Bill 1* et *Princesse* avec un film qui s'origine d'un événement réel, *Valse avec Bachir*, nous voudrions montrer que la question du rapport au réel n'est pas uniquement ontologique de l'image mais qu'elle ne peut s'élaborer que dans un questionnement de ce qui fait image, de ce qui s' imagine. Il ne s'agira bien entendu pas de refaire le débat sur la valeur de témoignage et de vérité des images⁷ mais de s'en saisir pour penser ce rapport de l'image au réel dans la pensée commune et dans la création filmique notamment en regard de la question du récit.

Valse avec Bachir est le récit documentaire d'un événement réellement advenu quand *Kill Bill* et *Princesse* sont tous deux des fictions imaginées par leur créateur respectif. Cette différence d'objets permet d'éprouver l'idée que la relation hétéroplasmique des deux types d'images, naturelles et artefactuelles, est caractérisée par la singularité du récit même et non par un rapport conventionnel, normatif, à la réalité.

Mythologie de *Kill Bill vol. 1*

La séquence animée de *Kill Bill vol. 1* constitue un épisode distinctif par la nature de son image et irréductible par sa place dans la narration. Elle est doublement annoncée. Dans un premier temps, le récit en voix-off de la mariée, alias Black Mamba, se concentre sur l'image figée du visage d'O-Ren Ishii sur laquelle viennent s'inscrire son nom suivi de son nom de code. Puis vient un carton noir annonçant le chapitre 3 du film consacré aux « Origines d'O-Ren Ishii ». La voix-off reprend sur une photographie en pied d'O-Ren adulte portant une arme. Viennent s'ajouter à la gauche de la photographie à mesure que le récit

⁷ Nous faisons allusion ici au virulent débat à partir du texte de Georges Didi-Huberman qui a fait l'objet d'une double critique dans la revue *Les Temps modernes* sous la plume de Gérard Wajcman et Elisabeth Pagnoux. Didi-Huberman a répondu en retour à ces critiques par un ouvrage intitulé *Images malgré tout* (Paris, Minuit, 2003) dans lequel est retranscrit le texte incriminé et qui repose les questions en débat.

en raconte l'histoire le portrait dessiné de la jeune femme alors enfant et à sa droite, le portrait dessiné du chef Yakusa responsable du massacre de ses parents. C'est alors que débute la séquence animée sur un très gros-plan des yeux de la jeune O-Ren, 9 ans, cachée sous le lit de la pièce où des hommes tuent ses deux parents. La séquence dure huit minutes et s'achève sur une image toujours animée du meurtre de la mariée à Del Paso auquel O-Ren a participé et qui explique pourquoi elle fait l'objet à présent de la vengeance de Black Mamba.

Ce passage du film est, à plusieurs titres, singulier. Tout d'abord parce qu'il s'agit d'animation. Un certain nombre de commentaires, souvent de spectateurs cinéphiles et admirateurs de Tarantino ont justifié ce passage à l'animation par un souci de distance avec la violence que le récit porte. Les effusions du sang des différents meurtres qui y sont perpétrés et la pédophilie d'un des hommes mis en cause seraient trop insupportables en prise de vues réelles. Or, cet argument ne peut tenir très longtemps pour deux raisons majeures. Les massacres en question avec moult effusions sanguines et membres coupés vont se reproduire de manière exponentielle, en prises de vues réelles cette fois quand Black Mamba armée de son sabre règlera leur compte aux quatre-vingt-huit tueurs de la garde d'O-Ren. Il n'y a donc aucune raison qu'on nous protège dans le cas des parents d'O-Ren et pas dans celui de ses gardes du corps. Quant à la pédophilie qui va mener le chef Yakusa à sa perte et permettre la vengeance d'O-Ren, elle n'est que suggérée par la position d'O-Ren vêtue assise sur le corps allongé de l'homme. Pas de mouvements suggérant la consommation de l'acte, pas de nudité, si ce n'est le torse de l'homme. Elle n'est pas visible puisque l'acte n'a pas eu lieu. Elle n'existe que par le discours, la dénonciation par la voix-off. Les images animées ne sont donc pas le filtre d'une violence qui ne pourrait se donner à voir dans toute sa plénitude. S'il y a distanciation, elle est ailleurs.

En outre, la violence telle qu'elle s'exerce est toute entière prise dans le jeu de l'impression de réalité produite par l'animation de l'image, c'est-à-dire son mouvement. Dès lors que nous sommes entrés dans la séquence animée, le procès de fictionnalisation opère et avec lui les émotions et sensations sont rendues possibles. Pour nous en convaincre, les portraits fixes qui introduisent ce récit

animé, au contraire, déréalisent le passé. Le visage d'O-Ren dessiné n'a que peu d'indices de ressemblance, de degré d'iconicité avec la photographie qui le côtoie, pas plus que celui du chef Yakusa. Tous ne sont que des artifices de narration, des présentations des personnages en question sous une forme adoptée par un certain cinéma populaire des années 70. En revanche, il n'en est plus de même lorsque l'on passe du regard effrayé à l'écarquillement des yeux en très gros-plan de la petite fille au passage à tabac de son père. La fixité et le caractère distancié et artificiel de l'image fixe dessinée en laissant place à une image certes dessinée mais en mouvement relance la machine fictionnelle, réactive le récit imagé que les photos avaient pour un temps fixé sur un mode déréalisant. Dans ce cas-là, les images dessinées mais fixes avaient vocation purement illustratives, au sens commun où elles donnent à voir de ce qu'un texte donne à entendre.

La justification un peu hâtive de l'image artefactuelle comme filtre de la violence, pour fausse qu'elle nous paraisse, permet néanmoins de souligner deux choses. Premièrement, l'irruption d'un type d'images singulier dans un continuum provoque une réaction d'ordre explicatif. Pourquoi ces images ? Nous préférons à la recherche de la cause, celle, plus herméneutique, de sa conséquence. Que nous disent ces images-là dans leur singularité ? Car enfin, le caractère artefactuel réassigne à l'image sa fonction de signifier qui avait disparu plus ou moins dans sa naturalisation derrière sa fonction de présenter, de donner à voir. Le rétablissement d'un moyen, d'un médium de la signification par le soulignement de son fictionnement, c'est-à-dire de l'objectif fictionnel qui préside à sa construction, invite à évaluer cet apport. Si l'image artefactuelle s'inscrit dans le récit qui a naturalisé son support, c'est qu'elle dit autre chose que ce qu'elle montre.

Deuxièmement, les images d'animation, à plus forte raison le dessin animé, traduit toujours une mise à distance de la réalité dans la pensée commune. Puisqu'il s'agit d'une fiction, il nous faut admettre que le réel dont il devra être question aura trait à la réalité diégétique. Ainsi, si l'incursion dans le récit d'un

épisode animé au lieu des images photofilmiques⁸ qui le constituaient jusqu'ici établit une distance, c'est avec la réalité du monde possible de la fiction tel qu'il est mis en place dès les premières images et non avec le monde actuel spectatorial⁹.

Le discours en voix-off ne fait nullement double-emploi, pas plus que le récit en images animées ne vient figurer cette parole. La voix-off travaille avec l'image, comblant les ellipses volontaires de l'épisode animé. Mais à aucun moment l'une n'est substituable à l'autre. Les images artefactuelles nous racontent autre chose que ce que la parole nous apprend, qui ne diffère pas substantiellement du récit parlé mais qui ajoute une valeur sémantique à l'image. A l'écart du naturalisé et de l'artefactuel s'adjoint l'écart du verbal et du visuel.

En tant qu'il est le seul passage en animation dessinée du film, l'épisode des origines d'O-Ren vient prendre le relais d'un récit déjà ébauché par l'héroïne Black Mamba – héroïne à deux titres, parce qu'elle est le personnage central et parce qu'elle rencontre le succès dans son entreprise vengeresse, ce qui par ailleurs la rapproche d'O-Ren. La séquence d'O-Ren Ishii raconte le passé traumatique de la jeune femme en tant qu'il l'a conduite à prendre le pouvoir dans un monde violent dirigé par les hommes. Poussée par une force vitale, O-Ren a dépassé ses blessures d'enfance pour devenir un être quasi-invincible – ce qui, bien entendu, sera remis en cause par le récit de l'entreprise de Black Mamba. L'histoire même de la jeune femme, la scansion de ce récit par un épisode enchâssé, et la singularisation de celui-ci par l'animation apporte à l'image un souffle épique qui donne une dimension mythologique aux images. Mythologique car il s'agit finalement d'un récit légendaire, ce que la musique d'inspiration western semble vouloir nous indiquer. O-Ren Ishii est une figure autoritaire et

⁸ Par commodité, pour la distinguer de l'image dessinée produite par un procédé graphique et donc de nature non indicielle, nous appelons photofilmique toute image résultant d'un enregistrement par un dispositif de captation optique, sur support photochimique (la pellicule cinéma) ou électromagnétique (la bande vidéo). On pourra objecter que l'image dessinée est filmée pour être animée, et donc appartient de fait aux images photofilmiques. Cependant, il s'agit là de distinguer des natures (ici vues réelles et vues animées) d'images-mouvement.

⁹ Nous reprenons ici la distinction établie par David Lewis dans « *Truth in Fiction* » (*Philosophical Papers*, Oxford, 1983) entre le monde actuel dans lequel nous sommes et le monde possible dans lequel se déroule l'histoire racontée.

dangereuse dont le passé est narré de telle manière que sa toute-puissance et sa dangerosité en tant qu'adversaire de l'héroïne Black Mamba entrent dans la sphère du mytique. Le passé d'O-Ren Ishii, aux allures de récit épique, en devenant mythe explique et justifie la totalité du programme de Black Mamba : la vengeance, que le récit premier relate. Mythologique également car il s'agit d'assister à la genèse d'un être¹⁰. On déplace la notion archaïque du mythe d'un temps immémorial à un passé et une expérience individuelle, parce qu'il reste toujours, malgré ce déplacement, le récit d'une création. Cette création, c'est celle d'O-Ren Ishii, personnage, caractère même, mû par une violence qui trouve son fondement dans une histoire particulière. Le mythe n'a pas créé la femme O-Ren Ishii mais le guerrier derrière la femme et c'est en ce sens que son passé doit être mythifié.

La vertu d'image accorde à l'épisode animé une puissance du mytique qui traverse le temps, et lui adjoint irrévocablement une profondeur d'imaginaire, non parce que ces images sont inventées mais parce qu'elles dépassent finalement la réalité des êtres qui les produisent et reproduisent. C'est la leçon des grands mythes de l'Ouest portée par le western de John Ford *L'Homme qui tua Liberty Valance* (1962) dans lequel le récit d'un événement se révèle faux, mais ne sera jamais rectifié car en devenant mytique il a pris valeur de vérité. « *When the legend becomes fact, print the legend* » ou « Quand la légende devient réalité, on publie la légende ».

Cela implique donc de repenser les images dans leur rapport au réel et à la vérité mythifiées du récit. Les images animées n'en attestent pas moins d'une vérité toute diégétique de l'enfance d'O-Ren Ishii, seulement elles indiquent par la voie de la mythification comment et à quel point cet événement de l'enfance a fait d'elle ce qu'elle est, a créé son être. Le mythe est considéré comme vrai car il explique l'origine des choses. La vérité des images animées est donc cependant dépendante des images naturalisées.

¹⁰ M. Eliade, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, « Essais », 1988.

D'un point de vue narratif, l'animation de la séquence détermine l'image non comme souvenir – que ce souvenir soit immédiat, direct ou qu'il soit souvenir du récit de ce passé – mais comme imagerie collective, c'est-à-dire une structure imageante sous la forme du manga animé appelé « anime », qui fonctionne comme référence formelle pour tout un groupe (ici, les spectateurs des films de Tarantino, dont assez peu n'ont aucune idée de ce à quoi renvoie ces images en leur forme). Il y a dans la distinction formelle du récit de l'enfance d'O-Ren Ishii, l'idée d'une imagerie en partage. Les films de Tarantino, hautement référentiels, sont fondés en partie sur ce principe du partage d'une culture de l'image (BD, pulp, manga, cinéma). L'incursion de l'« anime » mise au compte d'une stylistique post-moderne de la référentialité à outrance (ce que l'on peut discuter mais ce n'est pas le sujet ici) déborde la forme, la matière de l'expression, pour activer le récit d'une puissance discursive plus profonde.

La force de la trace dans *Princesse et Valse avec Bachir*

A l'inverse, *Princesse* semble vouloir, comme *Valse avec Bachir* nous le verrons, signifier la réalité dans sa forme la plus prosaïque. Dans ce film d'animation, les images photofilmiques sont d'évidence artefactuelles puisque c'est sous ce régime qu'elles se présentent. Il n'est pas indifférent que les images de prises de vues réelles apparaissent sous la forme d'images vidéo, d'images médiées. Cette médiation les déterminent comme images, les singularise (il ne s'agit ni des mêmes images que celles qui portent le récit, ni d'images qui viendraient s'y substituer totalement). Elles donnent à voir leur médium par le biais du grain spécifique de la vidéo ainsi que son cadrage instable, rapproché, hautement mobile et souvent à hauteur d'homme.

Intégrer une image indicielle et dont on reconnaît l'*archè*¹¹ dans un tissu d'images animées revient à ordonner la puissance du réel témoigné sur le réel remémoré. Et ces images sont d'autant plus démonstratives d'une forme de réalité

¹¹ L'*archè* d'une image est son origine. Jean-Marie Schaeffer nous rappelle dans *L'Image précaire* (Paris, Seuil, 1987) que le savoir de l'*archè* d'une photographie, c'est-à-dire sa genèse d'empreinte lumineuse, permet de croire qu'elle représente la réalité de manière adéquate. Que l'on croie à sa vérité est encore autre chose.

indépassable par la fiction même la plus saisissante qu'il s'agit pour partie d'images non pas directement pornographiques mais issues d'une situation qui soit est pornographique soit le deviendra, donc d'images qui procèdent d'une mise en scène d'actions réelles. Toutes les images vidéo sont des images de Christina dans des situations qui témoignent (ce verbe est choisi à dessein) de situations de violence (pornographie, prostitution, accident, pulsion d'infanticide).

Mais précisons ce jeu de passe-passe entre images animées-réelles, fictionnalisées-défictionnalisées. *Princesse* raconte la quête d'un homme, August, qui entend venger sa sœur, Christina, morte d'une overdose alors qu'elle était devenue actrice de films pornographiques. Le récit animé de cette vengeance laisse place par intermittence à des images photofilmiques de Christina. Contrairement à *Kill Bill* ou encore à *Valse avec Bachir* dans lesquels la séquence d'images artefactuelles est unique et autonomisée, les images artefactuelles de *Princesse* ne constituent pas une seule séquence indépendante mais des bribes épisodiques jalonnant ponctuellement le récit. Leur statut problématise la notion de l'image vidéo dans le récit animé. Parce qu'il ne s'agit pas d'une seule apparition mais de présences régulières dans le récit de l'image vidéo de Christina à différentes étapes de sa vie qui toutes témoignent de sa déchéance, nous sommes fondés à penser qu'elles soutiennent le récit de quelque façon. Nous savons que ce ne sont pas des images psychiques ou des souvenirs, mais les images des vidéos qu'August consulte pour remonter notamment jusqu'au responsable de la mort de sa sœur, et qui, dans le même temps, renseignent le spectateur sur ce personnage de Christina décédé au moment où commence l'histoire. Aussi, la question n'est pas tant de replacer ces images artefactuelles dans la réalité diégétique que de comprendre de quelle manière elles affectent la narration, par leur vertu d'images justement.

La première apparition – le visage de Christina en gros-plan lors du tournage d'une scène de sexe – procède d'une mise en abyme qui ne se reproduira pas et qui, semble-t-il, a vocation purement instructive. La mise en scène écarte toute ambiguïté quant à son origine, l'image vidéo est incrustée dans une image animée d'un matériel de visionnage. Par la suite, en revanche, ces images seront

autonomisées par un procédé de substitution. Elles ne sont plus incrustées, donc médiée par l'image animée, mais en concurrence avec elle.

Là encore, la scénographie nous engage dans une voie interprétative. Le porno n'est pas seulement simulé, il est défictionnalisé (alors que l'on sait qu'il s'agit bien d'une fiction de pornographie, un simulacre). Par sa singularité, et sa valeur artefactuelle, il se donne comme réel, il est alors acté, quand bien même nous n'en verrions pas ce qui le détermine comme tel (les sexes conjoints) puisque la mise en scène court-circuite le procès scopique par une mise en hors-champ. L'efficace de la pornographie provient d'ordinaire de ce que le spectateur ne doute pas que ce qu'il voit est réel, et d'ailleurs pour qu'il y croie, le processus fictionnel de l'image mouvement ne peut suffire, il faut qu'il voie. Le récit en images animées comporte lui aussi des scènes pornographiques dont l'impact est instantanément atténué par l'*archè* de l'image animée (ce n'est pas une trace, une empreinte de la réalité mais un dessin). Elles s'apparentent bien plutôt à une fiction d'acte sexuel – par le caractère dessiné et par la dissimulation des parties anatomiques. Mais leur présence interroge forcément les images en prises de vues réelles. Si elles n'ont pas le monopole de la représentation pornographique c'est bien qu'il leur est attribué une autre fonction. Il en sera donc de même pour les autres occurrences du photofilmique et des scènes qu'il donne à voir, toutes des scènes violentes. Ce que la nature artefactuelle de l'image produit, n'est donc pas tant un surcroît de réalisme qu'un fléchissement du fictif. C'est la mise en place d'une force d'impact de l'obscène sans les éléments déterminants (visibilité absolue de l'action en train de se produire).

Pour mieux comprendre l'enjeu constitué par ces images artefactuelles, il faut en revenir à leur articulation dans le récit, aussi bien qu'à leur rattachement. Il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'images visualisées à partir des archives vidéo d'August. Mais plus important, si toutes ces images ont pour principal référent la jeune Christina, elles attestent cependant toutes de la présence d'August dans ce monde référentiel. Chaque fois, August était présent, soit qu'il tenait la caméra, soit qu'il assistait à ce qui était filmé. Seulement, il n'apparaît jamais à l'image, seuls sa voix et ses échanges avec Christina nous convainquent qu'il était là.

Qu'est-ce à dire alors de ces deux faits, la présence d'August à chacun de ces moments violents et leur persistance sous forme d'images ? Les images artefactuelles fonctionnent comme traces par leur forme empreintée – j'emprunte cet adjectif à Barbara Le Maître¹² –, mnésiques du fait de leur appartenance à ce passé réinstitué par la conscience d'August. Elles sont à la fois ce qui a marqué la mémoire de ce dernier et qui le poursuit, l'obsède ne parvenant pas à s'effacer, et ce qui vient régulièrement justifier la violence de sa vengeance par la voie de la culpabilité. Traces mnésiques donc, et à travers elles, l'idée que la mémoire fonctionne finalement comme la bande magnétique des cassettes vidéo qui sans procès de lecture n'est qu'une banque de données. Elle contient des images que seule l'expérience parvient à réactiver, à faire reparaître sur un mode différencié, ici l'artefact, qui en montre le décrochage par rapport à la réalité. Le choc visuel provoqué reproduit la violence avec laquelle le réel vient frapper de plein fouet le personnage qui progressivement met bout à bout les éléments disparates de la vie de sa sœur éclairant sa déchéance.

Valse avec Bachir reprend en quelque sorte cette conception de la mémoire comme archive pour en questionner l'usage dans le cadre de l'oubli et de la remémoration d'un événement collectif, le massacre de Sabra et Chatila. Le film d'Ari Folman mêle trois régimes d'images et élabore un lien discursif par le biais du récit entre l'existence d'images d'archives photofilmiques de l'après-massacre que nous avons tous pu voir et la capacité imageante de l'homme à produire deux sortes d'images, des images psychiques d'événements qui n'ont en réalité pas eu lieu, des images fictives et artefactuelles d'événements advenus, vécus ou rapportés. Le film est réalisé en animation mais il s'achève sur une séquence en images d'archives photofilmiques – le générique nous apprend qu'elles proviennent du fond de la BBC Worldwide – au grain manifestant son origine vidéo (caméra de reportage télévisé). Dans cette rencontre violente entre images animées et images en prise de vues réelles se constituent toute la puissance

¹² B. Le Maître, *Entre film et photographie, Essai sur l'empreinte*, Vincennes, Presses Universitaires de Vincennes, 2004.

du film et sa capacité à penser l'image dans son rapport au réel et à la mémoire et au souvenir flottant et lacunaire.

Cette fin semble vouloir attester l'impuissance de l'image animée non tant à rendre l'horreur du massacre qu'à le donner pour réel, c'est-à-dire à le réinscrire dans une mémoire collective. Pour le comprendre, il faut voir précisément comment ces images s'insèrent dans le film, comment elles raccordent avec les images animées qui les précèdent et fondent la presque totalité du récit filmique. Ari, jeune soldat Israélien témoin du massacre, est en poste à la limite du périmètre du camp de réfugiés de Sabra et Chatila. Avant d'arriver à lui nous avons suivi la caméra se faufilant avec fluidité entre les femmes éplorées qui s'avancent vers lui. Les ayant dépassées, la caméra vient s'arrêter sur Ari en plan rapproché, face à la caméra, le regard d'abord fuyant puis droit vers l'objectif, vers le contre-champ invisible désormais : les femmes affligées en procession. C'est alors que les images en prises de vues réelles se substituent, raccordées avec ce regard-caméra montrant en premier lieu une femme en pleurs de face, contre-champ de ce regard-là, qui voit. Le lien entre ces images et le regard d'Ari en 1982, alors que le massacre a eu lieu, donne toutes leurs significations aux images. Elles ne sont pas des réminiscences, ce qu'Ari quarantenaire tente de retrouver dans ce film, elles sont les images mémorielles, celles qu'il a fallu aller chercher, dont l'accès avait été un temps bloqué. Et en même temps, nous les reconnaissons comme des images médiatiques, journalistiques, donc accessibles et visibles.

Les images de *Valse avec Bachir*, pour artefactuelles qu'elles soient, n'en sont pas moins des images « nues » au sens que leur donnent Rancière, vouées au seul témoignage. Et l'on pourrait reprendre le propos du philosophe sur les images des camps et les appliquer sans modification ici. Les images du massacre de Sabra et Chatila « témoignent non seulement des corps suppliciés qu'ils nous montrent mais aussi de ce qu'ils ne montrent pas : les corps disparus, bien sûr, mais surtout le processus même de l'anéantissement »¹³, ce processus même que Folman avait

¹³ J. Rancière, *Le Destin des images*, Paris, La Fabrique éditions, 2003, p. 35.

oublié et dont il ne savait plus quelle part il y avait pris. Mais elles existent dans un récit plus vaste qui les englobent et du même coup les orientent. Elles témoignent de ce que tout le film en animation a essayé de reconstituer mais qui n'existe encore que comme mémoire, au sens où celle-ci n'est pas une réminiscence, mais une « archive visuelle propre au corps »¹⁴ et de ce qui n'arrive pas à reparaître. Nous ne pouvons donc pas voir dans ces images la résolution de la quête de Folman, ni chercher à se remémorer cet instant. Ces images-là aussi visibles soient-elles – nous les voyons à présent, et nous avons toujours pu les voir – sont données dans leur altérité à la réalité diégétique de celui qui les cherche, cette réalité naturalisée en animation. Elles ne peuvent être de l'ordre du souvenir puisque c'est Folman le jeune qui en fait l'expérience ou du moins c'est sous l'autorité de son regard qu'elles nous sont données à voir. Si Ari retrouve la mémoire, c'est parce qu'il résout l'énigme des images, le lien entre leurs différents types (fantasme, cauchemar, souvenir, archive) et le réel qui a fondé sa réalité.

Finalement comme pour *Kill Bill* l'artefactualité nous rappelle à quel point la conscience est indispensable à la portée signifiante de l'image. Le fait que ces images-là aient toujours été visibles, mais qu'elles n'existent, qu'elles ne prennent sens par leur présence, finalement, c'est-à-dire au terme de la remémoration, semblent signaler cette nécessité de réinscrire la trace, l'indice ou encore la preuve dans une expérience individuelle, s'originerait-elle dans un événement collectif. Ces images ne sont celles de personne, pas même celles du caméraman qui les aura prises, d'aucune pensée imageante, pas même celle d'Ari. Elles sont données ici comme n'existant que par la conjonction d'un réel advenu et témoigné et d'une mémoire réactivée. Elles n'acquièrent une forme de réel qu'inscrites dans une expérience. Ce réel dont elle témoigne, c'est celui auquel Ari a appartenu, une réalité qu'il n'arrivait pas à saisir et qui est venue le frapper et le provoquer dans ses rêves. Leur précarité d'images tient non à leur possible disparition/dissolution mais à ce qu'elles sont déterminées par la conscience qui

¹⁴ H. Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2005, p. 21.

les appréhende. Si témoignage il y a dans ces images artefactuelles de télévision, il ne fonctionne pas tant dans ce film comme preuve d'un réel advenu mais comme dispositif d'investigation mémorielle et de confrontation de l'individu à des images collectives auxquelles il attribuera non une valeur de vérité mais une réalité.

Dans *Princesse et Valse avec Bachir*, l'image artefactuelle manifeste une réalité survivante – le photofilmique impose l'idée d'empreinte de la réalité – mais qui reste passive tant qu'elle n'est pas réactivée dans une conscience, n'ayant de sens qu'amorcée dans un récit. Elle révèle alors le lien indéfectible et nécessaire entre une pensée imageante qui va faire surgir la trace mnésique en la heurtant et une pensée discursive pour reconstruire la réalité.

Seulement la réalité en question n'est pas la même dans les deux films. Le premier est un film de fiction qui vient chercher dans la valeur indicielle de l'image un effet de réel du monde actuel, c'est-à-dire spectatorial. Le second traite d'un événement réel qu'il s'agit alors de réinscrire dans une appréhension de la réalité du monde actuel que l'animation aura mise à distance. Peu importe donc que les films soient des fictions, des documentaires, autant qu'il est finalement indifférent que les événements rapportés aient été inventés pour la fiction ou qu'ils furent réels. Il s'agira de ne pas distinguer Réalité et Fiction mais bien de comprendre qu'il y a dans l'un réalité du monde fictionnel ou réalité diégétique et dans l'autre réalité du monde actuel. Les deux cas procèdent de cette idée qu'une trace du réel, soit-il actuel ou fictif, invite à considérer les images en rapport à une mémoire que l'on tachera de ne pas confondre avec le souvenir.

Dans *Kill Bill*, c'était l'exact inverse : ce qui survit de cette histoire antérieure du personnage O-Ren Ishii, c'est un récit légendaire, mythique, c'est-à-dire une réalité reconstruite, reproduite car relue à l'aune du présent du personnage, sa violence sans merci, une interprétation du passé par le présent, une fiction de réalité.

Fonction de l'image artefactuelle

L'image artefactuelle a donc une fonction cognitive. Elle ne vient pas illustrer le récit sauf à considérer le sens premier, étymologique *illustrare*, qui signifie éclairer. A ce titre, l'illustration est moins une redite dans un système sémiotique ou dans un régime pictural différent, qu'un commentaire, une élucidation. Hubert Damisch rappelle que *illustratio* désignait les « explications et exemples dialectiques destinés à accompagner un texte longtemps avant que d'en venir à désigner les images qui en étaient regardées comme l'ornement, et qui concouraient (...) à son prestige, à son "illustration" »¹⁵. Elle vient en discuter le rapport topique au réel. Dans un sens positif, elle renforce l'effet de réel de la diégèse, dans un sens négatif, elle mythifie la réalité diégétique. Mais chaque fois, elle impose une réflexion sur la manière dont l'événement passé resurgit dans le présent.

Comme le récit parlé, elle renseigne sur le réel mais par un mode de réalité divergent qui nécessite une traduction. L'image doit être lue et déchiffrée par un discours extérieur qui crée une signification seconde, une épaisseur. Ici, il s'agira d'une réflexion critique sur les natures d'images, là ce sera le commentaire d'un réalisateur sur son film.

En tout état de cause, quelle que soit leur nature (photographique, animée), les images artefactuelles produisent un choc du récit et dans le récit – qui n'est pas sans rappeler celui de la violence qu'elles véhiculent – à défaut de seulement la figurer. Ce choc résulte à la fois de ce qu'elles interrompent un flux, un continuum tout en le ramifiant (la parenthèse de *Kill Bill*), en le ponctuant (les scansions de *Princesse*), ou en l'achevant (le point final de *Valse avec Bachir*) et de ce qu'elles imposent leur ontologie dans un mode représentatif – celui du procès de fictionnalisation – qui avait jusqu'à elles tendance à l'occulter. L'artefactualité ostensible de l'image de cinéma appartient au domaine du visuel tel que le définit G. Didi-Huberman par frottement avec le visible. Le visuel n'est

¹⁵ H. Damisch, « La peinture prise au mot », préface de l'ouvrage de Meyer Schapiro, *Les mots et les choses*, Paris, Macula, 2000, p. 7.

pas visible « au sens d'un objet exhibé ou détourné ; mais il n'est pas *invisible* non plus, puisqu'il impressionne notre œil, et fait même bien plus que cela »¹⁶. Comme lui, l'image artefactuelle s'impose par sa puissance effective, le heurt qu'elle produit, avant même qu'on identifie ce qu'elle représente. Sa valeur signifiante procède alors de ce qu'elle arrache au visible cela même qu'elle qualifie. L'image n'est plus un médium mais un accès.

Dans les trois films en question, elles donnent accès au réel en tant qu'il définit la réalité actuelle des individus pris dans le cours du récit.

¹⁶ G. Didi-Huberman, *Devant l'image*, Paris, Minuit, 1990, p. 25.