

Buster Keaton : un défi au *morphing*

Olivier Jeudy

Professor na Université de Paris VIII (Vincennes à Saint-Denis) e
na École d'Architecture de Paris-La-Villette

Resumo

Buster Keaton representa uma época finda na qual o corpo todo se fazia ele mesmo objeto de metamorfose? Com as técnicas contemporâneas de truncagem, com o *morphing*, o corpo é tratado como uma imagem. Virtual, o corpo é também tão maleável quanto a imagem. Ele não exprime mais os efeitos singulares de sua própria mecânica, ele se faz imagem de si próprio. Com o *morphing*, as imagens do corpo em movimento e em mutação se tornam inumeráveis e rápidas, mas a fascinação que podia provocar o corpo criador de sua própria magia graças a suas incríveis metamorfoses parece perdida.

Palavras-chave: corpo, cinema, Buster Keaton.

Abstract

Does Buster Keaton represent an ended time in which one body made itself an object of metamorphosis? With the contemporary techniques of trucage, with the morphing, the body is treated as an image. Virtual, the body is so malleable that image. Body doesn't express anymore the effects of its own mechanics, it makes itself image. With the morphing, the images of body in movement and in mutation turn uncountable and quick, but the fascination that the creative body could provoke seems to be lost.

Keywords: *body, movies, Buster Keaton.*

Résumé

Buster Keaton représente-t-il désormais une époque révolue où le corps tout entier se faisait lui-même objet de métamorphose? Avec les techniques contemporaines de trucage, avec le morphing, le corps est traité comme une image. Virtuel, le corps est aussi malléable que l'image. Il n'exprime plus les effets singuliers de sa propre mécanique, il s'est fait image de lui-même. Certes, avec le morphing, les images du corps en mouvement et en mutation deviennent innombrables et rapides, mais la fascination que pouvait provoquer le corps créateur de sa propre magie grâce à ses incroyables métamorphoses semble bien perdue.

Mots-clefs : *corps, cinéma, Buster Keaton.*

Buster Keaton, dès ses débuts sur les planches, était surnommé « a serpillière humaine ». Pour réussir un numéro de *music-hall* et faire rire le public, son père avait l'habitude de nettoyer le sol avec le corps du petit Buster, et de le lancer ensuite d'un bout à l'autre de la scène comme une vulgaire serpillière usagée. Buster voltigeait régulièrement à travers l'espace scénique comme un « projectile humain » qui vient s'écraser contre toutes sortes de cibles matérielles: un autre personnage, un membre du public désobligeant, la grosse caisse de l'orchestre, la toile de fond du *music-hall* derrière laquelle un mur de brique était parfois dissimulé... Les spectateurs étaient stupéfaits parce que le petit Buster ne criait pas et ne pleurait pas. Buster qui ne se faisait d'ailleurs aucun mal dans ces expériences voltigeuses, remarquait qu'à chaque fois qu'il souriait ou laissait entrevoir au public à quel point il s'amusait, les rires étaient moins forts que d'habitude. « Si je riait de ce que je faisais, disait-il, le public ne riait pas. Plus j'étais sérieux, plus je faisais rire ». Au cours de ses multiples expériences acrobatiques de jeunesse, Keaton avait appris à contrôler son corps pour réaliser des chutes invraisemblables sans se briser les os. Il savait quels muscles durcir et quels muscles relâcher pour éviter de se recevoir sur la nuque, la colonne vertébrale, ou d'autres jointures d'articulation des membres tels que coudes ou genoux. Les envolées aériennes, les chutes et les roulades accélérées étaient devenues pour lui sources de motivation permanente et, pour ainsi dire, sa raison d'être dans l'espace. A l'âge de trois ans, les tourbillons d'un vent cyclonique qui l'avaient aspirés en dehors de sa chambre pour le précipiter sur la route, l'incitaient déjà à réitérer de telles performances spatio-corporelles. Keaton accumulait des expériences de mouvements acrobatiques et intériorisait des combinaisons d'efforts musculaires plus ou moins volontaires. Plus sa machine corporelle s'affirmait dans des mouvements de situations complexes, plus Keaton poursuivait sa recherche d'autres possibilités inexploitées. Son corps humain devenait l'instrument d'une production de mouvements poétiques aux extensions perpétuellement variables.

Le comportement corporel de Keaton est au contraire de son visage rarement figé, mais toujours en mouvement. Lorsqu'il s'immobilise par moments, c'est pour regarder au loin, pour observer l'horizon. Il adopte alors une posture courbée, son corps décrit un angle de plusieurs degrés, ses yeux tournent comme un gyroscope, son visage ne se détache pas de son corps. Il n'y a pas de séparation entre sa tête et le reste de son corps. Quand Keaton regarde l'horizon, son équilibre semble toujours désaxé. Comme il le dit lui-même: « Une forte dose de discipline musculaire implique une autre discipline cérébrale ».

Dans l'histoire du cinéma comique, Buster Keaton est « l'homme qui ne rit jamais ». Il y a dans l'expression du visage de Keaton, une certaine rectitude qui évoque une figure de cire. Le visage de Keaton se caractérise par son impassibilité, il ne trahit aucune émotion, aucun sentiment. Dans chaque situation aussi différente soit-elle, drôle, pathétique ou tragique, l'expression impassible reste comme plaquée sur le visage de Keaton. C'est le paradoxe de l'homme qui rit dans le roman de Victor Hugo. Le visage de l'homme qui rit, Gwylaine, est également figé, il apparaît comme une figure caricaturale indéformable. C'est un rire plaqué sur le visage, une sorte de masque rieur. En toutes circonstances, l'expression du visage reste toujours la même. Chez

Keaton, nous retrouvons cette idée de masque qui est collé à la peau. Le masque fait écran au regard du spectateur et le détourne sur d'autres éléments filmiques mis en jeu. Expression impassible qui ne nous permet pas de voir ce qui se cache derrière, il marque une frontière entre l'intérieur et l'extérieur du sujet, entre l'être et son apparence. Avec le masque qui produit l'image d'un visage figé, l'effet d'un arrêt sur image, le mouvement de représentation passe dans la mécanique du corps. Il n'y pas d'expressions psychologiques. La rectitude de la démarche de Keaton s'explique par son engagement total dans l'action qu'il est toujours en train d'accomplir sans jamais (pouvoir) s'arrêter. Keaton déploie une activité physique incessante. Quels que soient les changements de direction auxquels les péripéties de l'action l'obligent, une articulation rigoureuse commande à l'enchaînement de ses mouvements. Il s'agit pour Keaton de toujours répondre à la situation qui se présente à lui.

Tous les admirateurs de Buster Keaton connaissent les performances physiques qu'il a accomplies devant la caméra pour réaliser ses films. Toutes les acrobaties que le héros keatonien était censé faire dans un film, l'acteur Keaton les a effectuées devant la caméra sans utiliser de trucs, et sans recourir, non plus, à l'artifice du montage. L'action filmée devait être restituée dans son unité spatiale et temporelle. Dans ses films, Keaton a utilisé systématiquement des plans d'ensemble et des travellings qui durent assez longtemps pour que le spectateur puisse y lire en quelque sorte l'authenticité de l'action présentée à l'écran. L'usage de plans d'ensemble, de travellings ininterrompus, de plans-séquences, vise à rendre évidentes les relations que le personnage Keaton entretient avec le monde qu'il parcourt et qu'il expérimente. Keaton disait: «Il faut conserver le sentiment de ce qui vous entoure... On prend tout en un seul plan ou on laisse tomber le gag». L'action qui se déroule devant la caméra doit être enregistrée le plus possible en continu pour garantir l'unité de l'espace où s'inscrit l'action. Le montage, au contraire, aurait pour effet de neutraliser toute illusion réaliste. Le réalisme keatonien exige que la durée de représentation soit celle de l'action réelle, la reproduction continue d'une action accomplie effectivement devant la caméra. Dans chaque film, le personnage joué par Buster Keaton est avant tout un corps dynamique, un corps qui ne cesse de se déplacer dans l'espace et de se mesurer aux événements qu'il rencontre dans le monde. Le cinéma de Buster Keaton est un cinéma physique qui s'oppose à un cinéma mental. Les êtres keatoniens sont d'abord de purs mobiles, caractérisés par leur masse et leur énergie. Keaton utilise rarement des plans rapprochés parce qu'ils coupent l'action. La caméra doit rendre compte des rapports entre les actions du corps humain et l'environnement qui l'entoure, en les englobant dans un même plan.

Dans la séquence finale du film *Steamboat Bill Junior* (réalisé par Charles Reisner en 1928), Buster Keaton se confronte corporellement au mouvement chaotique d'une tempête. Les objets volent, les façades des maisons s'écroulent ou se décrochent du sol, les rafales de vent propulsent les éléments de matière et le corps de Keaton en tout lieu. Dans cette agitation tempétueuse, les situations spatiales et les repères géométriques ne cessent de se transformer, des combinaisons de matière spatiale apparaissent temporairement, puis se disloquent à nouveau. Le corps de Keaton est lui-même continuellement déporté ailleurs, se transférant d'un lieu provisoire dans un autre lieu provisoire

jusqu'à se dissoudre dans ce flux de matière chaotique. Qu'il soit arrêté ou en mouvement, le corps de Keaton passe toujours d'une configuration architecturale à une autre, d'un espace intérieur à un espace extérieur, d'une dimension spatiale à son extension relative. Les surfaces verticales qu'il traverse se renversent, deviennent obliques, elles se volatilisent au loin ou se désagrègent instantanément sur la surface du sol. L'espace pratiqué est à géométrie variable. Les repères de représentation sont devenus réversibles, flexibles, ou littéralement mis en pièces.

Au regard des spectateurs, le corps de Buster Keaton se donne comme outil de mesure de toute cette mise en scène de transformation de situations spatio-temporelles. Dans le plan célèbre où toute la façade d'un bâtiment se détache et bascule sur lui, le mouvement de répartition des masses devient proportionnel à son corps resté immobile. La pesanteur du corps figé permet d'évaluer «physiquement» les points de tension d'une surface apparente (du décor) s'écrasant au sol. Buster Keaton fait littéralement l'épreuve d'un changement de façade ; son corps est traversé de la tête aux pieds par le bloc de matière qui tout en s'effondrant le dresse à son tour dans une nouvelle configuration architecturale. L'expression «se faire une surface» semble appropriée pour exprimer la matérialité de cette interpénétration de la façade du bâtiment et du corps keatonien. Tel un sous-marin remontant à la surface, Keaton, toujours immobile, resurgit finalement par une ouverture dans la façade du bâtiment déjà engloutie. C'est à ce moment du film qu'il est amené à donner corps à sa propre forme apparente pour lutter contre les intempéries.

Bondissant à nouveau à travers l'espace chaotique, Buster Keaton tente ensuite de résister au déplacement des masses d'air. Pour aller à contre-courant, son corps modelé et pressé par les rafales de vent adopte différentes postures. Il se penche en avant, contracte ses muscles de plusieurs façons, tourne sa tête comme un gouvernail pour dévier sa masse vers un autre cap et contourner l'obstacle, mais rien n'y fait, il ne parvient pas à avancer. Le dos courbé, la tête et les bras en avant, Keaton fait mine de plonger et échoue une fois de plus. La seule stabilité que sa masse corporelle trouve un moment par rapport au déplacement des masses d'air, est présentée dans un plan où le corps totalement rigide de Keaton décrit un angle d'environ soixante degrés avec la verticale. Cette posture oblique à la mesure de la force du vent, permet d'évaluer le niveau de pression atmosphérique exercée sur la surface d'un corps résistant.

Le personnage de Keaton est toujours soucieux de s'adapter aux situations qui se présentent à lui. Il s'efforce de se contrôler corporellement afin d'avoir prise sur les mouvements de réalité qui l'instabilisent. Dans sa relation au monde environnant, les formes de torsion et de distorsion que subit son corps sont multiples. Keaton ne cesse de s'exposer au monde matériel, ce qui provoque par un retour des choses, une profusion d'images de la matérialité de ce monde qui viennent s'inscrire sur toute la surface sensible de son corps. Ce rapport de tension entre le mouvement de dévastation architecturale et la dépense musculaire de Keaton qui cherche à le surmonter se caractérise par des figures de transformation permanente. Non seulement, la tempête bouleverse la répartition des masses dans l'espace, mais elle précipite également celui qui veut s'y mesurer en dehors de ses représentations habituelles. La force du dehors avec

laquelle Keaton s'efforce de composer suscite une mutation de ses représentations aussi bien de la réalité du monde que de son propre corps à l'espace.

Comme l'écrivait l'anthropologue allemand Hemulth Plessner, dans son étude sur le rire et les limites du comportement humain (1995), l'homme n'a pas seulement un corps, mais il est aussi un corps, ou encore l'être humain n'est pas seulement une créature « corporelle pensante », mais également une créature « dans un corps », il habite un physique. Plessner parle ainsi, de l'irruption du rire comme maîtrise perdue de soi-même et de son corps, comme force émanant de l'intérieur. Le rire, écrit-il, participe d'une « émancipation du processus corporel par rapport à la personne ». Chez Keaton, la conception dichotomique de l'être humain séparant le physique du psychique, le corps de la tête pensante, est également bousculée. C'est en se mesurant à la force du dehors que Keaton éprouve son physique comme irruption de manifestations gestuelles débordantes. Les différentes situations spatio-temporelles pratiquées repoussent chaque fois la fixation de représentation de son corps à l'espace. Du corps en action, l'esprit prend acte des résonances étincelantes. Keaton ne sent le mouvement possible de son esprit que dans cette mise en œuvre de son réseau de fibres musculaires.

Un environnement architectural, comme nous le savons, précède et cadre l'être humain qui l'occupe. Les délimitations d'espace intérieur et d'espace extérieur sont constitutives de son mode d'existence physique et mentale. L'architecture est un cadrage des corps et une mise en place des représentations du monde matériel. Les notions «dedans» et «dehors», qui sont fondamentales en architecture, évoquent à la fois la relation proportionnelle entre les espaces délimités et la relation sensorielle du corps à l'espace qui passe physiquement ou psychiquement d'un affect spatial à un autre. Généralement, les surfaces de séparation, horizontales ou verticales, servent de repères pour les projections du corps dans l'espace. Dans *Steamboat Bill Junior*, le désordre architectural provoqué par la tornade bouleverse les repères de représentation, les situations du corps dans l'espace se transforment, les passages d'un affect spatial à un autre s'accélèrent. Au début de la tempête, Keaton se trouve à l'intérieur d'un hôpital. Le bâtiment est soudainement arraché du sol, il flotte quelques instants au-dessus de sa tête avant d'être emporté par la force du vent. Sans bouger de son lit d'hôpital, Keaton se retrouve donc dehors, délocalisé et à la merci d'une prochaine rafale. La tornade fait éclater les épaisseurs spatiales et entraîne Keaton dans son rythme de perturbation dynamique de la matière. Attelé au lit, le corps de Keaton commence par chavirer en cet espace dédaléen aux fonds variables. Mais Keaton ne s'abandonne pas longtemps aux fortes pressions atmosphériques. Il prend en charge son propre poids et expérimente le mouvement de ses transferts spatiaux. Son corps pesant ne cesse de lire ses propres marques par la résistance qu'il exerce pour se maintenir « en place » et survivre au sein de ce flux chaotique. Keaton cherche de possibles appuis, statiques ou mobiles, dans le déplacement des substances et des énergies. Lorsqu'il est propulsé dans les airs, c'est l'épaisseur spatiale de son corps qui devient fluctuante. Transpercé par le souffle du vent, il quitte le sol, vole à travers l'espace aérien, et retombe vers la terre, prêt à re-bondir aussitôt. Les

envolées et les chutes de Keaton, figures récurrentes dans ses films, témoignent de sa volonté de s'incorporer dans le mouvement des transferts d'espace et d'y éprouver les oscillations du poids corporel et de la tension artérielle. Happé par la force cyclonique, Keaton multiplie les trajectoires aériennes en mesurant les changements de pression qui le pénètrent de part en part. De la matière spatiale s'engouffre en lui et l'ouvre au rythme des spatialités éphémères. Keaton se fond dans ce mouvement de matière qui l'habite en s'efforçant de le surpasser.

Tout au long de cette séquence de tempête dévastatrice, la double relation caractéristique des notions de «dedans» et «dehors» - la relation proportionnelle entre des espaces délimités et la relation sensorielle du corps à l'espace -, est constamment développée et expérimentée de façons variées. Lorsque Keaton tourne en rond sur un terrain vague, une maison venue du ciel s'enfonce dans la terre et l'enferme à l'intérieur. Selon le mouvement de translation et de réversibilité spatiales ininterrompu, Keaton sort par la porte, rentre à nouveau pour éviter un obstacle ambulante, puis ressort finalement en laissant s'écrouler la maison derrière lui. Le dedans et le dehors ne cessent de permuter et de se recomposer dans son déplacement. Bien souvent, le passage du corps de Keaton d'un espace à un autre s'effectue, comme il est d'usage, par une porte. Mais à deux reprises, en même temps qu'il pénètre à l'intérieur d'un autre espace, le mur qu'il traverse se renverse au sol. La surface de séparation n'existe déjà plus, l'espace s'élargit en s'ouvrant sur son passage. Keaton n'est plus ni d'un côté, ni de l'autre, il est lui-même une cloison mobile investie des deux côtés à la fois par la force du dehors.

Buster Keaton représente-t-il désormais une époque révolue où le corps tout entier se faisait lui-même objet de métamorphose? Avec les techniques contemporaines de trucage, avec ce qu'on appelle le *morphing*¹, le corps est traité comme une image. Virtuel, le corps est aussi malléable que l'image. Il n'exprime plus les effets singuliers de sa propre mécanique, il s'est fait image de lui-même. Certes, avec le *morphing*, les images du corps en mouvement et en mutation deviennent innombrables et rapides, mais la fascination que pouvait provoquer le corps créateur de sa propre magie grâce à ses incroyables métamorphoses semble bien perdue.

Il est commun aujourd'hui de voir sur la surface des écrans des images de corps qui s'animent et se métamorphosent en d'autres formes corporelles selon un enchaînement homogène. La technique du *morphing*, qui consiste à changer par calcul numérique la forme d'une image en une autre forme d'image, a renouvelé pour ainsi dire nos représentations mythiques de la métamorphose. Le mouvement de transition d'une forme à une autre apparaît visible et donne l'illusion d'une action qui se déroule sans interruption temporelle dans un même plan continu. Une chèvre peut ainsi se transformer en tigre, puis en autruche ou en tortue, le visage d'un homme peut se transformer en visage de femme, puis changer de coiffure et de couleur de peau, reprendre la forme d'un autre homme et ainsi de suite... Ces métamorphoses s'effectuent en quelque sorte sans bavure, les corps se décomposent et se recomposent avec une telle fluidité qu'ils se fondent et se confondent dans le mouvement même de la matière filmique. En accéléré ou au ralenti, le rythme des métamorphoses saisit la perception du spectateur et diffère sa reconnaissance de formes distinctes. Le défilement de corps devenus fluides, modulables, n'implique plus de point d'ancrage de la vision; le spectateur suit

l'évolution des dé-configurations corporelles comme une succession continue de performances visuelles spectaculaires. Les fictions du corps sont exhibées comme un jeu d'illusion optique et de torsion d'images qui ne fait que ressortir davantage la plasticité même d'un mouvement filmique sans profondeur.

Selon la technique du *morphing*, un corps peut également se liquéfier et se fondre dans l'espace de fiction. La référence incontournable en ce domaine reste la scène du carrelage dans le film *Terminator 2* de James Cameron (1990). Le corps soluble du personnage disparaît progressivement dans la matière même du décor. Il ne s'agit plus d'une disparition instantanée, comme dans les films de Georges Méliès où les corps des personnages sont escamotés les uns après les autres hors de la représentation scénique, mais d'une disparition temporisée où le corps se dissimule peu à peu dans son image en décomposition. Ce corps soluble ne disparaît pas complètement de l'espace scénique, il hante la matière filmique, la contamine. Les décors scéniques dans lesquels il s'est incorporé sont susceptibles eux aussi de se résorber. Les repères spatiaux deviennent instables, les corps et les décors interchangeables. Au regard du spectateur, la tension des relations entre le corps et l'espace scénique s'est transformée en une contorsion d'images combinant des éléments hybrides en puissance, prêts à se redéployer en d'autres compositions spatio-temporelles. Cette fluidité des représentations imagées se communique au spectateur, son esprit peut d'autant mieux y flotter sans opposer de résistance que la projection de son corps virtuel (MERLEAU-PONTY) n'y trouve plus de supports spatialisés implicites.

Les trucages numériques nous confrontent à d'autres représentations du corps et de l'espace filmique. La fluidité des personnages de fiction peut également se manifester de façon plus aérienne. Défiant les lois de la pesanteur, certains acteurs s'élancent et bondissent à travers l'espace, marchent sur les murs, se propulsent rapidement d'un endroit à un autre. Leur déplacement n'est plus freiné par la gravité. Comme des danseurs qui réalisent des vols en apesanteur pour explorer d'autres états perceptifs de leur corps, les acteurs de cinéma n'ont plus besoin de point d'appui pour se maintenir et se mouvoir dans l'espace. Ils se laissent porter par un environnement dans lequel toutes sortes de rythmes d'impulsion corporelle deviennent possibles. Les corps circulent et évoluent à travers les décors selon des trajectoires et des vitesses variées. La caméra mobile qui accompagne leur mouvement multiplie aussi les sensations de rythmes temporels différents. Elle suit les corps en mouvement, les dépasse, tourne autour d'eux, ralentit ou accélère à nouveau pour effectuer d'autres vols giratoires. Les différentes vitesses de déplacement des corps, de la caméra et des décors (virtuels) créent des effets d'accélération et de décélération du temps. L'espace paraît se disloquer en plusieurs couches temporelles entremêlées dans un même champ visuel. Dans cet assemblage de variables spatio-temporelles, aucun système de référence n'est plus privilégié. Simultanément, les événements temporels se spatialisent les uns dans les autres et les zones spatiales se transforment en re-composition de mouvements temporels. Avec l'effet « Bullet time »² notamment, il ne s'agit plus de produire l'illusion d'une même continuité temporelle, comme dans les films de Georges Méliès où des événements disparates défilent tous selon une même vitesse (d'enregistrement), mais d'étaler une combinaison de temporalités décalées ; la diversification des

vitesse de déplacement des éléments et du défilement des images annulant la sensation de durée générale du mouvement continu. Plus d'ellipse temporelle ni de hors champ spatial implicitement questionnés, les corps s'articulent et se désarticulent désormais au rythme des flux d'images différentielles.

Notas

¹ Le Morphing est un trucage numérique, fréquemment utilisé aujourd'hui, qui permet de transformer une forme imagée en une autre forme imagée de façon fluide et continue. La métamorphose s'effectue sans rupture temporelle. L'ordinateur calcule toutes les formes intermédiaires pour donner l'illusion d'une continuité spatiale et temporelle. Selon certains spécialistes du Morphing, le résultat de ces transformations de formes imagées serait d'apparence «réaliste», c'est-à-dire qu'on ne verrait aucun défaut dans la réalisation de cet effet d'illusion optique.

² L'effet Bullet time (temps balistique) est un trucage numérique apparu en 1999 avec le premier film de la trilogie *Matrix* réalisé par les frères Wachowski.

Referências bibliográficas

PLESSNER, H. *Le rire et le pleurer - une étude des limites du comportement humain*. Trad. O. Mannoni. Paris : Maison des sciences de l'homme, 1995.