

INCRUSTATIONS ET IMAGES COMPOSITES. QUAND LE CINÉMA NUMÉRIQUE ADAPTE PICTURALEMENT LA BANDE DESSINÉE

Caroline Renouard, Université Paris-Est/Marne-La-Vallée

En manipulant l'image, le trucage insuffle artificiellement de l'imaginaire et du spectaculaire, accentuant l'illusion de réalisme ou d'« irréalisme ». Depuis les techniques picturales de l'Antiquité jusqu'au cinéma numérique du 21^{ème} siècle, les arts de l'image ont su évoluer pour mieux se rejoindre. Les « contaminations » actuelles entre l'animation, la bande dessinée et le cinéma narratif révèlent une volonté d'hybridation assumée des formes¹, un désir qui n'est pas né avec le numérique puisqu'il est, par excellence, la forme des premiers spectacles cinématographiques. En effet, on constate des migrations et des survivances dans la question de l'image composite qui devancent non seulement les barrières chronologiques et technologiques, mais aussi celles entre les diverses formes culturelles.

De l'incrustation mythique du bouclier d'Achille aux hybridations des formes dans l'art baroque, l'objet de cette étude est de présenter une nouvelle approche de l'interdépendance entre nouveaux et vieux médias à travers la notion de spatialisation dans l'image, et plus particulièrement la conception du montage spatial développée par Lev Manovich. En s'orientant sur les relations entre bande dessinée et cinéma, il s'agit de souligner les corrélations entre les différentes formes d'images fixes qui s'animent grâce au regard des spectateurs ou grâce à l'émergence des nouvelles techniques numériques d'incrustation. Les frontières entre peinture, bande dessinée, cinéma et jeu vidéo s'estompent alors, ancrant certaines œuvres, comme le film hollywoodien *300* (2007) de Zack Snyder, lui-même adapté d'un *comic book* de Frank Miller², dans une esthétique *a priori* originale, mais imprégnée de références visuelles anciennes.

L'incrustation et la « dé-composition » des matériaux et des supports

Avant d'être principalement appliquée au domaine cinématographique, l'incrustation désignait une technique précise de décoration qui prenait sa base dans la volonté de représenter une forme, figurative ou non, sur une surface plane, par le biais de matériaux variés.

L'incrustation apporte une très grande diversité dans les possibilités esthétiques, mais aussi narratives. Les matières se superposent, se mêlent, pouvant impliquer plusieurs degrés d'interprétation au sein d'une même image. L'incrustation fut l'une des premières techniques à se servir des trompe-l'œil et des illusions d'optique pour deux principales raisons : d'une part pour donner l'impression de voir *plus* que ce que l'on voit réellement et, d'autre part, pour insuffler une sensation de profondeur, de mouvement et de vie dans une image artificielle qui se veut spectaculaire plutôt que simplement imitative d'une réalité du monde.

L'idée de découpage et d'assemblage d'une image dans le but d'en créer une autre n'est pas une idée récente. L'incrustation existait déjà plusieurs siècles avant notre ère ; elle est restée présente dans un certain nombre d'œuvres et de textes mythologiques qui sont parvenus à traverser le temps, jusqu'à nos jours. C'est à la fois une simple technique qui s'est développée à partir du 16^{ème} siècle Av. J.C. et, en même temps, le médium – au sens de support – permettant à un récit d'exister grâce aux couches de temporalités et d'espaces que l'incrustation autorise. C'est sur ce dernier aspect, souvent négligé, que je souhaiterais attirer l'attention. Un exemple fameux d'incrustation, issu de la mythologie de l'époque archaïque, est décrit par Homère dans *L'Iliade* : façonné par le dieu Héphaïstos, le bouclier mythique d'Achille comprenait cinq couches de métaux et montrait un décor incrusté aux récits multiples. Nous apprenons dans le chant XX de *L'Iliade* que les couches du bouclier sont ainsi disposées : les deux premières sont en bronze, puis viennent deux couches en étain et la dernière en or. Le bouclier est donc une peinture en métal, car il est composé entièrement de métaux juxtaposés ou incrustés pour former un récit aux couleurs flamboyantes, symbolisant la vie des hommes et des Dieux. Le décor est en fait l'univers lui-même : des scènes de vie quotidienne et de guerres rythment les cercles intérieurs du bouclier.

Le bouclier d'Achille donne véritablement l'illusion d'être « animé ». Homère adopte en effet une narration très particulière dans la description de l'œuvre, où il présente en quelque sorte une peinture orale. L'incrustation est décrite dans ce passage de *L'Iliade* comme un moyen de raconter une histoire, à travers les différentes couches de métal qui permettaient de mettre en place plusieurs espaces, plusieurs temporalités et plusieurs actions au sein d'un même récit, à la fois littéraire et visuel.

Lessing tente de prouver tout au long du 19^{ème} chapitre du *Laocoön*³ que la création du bouclier est au-delà d'un agencement pictural car elle appartient à deux auteurs : le poète qui décrit la fabrication de l'objet, et par mise en abîme, le dieu Héphaïstos qui est en train de le créer.

Dominique Chateau, dans un ouvrage consacré à la théorie de l'iconicité, reprend les réflexions de Lessing sur le Laocoön pour analyser le bouclier d'Achille :

Lessing absout Homère : son infidélité au médium s'explique parce qu'il nous décrit le « bouclier en train de se faire » – « ce n'est pas le bouclier que nous voyons, mais l'artiste divin occupé à fabriquer ce bouclier ». Dont acte. Une part des indices narratifs du texte procède, en effet, de ce moment poïétique : « il y figure », « y place », « y figure encore », « fait un troupeau », « représente avec art une place de danse », etc. Mais une autre part de ces indices concerne bel et bien les scènes représentées. Et c'est comme si la séquence de fabrication leur insufflait l'anima. Bref, c'est quasiment du cinéma !⁴

Lessing puis Dominique Chateau insistent sur les interprétations mentales qui ressortent de l'œuvre d'Homère. Ce n'est pas l'image elle-même qui est animée, mais l'imagination du lecteur qui anime la représentation, en passant mentalement d'un détail visuel et narratif à un autre. Devant une œuvre cinématographique de 24 images/seconde, comme devant une bande dessinée, notre œil relie mécaniquement les images, envoyant les informations au cerveau qui transforme alors les images fixes en images en mouvement, l'image mentale créant un lien avec les images physiques manquantes. Et pourtant, ici, nous ne sommes pas devant une œuvre cinématographique ou séquentielle, mais devant le récit d'un bouclier semblant prendre vie dans la forge du dieu Héphaïstos. Cependant, comme pour le cinéma et la bande dessinée, c'est par le regard lui-même et non par le médium que les images sont mises en mouvement ici, grâce au talent d'éloquence du narrateur et à l'imaginaire de son destinataire.

De l'incrustation à l'image composite : une idée du baroque

Comme l'expliquent Will Eisner dans *La Bande dessinée, art séquentiel*⁵ et Scott McCloud dans son ouvrage *L'Art invisible*⁶, la bande dessinée, depuis son origine, s'attache à la représentation du temps et du mouvement dans une série de dessins qui ne bougent pas. Pour remédier à la fixité du dispositif, l'auteur de bande dessinée recourt à l'ellipse, laquelle agit en tant que vecteur de progression, de temps et de mouvement. L'ellipse, en bande dessinée, implique l'imagination du lecteur de façon plus permanente : celui-ci doit imaginer ce qui se passe entre deux cases. Tout le problème de l'adaptation cinématographique d'une bande dessinée consiste à trouver des subterfuges pour combler les « ellipses », les changements de focalisation et de point de vue. Ces subterfuges tiennent généralement dans le jeu des mouvements de caméra, de cadrage, de montage, mais aussi dans les effets visuels à travers l'utilisation de l'incrustation par le « compositing ».

Cette influence commune de l'effet visuel et de l'image composite a pour héritage les peintures en trompe-l'œil de l'art baroque où les œuvres, grandioses, relèvent à la fois de la peinture, de la sculpture et de l'architecture. La « fusion » de ces arts dans un même décor répond, dans la plupart de ces œuvres, à des besoins esthétiques autant que narratifs. Effectivement, l'impression de mouvement des formes et des figures – pourtant fixes – que ces œuvres donnent, résulte des différents récits les composant. Certains artistes baroques, comme le Bernini, Pietro da Cortona, le Baciccio, ou encore Andrea Pozzo réalisèrent à Rome des compositions qui, à partir d'un thème principal, se développent en plusieurs « épisodes ». Une mise en scène précise relie les différents groupes, à la fois narratifs et picturaux, grâce à une nouvelle idée de disposition des éléments : la composition en profondeur.

En contemplant ces mises en scène, on ne peut pas s'empêcher de rapprocher l'esthétique de la fresque baroque à celle que l'on retrouvera bien plus tard dans les bandes dessinées. Ces « peintures d'histoire » monumentales où sont représentés des sujets mythologiques et des personnages héroïques préfigurent, à certains égards, les bandes dessinées peuplées de super héros qui nous sont aujourd'hui familières, où des aventures extraordinaires (et pourtant statiques) semblent s'animer sous les yeux du lecteur. Inspirée de la peinture baroque et, plus indirectement, des plaques de lanterne magique, cette « spatialisation du temps et de l'action » mise au service du récit se concrétise aussi dans les cases uniques de certaines bandes dessinées et romans graphiques, rompt avec la succession traditionnelle des vignettes.

La bande dessinée et l'image composite cinématographique comportent de nombreuses bases communes dans la conception d'un cadre utilisant l'illusion de la profondeur sur une surface plane. Au fond, c'est cette pratique qui permet au spectateur de s'immerger dans le récit filmique et au lecteur de s'immerger dans le récit dessiné. De fait, la notion d'espace et de temps sur laquelle repose ce type de composition plastique est l'une des bases du « langage » cinématographique : c'est le montage, au sein même du plan, qui permet de voir plusieurs actions ou situations.

L'image composite traverse toute l'histoire du cinéma, car elle permet de produire un puissant effet visuel en assumant, simultanément, une dimension narrative. Avec l'avènement du montage spatial et des techniques numériques, l'image composite est devenue essentielle au cinéma. En effet, comme le souligne Lev Manovich, « le montage spatial représente une alternative au montage cinématique temporel traditionnel, en remplaçant son mode séquentiel traditionnel »⁷. Il s'agit, en somme, d'une forme de montage opérant à l'intérieur même de l'image grâce à des jeux de premier plan et d'arrière-plan, de mouvements internes et externes. Eisenstein, quant à lui, voyait dans le concept de « montage vertical » l'un des principes fondamentaux de la narration, dans lequel il distinguait non seulement le montage séquentiel temporel – le montage horizontal –

mais aussi une composition synchrone de différents éléments à l'intérieur même de l'image. François Albera, dans son article consacré à l'archéologie de l'intermédialité⁸ parle du « montage vertical » d'Eisenstein comme d'un espace flottant, utopique, sans ancrage perspectiviste, permettant ainsi d'offrir tous les points de vue à ce nouvel « espace mental de la libre disposition »⁹.

Cette « nouvelle » forme de montage est particulièrement présente dans certaines adaptations cinématographiques de bandes dessinées, où le « suggéré » – ou, autrement dit, ce qui reste caché entre les images – prend vie à l'écran à travers une série d'images composites très spectaculaires. Ces formes visuelles, qui oscillent entre cinéma et animation et sont inspirées de techniques anciennes, soulèvent à la fois les questions de la narration et de l'imaginaire, comme nous allons le voir dans l'exemple qui suit.

300 de Zack Snyder : une œuvre baroque

300, réalisé par Zack Snyder, est l'adaptation cinématographique du *comic book* du même nom écrit et illustré par Frank Miller en 1998. Ces deux œuvres reprennent l'un des plus célèbres faits d'armes de l'histoire de la Grèce antique : la bataille des Thermopyles, où vers 480 Av. J.C. 300 Spartiates et 700 soldats de la cité de Thèbes, menés par le roi Léonidas, ont combattu jusqu'à la mort l'armée perse du roi Xerxès composée, nous dit la légende, de plusieurs centaines de milliers d'hommes. Cette bataille s'inscrit dans l'ensemble plus vaste des guerres médiques, qui permettront de construire l'hégémonie athénienne en mer Égée.

Frank Miller a adopté un style très particulier dans son œuvre : nous sommes dans un format dit « à l'italienne ». Miller s'est approprié l'Histoire, telle qu'elle fut contée par Hérodote¹⁰, pour proposer un récit inscrit dans une certaine « vérité » historique, tout en ajoutant dans cet univers des éléments à caractère spectaculaire, comme les humains monstrueux.

Outre l'inspiration évidente des œuvres de la Grèce antique, il est probable que Frank Miller se soit visuellement inspiré de la peinture baroque et néoclassique. Lorsque l'on compare son style et celui de Jacques-Louis David – pensons notamment à *Le Serment des Horaces* (1784-1785) et *Léonidas aux Thermopyles* (1800-1814) (fig.1) –, il apparaît indéniable que le lien pictural reste très présent d'une forme à l'autre. Cela se perçoit surtout à travers le traitement du « nu héroïque », présent dans les différentes formes picturales, mais on le sait, inexact d'un point de vue historique : les *hoplites* spartiates portaient de lourdes armures au combat.

Zack Snyder, le réalisateur du film, est resté très proche de l'esthétique développée par Frank Miller mais aussi de la peinture d'histoire en général, notamment par les influences baroques. Pour parvenir à l'idée visuelle du film, il a choisi de faire tourner ses acteurs principaux dans un « digital backlot » (ou studio virtuel) sur des fonds bleus pour les incruster ensuite dans des décors de synthèse proches de ceux représentés dans la bande dessiné (fig. 2). Le tournage sur fond coloré (généralement bleu ou vert) permet d'avoir un contrôle total sur les environnements et de les manipuler à volonté. Pour parvenir à ce rendu, à la fois temporel et spatial, Zack Snyder et les techniciens ont travaillé par segmentation des plans, en décomposant chaque image en dizaines de couches différentes : c'est l'étape du *compositing digital*. Il y avait jusqu'à 70 couches d'éléments visuels qui se superposaient pour réaliser certains plans¹¹.

Pour mettre en scène cette adaptation, Zack Snyder a choisi de représenter les ellipses présentes dans la bande dessinée en détaillant au contraire l'entre-deux cases avec des actions plus précises. Le réalisateur va non seulement mettre l'accent sur les points morts de la bande dessinée, mais il va les dilater grâce à une série d'artifices puisés autant dans les dernières techniques numériques que dans des techniques plus anciennes.



Fig. 1 – Jacques-Louis David, *Léonidas aux Thermopyles* (1814), huile sur toile, Musée du Louvre, Paris.



300 n'a quasiment jamais été filmé en milieu naturel. La majorité des scènes ont été tournées devant un fond bleu.

Fig. 2 – Photogramme du film *300* et photographies du plateau de tournage. Tiré de *300, Le Film et sa création*, extraits de *300 : The Art of the Film*, Dark Horse Books, Milwaukee 2007, p. 11.

Ces choix aux retombées certes spectaculaires semblent aussi s'adapter à une narration dont la dimension mythique transparaît plus subtilement dans le film que dans la bande dessinée. Prenons un exemple visuel marquant du film : un faux plan-séquence en travelling sur Léonidas et d'autres *hoplites* qui massacrent les Perses se présentant à eux (fig. 3). Si le plan de la bande dessinée est plutôt respecté (fig. 4), nous rentrons en revanche à ce moment du film dans plusieurs couches de temporalités (accélérés, ralentis, arrêts sur image). Ce choix de mise en scène donne à voir les déplacements des corps des spartiates par des couches d'images suivant un axe horizontal. Les raccords entre ces couches d'images presque visibles et rappelant les gestes des glissements des plaques de lanterne magique donnent cet aspect artificiel au travelling lui-même (fig. 5). À ce mouvement horizontal s'interpose un mouvement latéral des Perses suspendant l'avancée des Spartiates. Ce double mouvement n'est pas sans rappeler la fameuse séquence de la bataille du lac gelé dans le film *Alexandre Nevski* (*Aleksandr Nevskij*, 1938) d'Eisenstein : le mouvement horizontal pour les chevaliers teutoniques (en blanc) et le mouvement vertical pour les soldats russes (en noir). Grâce aux techniques numériques, ce double mouvement est représenté dans *300* non pas en alternance comme dans un montage séquentiel, mais dans un effet de simultanéité à la fois spatial et temporel, donnant lieu à la fameuse composition synchrone de différents éléments à l'intérieur de l'image, tant recherché par Eisenstein. Et comme pour le film d'Eisenstein, ces choix esthétiques n'ont pas tout simplement un effet spectaculaire, mais une incidence sur les effets narratifs de la séquence.

Ces effets narratifs prennent une place importante dans le décor, qui ne présente pourtant dans la scène présentée quasiment aucune indication précise dans les rares éléments qui le composent : une plaine, des rochers, la mer et le ciel. Ces éléments sont la base du décor mythologique, mis en place par Homère dans la littérature héroïque. D'ailleurs, que ce soit chez Eisenstein ou Snyder, les soldats semblent s'affronter dans un espace vidé de toute substance, alors que l'un comme l'autre situe leurs récits dans des lieux qui ont marqué l'Histoire : le lac Peïpous pour *Alexandre Nevski* et le défilé des Thermopyles pour *300*. Ce flou de l'arrière-plan des images renvoie, quelque part, au flou de l'Histoire. Le récit historique est devenu légende au fil des siècles, pour devenir mythe au cinéma. En effet, dans *300*, Zack Snyder a choisi de représenter des décors qui sont, soit volontairement effacés, soit au contraire radicalement stylisés dans l'approche picturale, accentuant *in fine* l'impression d'irréalité. L'imaginaire peut alors emplir l'espace visuel



Fig. 3 – *300* (Zack Snyder, 2007).



Fig. 4 – Frank Miller, Lynn Varley, *300*, Dark Horse Books, Milwaukie 1999.



Fig. 5 – Plaque de lanterne magique peinte à la main, France, milieu du 18ème siècle. Illustration tirée de Laurent Mannoni et Donata Pesenti Campagnoni, *Lanterne magique et film peint*, éditions de La Martinière/La Cinémathèque Française, Paris 2009, p. 102.

et sonore, permettant au spectateur d’interpréter à la fois l’Histoire et le récit à sa guise, transposant cet affrontement dans des enjeux politiques plus modernes : on peut y voir une représentation fascisante de surhommes acceptant héroïquement leur funeste destin ou l’illustration idéologique – et quelque peu grandiloquente – de la politique américaine au Moyen-Orient. On peut aussi l’apprécier comme un simple divertissement aux références empruntées aux genres épiques, allant du film de guerre au western. Le jeu des ralentis et les accélérés perpétuellement présents tout au long du film accentuent les effets de mise en scène et de mise en récit, tout en soulignant l’héroïsme singulier des soldats spartiates. Ils accentuent l’atemporalité et l’universalité de ce récit mythique. Le film offre, par le fait même, une série d’instantanés, de « clichés » brutaux symbolisant la violence, la gloire et la puissance guerrière de Sparte.

Dans sa bande dessinée, Frank Miller s'est moins attardé à cette question du mythe, afin de rester centré sur l'action brute, purement « attractionnelle ». Dans le film, le recours à l'image composite n'est pas seulement un choix esthétique, car en choisissant de laisser les contours et les temporalités voilés et approximatifs, il propose une narration nouvelle du récit de la bataille des Thermopyles et de ses héros, loin de toute forme de contextualisation réaliste. Le plein des gestes des soldats, notamment ceux de Léonidas, mis en scène dans un vide conceptuel, permet d'apporter une force supplémentaire aux images et à l'action elle-même, renvoyant le spectateur à un imaginaire collectif, celui de la violence de la guerre et du mythe du héros homérique. On l'aura compris, *300* ne se veut pas film historique, mais film « mythologique ».

Sans doute, ce qui apparaît au premier abord dans ce film et certains autres – pensons, notamment, à *Immortal ad vitam* (Enki Bilal, 2004), *Casshern* (Kazuaki Kiriya, 2004), *Capitaine Sky et le Monde de Demain* (*Sky Captain and the World of Tomorrow*, Kerry Conran, 2004), *Sin City* (Robert Rodríguez, Frank Miller, 2005) ou encore *The Spirit* (Frank Miller, 2008) – est l'aspect spectaculaire des formes, des matières, des temporalités, des espaces se dépliant et se repliant à l'écran, pour reprendre l'idée de Deleuze sur le pli baroque¹². De ce fait, ces films proposent une représentation de l'action originale, mais non inédite puisqu'elle était déjà suggérée dans le baroque : nous sommes dans une figure du plein, et, pour reprendre l'expression de Malraux, dans « une quête délirante et traquée du mouvement »¹³, comme l'illustre la mise en scène extravagante de Zack Snyder dans la séquence présentée, où la caméra ne semble jamais pouvoir rester fixe, alliant travelling et zoom brutal et où l'écoulement du temps est altéré par des ralentis et des accélérés constants.

Par ailleurs, Zack Snyder ne tire pas son inspiration que des univers visuels de Frank Miller et des grandes œuvres baroques et néoclassiques : la séquence présentée reprend les codes de mise en scène des jeux vidéo de type « beat'em up » (de l'anglais « battez-les tous ») qui opposent un ou deux joueurs à un nombre important d'ennemis qu'il faut éliminer en un temps minimum pour marquer le plus de points possible. Très représentative des jeux vidéo du début des années quatre-vingt-dix, l'action se déroule par le biais d'un scrolling horizontal, que l'on peut comparer au travelling cinématographique. Cette technique vise à donner une impression de profondeur à travers des superpositions de portions de décors en 2D qui défilent à vitesse légèrement variable (fig. 6).

Loin de nous l'idée de voir l'image composite comme une pratique propre à la postmodernité cinématographique, c'est-à-dire, en somme, comme un artifice misant sur la citation, le pastiche, le collage et le syncrétisme des formes. Au regard de ce que nous vu, l'image composite ne se présente pas plus comme une forme intrinsèquement cinématographique. Il semble bien, en effet,



Fig. 6 – Capture d'écran du jeu vidéo *Golden Axe III* développé et édité par Sega en 1993 sur console Megadrive.

que certaines *formes esthétiques* ne cessent de dépasser le cadre que leur imposent les médiums, qu'il s'agisse de la bande dessinée, de l'animation, du cinéma ou du jeu vidéo. La migration des formes permet, au fond, de prolonger une relation familière entre le spectateur et les grands récits historiques.

- 1 À ce sujet, voir également Giusy Pisano, « Spider-Man, du papier à l'image en mouvement, de la chronophotographie à l'image numérique », dans Leonardo Quaresima, Laura Ester Sangalli, Federico Zecca (sous la direction de), *Cinema e fumetto/Cinema and Comics*, Actes du XV Convegno Internazionale di Studi sul Cinema/International Film Studies Conference (Udine, 3-6 marzo 2008), Forum, Udine 2009, pp. 581-602.
- 2 Frank Miller, *300*, Dark Horse Comics, Milwaukee 1999.
- 3 Gotthold Ephraim Lessing, *Du Laocoon ou des limites respectives de la poésie et de la peinture* (1776), Antoine-Auguste Renouard, Paris 1802.
- 4 Dominique Chateau, *Le Bouclier d'Achille. Théorie de l'iconicité*, L'Harmattan, Paris 1997, p. 8.
- 5 Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac 1985 (éd. fr. *La Bande dessinée, art séquentiel*, Vertige Graphic, Paris 1997).
- 6 Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*, Tundra Publishing, Northampton 1993 (éd. fr. *L'Art invisible*, Delcourt, Paris 2007).
- 7 Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA 2002, p. 322 (c'est moi qui traduis).
- 8 François Albera, « Archéologie de l'intermédialité : SME/CD-ROM, l'apesanteur », dans *CiNéMAS, Intermédialité et cinéma* (sous la direction de Silvestra Mariniello), vol. 10, n° 2-3, printemps 2000, p. 30.
- 9 *Ibidem*.
- 10 Miller et Snyder ont régulièrement cité Hérodote au cours de leurs interviews de promotion ou dans les bonus du DVD du film *300*, mais on retrouve aussi de nombreuses références au texte de Diodore de Sicile dans les récits du comic book et du film.
- 11 Voir «300, le film» (mars 2007), dans Pixelcreation.fr, <http://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/300-lefilm/>, dernier accès le 14 janvier 2010.
- 12 Gilles Deleuze, *Le Pli, Leibniz et le Baroque*, Editions de Minuit, Paris 1988, pp. 48-49 : « Le baroque invente l'œuvre ou l'opération infinie. Le problème n'est pas comment finir un pli, mais comment le continuer [...] le porter à l'infini. C'est que le pli n'affecte pas seulement toutes les matières, qui deviennent ainsi matières d'expression, suivant des échelles, des vitesses et des vecteurs différents [...], mais il détermine et fait apparaître la Forme, il en fait une forme d'expression [...] ».
- 13 André Malraux, « Esquisse d'une psychologie du cinéma », dans *Verve*, n° 8, 1940, consultable en ligne à l'adresse http://fgimello.free.fr/enseignements/metz/textes_theoriques/malraux.htm, dernier accès le 7 décembre 2009.