

LE CINEMA ALLEMAND 1919 - 1927

Caligari de Wiene (1920)

Nosferatu (1922) ; *Der letzte Mann - Le dernier des hommes* de Murnau (1924)

Metropolis de Lang (1926)

La spécificité du cinéma allemand, en particulier de ses œuvres d'avant-garde n'est pas l'utilisation du montage, mais le fait de travailler avec un engagement prioritaire sur la figuration du visible et sur la dynamisation du plan et de sa composition.

L'identification habituelle du muet allemand avec l'expressionnisme doit être largement redimensionné, non pas parce que l'expressionnisme cinématographique n'était pas une expérience décisive, mais parce que ce n'était **qu'une** tendance au sein d'un cadre de production beaucoup plus large et plus diversifié.

À la fin de 1917 la UFA (*Universum Film-Aktiengesellschaft*) est fondée, le Studio principal de l'Allemagne, capable de concentrer toutes les phases, de la production à la distribution, avec un capital de 25 millions de marks correspondant au patrimoine du studio le plus puissant d'Europe, c'est-à-dire Pathé.

La UFA a été fondée en pensant à l'après-guerre, car même si l'Allemagne sort détruite de la grande guerre, paradoxalement le cinéma s'en sort très bien, car il attire un public croissant et consolide son industrie de plus en plus.

Le cinéma de la république de Weimar occupe une place importante dans l'histoire du cinéma, et il exprime ce qu'il y a eu de mieux au niveau culturel dans cette période particulièrement difficile de l'histoire allemande.

C'est par le cinéma que le monde va redécouvrir l'Allemagne, bannie des nations après la guerre : ses films obligeaient le monde cultivé à lui prêter (à nouveau) attention et respect.

Les deux superproductions de Ernst Lubitsch *Madame Dubarry* (1919) et *Anna Boleyn* (1920) sont des fresques historiques qui enthousiasment le public américain comme la critique, faisant connaître le réalisateur, ainsi que les acteurs Pola Negri et Emil Jannings.

Les trois seront bientôt embauchés par les Studios hollywoodiens.

Les deux réussites principales du cinéma de Lubitsch en Allemagne sont les comédies *La Princesse aux huitres* (1919) et *La Poupée* (1919), le genre pour lequel il sera connu et apprécié dans la suite de sa carrière aux USA. Selon Lotte Eisner, dans le livre classique de l'histoire du cinéma allemand, *L'écran démoniaque*, des éléments sont déjà évidents l'essentiel du style du

metteur en scène : « La présence de l'esprit berlinois, le goût du détail réaliste, la tendance juive aux implications, qui conduit spontanément à des images double sens ».

L'importance de la UFA sous la direction de Erich Pommer n'est pas calculable : la production très riche et variée, malgré les énormes difficultés économiques du pays, qui vit l'inflation record de 1922, ne cesse de s'améliorer sur le plan qualitatif, et tous les européens qui veulent apprendre le métier de cinéaste y travaillent : pensons à Carl T. Dreyer qui tourne *Les Déshérités* (1922) et *Michael* (1924) et à Alfred Hitchcock qui travaille à l'UFA comme décorateur et décide de passer à la mise en scène en 1925.

Une des forces du cinéma muet, et de l'UFA en particulier, réside dans le fait que les méthodes de travail n'y sont pas encore standardisées. La collaboration à tous les échelons, du scénariste aux décorateurs et aux comédiens, joue un grand rôle dans un film comme *Le Cabinet du Dr. Caligari* (sorti en 02/1920). La création du film est à partager entre le producteur Pommer, les décorateurs (Warm, Herlth et Röhrig), les acteurs Werner Krauss et Conrad Veidt, le réalisateur Robert Wiene et les scénaristes Carl Mayer et Hans Janowitz.

Que *Caligari* soit expressionniste - et, en plus, le premier film explicitement expressionniste -, il n'y a aucun doute là-dessus. Car ce film revendique sa filiation avec le mouvement expressionniste pictural au moyen des décors. Ce sont des toiles peintes qu'on doit à Hermann Warm, Walter Röhrig et Walter Reinmann, « trois contributeurs réguliers à *Der Sturm* », qui ont délibérément peint dans le style expressionniste.

Le film semble revenir aux toiles peintes du théâtre et du cinéma primitif : toutefois il mélange en réalité le cadrage frontal et les perspectives plates avec une complexe utilisation spatiale des décors peints dans lesquels circulent les personnages, des décors très souvent filmés en profondeur de champ, ce qui permet ainsi de donner une sensation de spatialité bien différente du cinéma des origines. La représentation n'est pas la reproduction du réel mais une création artificielle complète qui génère un nouvel espace-temps. Pour le décorateur Hermann Warm : « l'image de cinéma doit devenir une œuvre graphique ».

Le film, - composé d'un prologue, une histoire centrale racontée par un personnage interne, François, et un épilogue - , raconte l'histoire d'un charlatan, Caligari, qui hypnotise un somnambule, César, pour lui faire commettre des meurtres, alors qu'il est démasqué en sa double

qualité de directeur de l'hôpital psychiatrique et d'assassin. Mais finalement, il s'avère que le narrateur est dans le même hôpital psychiatrique et le directeur est un médecin équilibré et attentif. Le dernier regard du directeur, cependant, est ambigu et non dénué d'aspects menaçants, et relance enfin le doute du spectateur.

Mais le film est notamment connu pour la configuration particulière des images et pour l'utilisation des scénographies irréalistes, faites de maisons tordues et déformées, d'espaces irréguliers, d'objets amplifiés, de jeux hallucinés d'ombre et de lumière, souvent dessinés sur des toiles de fond.

Ce sont des images qui objectivent une vision en détresse et altérée de la réalité et présenter un monde réduit à un espace halluciné, à une 'obsession intérieure. Comme écrit Wiene « pour l'artiste expressionniste ce qui est extérieur est apparent. Plutôt, il essaie de représenter ce qui est intérieur. [...] Aujourd'hui, nous avons compris grâce à l'expressionnisme à quel point le réel est indifférent et combien l'irréel est puissant ».

46/49 Cesare kidnappe la protagoniste et s'enfuit

1h04' - 1h06' Le directeur devient Caligari

1h12 - 1h16 Le protagoniste est le vrai fou

Fritz Lang, premier metteur en scène sollicité, affirme avoir apporté la construction en flash-back qui révèle le récit comme l'hallucination d'un fou et justifie le style expressionniste comme le seul capable de transfigurer sous forme plastique les obsessions du personnage.

Le *Caligari* a des narrateurs multiples, toute objectivité est troublée et relativisée, la narration est ambiguë au point que même la fin n'est pas résolutive ni clarifiante.

Lang aurait voulu un retour à un style clair et objectif dans la conclusion explicative, alors que Wiene n'éclaircit pas le rôle du montreur de spectacle mais aussi hypnotiste et médecin : est-ce qu'il est un metteur en scène, un criminel par procuration ou un bienfaiteur ? Est qu'il est fou ? Le gros plan final de Werner Krauss-Caligari indique bien que ce doute n'est pas un hasard de lecture.

La forme filmique s'éloignant du **MRI** est donc remarqué et élogié par la critique comme un écart par rapport à la représentation désormais déjà institutionnelle et dominante : le récit est mis en abyme, c'est-à-dire il montre son fonctionnement, son être un récit artificiel et non pas un calque de la réalité, autant par la structure en flash-back, par le spectacle présenté et par le rôle de l'hypnose (qui renvoie au mécanisme du cinéma qui semble hypnotiser les spectateurs par son dispositif).

Le film propose, par ses décors antiréalistes peints par des motifs expressionnistes et sa conception du monde dominé par l'ambiguïté, où toute action humaine semble plutôt un énigme irrationnel, une vision subjectiviste et donc finalement impossible de la vérité.

Caligari comme d'autres films (pas très nombreux à vrai dire), comme le remarquable *De l'aube à minuit* (1920) réalisé par **Karl Heinz Martin**, sont des opérations de stylisation intensive et déformante du visible, qui non seulement exprime un goût, mais vise à objectiver une conception du monde, un sentiment, parfois une idée dans des configurations visuelles.

La tension, l'angoisse, la douleur, l'obsession des personnages sont directement impressionnés par le matériau scénique, ils deviennent des configurations objectives. Les espaces sont des "paysages empreints d'âme" (Eisner), les visages, les corps sont des signes intensifs, des hiéroglyphes plastiques.

Le jeu des acteurs reflète ce renforcement de l'expressivité et rend les gestes plus forts, plus accentués les mouvements, plus prononcés les mimiques du visage qui fait appel à un maquillage particulièrement élaboré.

Le travail sur l'éclairage est essentiel à des fins expressives. Le cinéma expressionniste décompose le visible par une utilisation intentionnelle d'une lumière très contrastée, par la juxtaposition de lumières et d'ombres, de secteurs de lumière créés dans les espaces sombres, dans un jeu méthodique d'illumination et d'obscurité.

Le monde n'est pas visible immédiatement : il semble presque que la vision des choses doit nécessairement s'aventurer dans l'énigme des ténèbres, dans l'incertitude de la lumière.

Et ce contraste entre la lumière et l'obscurité n'est pas seulement une manière différente de percevoir les données du monde sensible, mais il est chargé d'implications symboliques, il devient une visualisation de la lutte entre le bien et le mal, entre les forces démoniaques et les instances morales.

Le montage est fonctionnel à l'affichage des configurations visuelles, il ne l'est jamais trop rapide, car elle doit permettre à l'image d'être pleinement vue par, le spectateur.

L'imaginaire du cinéma expressionniste est alors habité par des personnages qui désespérément désirent un objectif sans l'atteindre, ou transgressent les lois et les règles de la vie au nom d'une idée ou d'une obsession dont ils ne peuvent pas se libérer.

Ce sont des personnages qui mêlent des instances de rébellion contre l'ordre naturel ou l'ordre social, mais qui en même temps ressentent des expériences de frustration et de détresse.

Les histoires racontées mettent en scène la faiblesse et la fragilité du sujet et son illusion de pouvoir, l'incertitudes et la mobilité du moi subjectif et les identités ambiguës et multipliées. C'est un imaginaire qui propose une galerie de doubles de l'humain, des vampires, des mutants, des clones, des somnambules, qui s'entremêlent avec le figures du genre fantastique.

L'expressionnisme est intimement lié au fantastique et au fantasmatique, montrant les limites de l'humain et l'incertitude des identités. Les doubles s'élargissent et se répandent de façon menaçante : le double sans ombre de l'étudiant de Prague, la statue du Golem qui prend vie et se rebelle, le vampire *Nosferatu* qui tue et propage la peste, les ombres se doublent dans *Schatten (Le Montreur d'ombres, 1923)*, ou les fantômes des figures de cire qui prennent vie dans *Le Cabinet des figures de cire* de Paul Leni (1924), sont toutes des figures se substituant à l'humain, qui ne perdent pas leur caractère anthropomorphique, mais en créent un sorte de cauchemar plastique de la crise et de la mutabilité de l'humain.

Friedrich W. Murnau (Robert Plumpe)

Un auteur qui sait affirmer le rôle du réalisateur avec une maturité et une rigueur absolument particulières, en tant que coordinateur de toutes les activités liées à la création de l'image. Murnau emploie des collaborateurs de haut niveau avec lesquels il discute de toutes les étapes de mise en œuvre, recourt à dessins analytiques non seulement pour les scénographies, mais souvent pour les mêmes plans, en utilisant une sorte de story-board dans certains passages de la construction du film. Murnau est avant tout un créateur d'images et des formes : il raconte moins qu'il ne compose des histoires, et il utilise les moyens spécifiques du cinéma, la mise en forme plastique et dynamique des images ; son but est de maintenir un équilibre constant entre stylisation des

formes et transparence de la représentation, donc entre manipulation du visible et restitution du sensible, entre abstraction et incarnation.

Nosferatu 1922

21' - 23' voyage accélération, négatif.

24' - 28' rencontre avec Orlok

Le château du comte Orlok est un palais du cauchemar, fait d'architecture ogivales, de passages sombres, d'objets inquiétants. C'est un espace où le mystère est caché et où ils exécutent des rites démoniaques. Le vaisseau envahi par le vampire est une sorte de vaisseau fantôme dans lequel les voiles et les mâts sont le scénario hallucinatoire de la présence du mal.

34' - 37'30"

40' - 40'30" accélération cercueils

45' rats et plantes carnivores 49'35" folie, bestiaire traversé par le mal

La ville presque déserte, envahie par la peste, c'est une nécropole architecturale, un cimetière urbain de rare suggestion. Ce sont des espaces marqués par l'existence du mal, qui domine alors à travers l'extension menaçante de l'obscurité qui envahit tout l'horizon visuel.

1h25 - 1h31 la mort de Nosferatu

L'idée qui traverse le film est que la mort se nourrit de la mort et donc le sacrifice d'Ellen est nécessaire pour que le non-mort (sens étymologique du nom Nosferatu) puisse mourir à son tour, car il faut sa disparition pour que l'équilibre de l'univers soit préservé.

Les lectures du film sont nombreuses : par exemple on peut voir en Nosferatu le double de Hutter. Leur rencontre ne fait que déclencher un voyage initiatique et formatif que le jeune homme effectue au plus profond de lui-même. Et dans le jeu symbolique qui s'instaure entre Hutter, sa femme Helen et le vampire, Helen découvre qu'elle s'identifie progressivement au vampire, est attirée par lui et elle finit par se sacrifier, subjuguée par des demandes ou des désirs profonds et refoulés.

Le travail de la mise en scène met en valeur de manière extraordinaire la suggestion des contrastes d'ombre et de lumière et la lutte du mal pour s'affirmer partout. Grâce à la maîtrise technique de l'opérateur Wagner, le visible est articulé dans différents secteurs, marqués par le fort contraste luministe, mais aussi par le passage entre différents degrés d'obscurité.

Mais la présence du mal se manifeste dans toute la nature, il s'exprime à travers la hyène nocturne, les chevaux affolés, les plantes carnivores, le polype translucide, l'araignée que contemple Knock (qui mange aussi des mouches), ponctuent le récit tel des symptômes qui affirment la naturalité du mal. Le film représente un univers où il n'y a pas de solution de continuité entre le végétal, l'animal et l'humain, entre la nature et la culture.

Le film dans cette confrontation organique avec le réel s'éloigne et dépasse l'expressionisme de *Caligari* en introduisant la nature dans la culture, les extérieurs réels dans la ville artificielle : romantisme magique.

Ces extérieurs sont souvent filmés avec une utilisation de la profondeur de champ. La profondeur de champ, est une profondeur picturale. Elle est essentiellement engendrée par le décor, par l'éclairage et par les angles de prise de vue, c'est-à-dire par tous les moyens qui font surgir un espace pour ainsi dire convulsif, aux dimensions exagérées ou déformées.

Dans *Nosferatu*, on a les angles de prises de vue ou les divers « trucs » comme l'utilisation des négatifs, les jeux des ombres qui collaborent à cette abstraction, auquel s'ajoute un montage rapide, l'utilisation du « montage de quatre images et deux images », qu'on trouve à la même époque, en France, dans *La Roue* et *Cœur fidèle*.

Le récit est construit de façon polyphonique et en contrepoint : les séquences du voyage du retour de Hutter évoluent sur quatre plans parallèles : Attente d'Ellen ; folie de Knock ; progression de Hutter vers la ville ; progression du bateau envahi par la peste. Le film abonde en métaphores, en digressions mettant en cause les différents règnes : végétal, animal, humain et surhumain.

D'autres interprètes affirment au contraire que ce ne sont plus les exigences de l'histoire racontée qui déterminent l'enchaînement des plans, mais des caractéristiques purement formelles, qui délivrent la forme cinématographique de sa subordination à l'histoire, c'est-à-dire de son statut de récit. Il s'agit d'une organisation proprement rythmique et musicale de l'image. Le film, même s'il est récit, n'y est pas réductible, conformément d'ailleurs à la dimension « attractive » qui est une caractéristique fondamentale de l'expressionnisme cinématographique.

Ce ne sont pas seulement les tableaux de *Caligari* qui perturbent l'action et sont faits pour être regardés comme fin en soi, mais aussi, dans *Nosferatu*, les images produites par l'utilisation du

négatif ou bien les plans sur la nature (règne des pures impressions produites par l'association des plans).

« Dans les studios allemands, un décorateur recevait un salaire relativement élevé et son nom était souvent mis en valeur sur l'affiche ». Du fait de cette caractéristique, le récit n'est pas ce qui prime, dans la mesure où l'expression d'une ambiance et d'un sentiment particulier (une *Stimmung*), par le moyen des décors, de la lumière mais aussi de la caméra, est dans le film allemand tout aussi importante. De là une forme d'attraction propre au cinéma allemand. Cette dimension attractive vient pervertir et secondariser le récit (conformément à la phrase de Hermann Warm, selon laquelle « les films doivent être des dessins doués de vie »).

L'abstraction peut donc passer par la stylisation d'un décor naturel (ou d'un décor naturaliste de studio), au moyen non seulement de l'éclairage mais aussi des prises de vue qui déforment les perspectives, ou encore par une certaine manière de monter les prises : Eisner note que « Murnau a saisi toute la puissance visuelle qui émane du montage, et il dirige avec une virtuosité véritablement géniale » les différents plans (le vampire avance vers le jeune homme), « dosant l'avance du vampire en montrant pendant quelques secondes l'effet que sa vue produit sur le jeune homme terrifié ». À cette stylisation des formes s'oppose une reproduction objective des corps, du sang, de la nature (documentaire sur les plantes).

Kammerspiel film (« Théâtre de chambre »)

Les films *Kammerspiel* sont certainement significatifs, même s'ils sont numériquement limités. Inspirés des expériences de Max Reinhardt, réalisées au début des années 1920, généralement basés sur un scénario de Carl Mayer, selon des règles précises. Il s'agit toujours de films représentant un milieu petit-bourgeois, des personnages liés à des modèles rigides de comportement, des drames liés aux désirs et aux ressentiments, et où on respire une présence menaçante du destin.

Mais surtout ce sont des films caractérisés par une structure dramaturgique rigoureuse et marquée principalement d'une unité d'action, de temps et de lieu, d'une élimination de légendes, dans la conviction de l'autosuffisance narrative complète de la représentation en images.

Des films tels que *L'escalier de service* (*Hintertrepp*e, 1921) de Jessner et Leni, *Le rail* (*Scherben*, 1921) et *La Nuit de la Saint Sylvestre* (*Sylvester*, 1924) par Lupu Pick raconte des drames ancrées dans la médiocrité exemplaire de la vie quotidienne contemporaine et destinés à des conclusions tragiques.

Ce sont des films qui anticipent les drames sociaux et les thématiques politiques de phase dite de la nouvelle Objectivité, tout en essayant de maintenir une forte empreinte formelle.

Der letzte Mann, 1924 écrit par Mayer, photographié par Karl Freund et avec la scénographie de Herlth et Roehrig, raconte la gloire et la décadence d'un portier d'hôtel, avec toutes les implications suggérées par le rôle identitaire de l'uniforme.

Film sur la vieillesse, âge de la vie où les illusions du paraître pourraient et devraient s'atténuer, alors que chez le portier de l'hôtel augmentent. Son aventure se limite à l'échange d'une livrée contre une autre, et le contraste entre l'orgueil qu'il tirait de la première et l'humiliation qui lui cause la seconde a quelque chose de terrible, qui ajoute encore au caractère pitoyable de sa destinée. Celui-ci ne vit que dans le regard d'autrui, il est comme vampirisé par le regard des autres. Le film génère de l'empathie chez le spectateur car nous rappelle la nécessité de la reconnaissance des autres et de la dignité dans les rapports sociaux.

18'40" - 24' (la raison de cette mesure est votre âge)

33' - 34'35" vol de l'uniforme

39' - 43' Rêve de puissance

La scène finale (le protagoniste devient riche grâce à un héritage **1h16'35**) renverse les événements dramatiques et peut se lire comme une contradiction ironique et une distanciation avec la tonalité générale mais qui permet d'en mieux comprendre le sens : ce dénouement montre bien que chez cet homme persiste la fascination du paraître, associée à l'illusion des plaisirs matériels. L'ancien portier demeure ainsi l'homme-pantin solitaire du début, toujours façonné par le regard d'autrui.

Formellement le film mélange différents styles de mise en scène, intégrant des espaces reconstruits avec un grand soin réaliste, partagés entre la misère standardisée des quartiers populaires et l'élégance du grand hôtel, à laquelle s'opposent des recherches plastiques d'altérations expressionniste des images proches du cinéma d'avant-garde. Les effets de lumière produits par la grande porte vitrée se marient aux obsessions hallucinatoires dans la séquence d'ivresse du protagoniste, le portier de l'hôtel rétrogradé en gardien de latrine. La caméra, gérée directement par Freund, est vraiment déchaînée et permet des mouvements de caméra absolument innovants, avec des prises de vue et des panoramas très efficaces, qui aboutissent à

la prise de vue circulaire à 360 ° du protagoniste ivre. On signale l'utilisation de tous les types de cadrages et une gamme presque illimitée de mouvement d'appareil, le recours aux plans subjectifs et oniriques, la prolifération des effets de montage (parallèle, métaphorique).

Le film a été lu aussi comme une métaphore de la dégradation militaire et politique allemande (perte de l'uniforme).

LANG

Il commence sa carrière avec des films aventureux, historiques, fantastiques pour un public populaire, jusqu'à réaliser en 1921 avec *Les trois lumières (Der muede Tod)* son premier film personnel. Avec les deux parties du *Dr Mabuse (Dr Mabuse der Spieler, 1922)*, puis des Nibelunges (*Die Nibelungen, 1923-1924*), Lang devient l'un des réalisateurs les plus importants d'Allemagne, tant sous le profil économique, tant sous le profil artistique : et en 1925-1926 il est engagé à la réalisation de *Metropolis* (id., 1927), qui est le film le plus coûteux du cinéma allemand.

Metropolis, qui est en même temps une parabole de science-fiction et un *Bildungsroman*, un film idéologique et un drame social. Les décors extraordinaires de Hunte et Kettelhutt, l'invention d'une imagination populaire, imprégnée des mythes de la modernité, l'utilisation de multiples choix linguistiques et stylistiques, font de *Metropolis* un film monumental et une expérience de recherche sur potentiel expressif et spectaculaire du cinéma.

L'histoire : à Metropolis, ville du futur (2026), le capitalisme poussé à l'extrême a séparé une ville haute, où les riches détiennent tous les pouvoirs et vivent dans un état paradisiaque, et une ville souterraine, où les ouvriers, réduits en esclavage, sont sacrifiés aux machines en attendant d'être eux-mêmes remplacés par des autres machines.

02'40'' - 6'

1h32' - 1h36' Danse de l'automate

1h58' - 2h06' destruction et sauvetage

2h24'20'' - 2h26' Final

La force du film, sa puissance plastique visionnaire, qui a frappé l'imaginaire du XX siècle et le rend connu encore aujourd'hui chez les non spécialistes du cinéma muet, constitue aussi sa faiblesse, car Lang a soigné davantage l'aspect plastique sur celui dramatique. On a l'impression que le contenu n'est pas en symbiose parfaite avec les images et les solutions formelles utilisées.

Ces images architecturales aboutissent à une chorégraphie des masses (la notion de masse s'applique aussi bien aux volumes et aux objets qu'aux foules et aux groupes humains). Dans les formes du film ces masses plastiques deviennent dynamiques (et l'utilisation de la musique est donc nécessaire à la bonne perception du film).

Le film s'achève sur une poignée de mains entre le capital et le travail. Cette réconciliation, inadmissible dans le réel (« je ne l'acceptais déjà pas quand je réalisais le film » affirme Lang) est le moment le plus compromis de tout son cinéma.

Mais il ne faut pas confondre ce qui est montré et ce qui est dit : le cinéaste dans ce film n'a pas omis de montrer les ouvriers qui avancent en rangs, résignés à redevenir des esclaves robot ; et il ne faut pas non plus oublier des contraintes obligées par le scénario (de Thea Von Harbou) et de la situation politique de son pays, la république de Weimar (qui est née grâce à la répression de la révolution spartakiste).

Les aspects qui rattachent le film à l'esthétique expressionniste :

- 1) L'absence de la Nature : le monde d'en bas, voué au travail robotisé est par définition dépourvu d'éléments naturels ; le monde d'en haut présente une stylisation caricaturale de la nature, un paradis imaginaire aussi oppressant dans son élitisme et son artificialité que l'enfer du monde inférieur.
- 2) Le thème du double, exprimé à travers les deux Maria.
- 3) La folie, qui s'empare de pratiquement tous les personnages, dotés d'une sensibilité aigüe ; cette folie détruit toute chance d'aboutir à une vision raisonnable de l'univers.
- 4) La plupart des personnages vivent, vis-à-vis les uns des autres, dans une relation d'emprise hypnotique et de fascination : l'irrationalité domine le réel (Rotwang fasciné par Hel, Maria fasciné par Rotwang, Freder fasciné par Maria, la foule des ouvriers et les fêtards fascinés par la fausse Maria).

Ses recherches sont concentrées sur l'expérimentation technique à des fins figuratives et sur la dimension visuelle. « Je suis essentiellement un artiste visuel », écrit Lang dans une courte note autobiographique. Et le sien est un cinéma de figuration complexe, essentiellement géométrique, qui construit une forme visuelle très particulière.

La mise en scène de Lang reflète les options esthétiques suivantes :

- a) **Organicité** : une figuration fortement stylisée du visible, dans un cadre d'interaction systématique de tous les éléments du film, toujours totalement programmés afin d'interagir entre eux ;
- b) **Clarté** : la réduction des formes aux aspects essentiels des déterminations visuelles, afin de construire un espace rigoureux et simplifié : l'espace ne doit en effet pas apparaître comme un ensemble chaotique d'éléments, mais comme une dimension structurée sur des lignes de fond reconnaissables ;
- c) **Symétrie** : chaque composition doit construire des structures géométriques et symétriques, et doit être conçue selon des choix formels harmonieux ;
- d) **Dynamisation** : la transformation coordonnée des structures géométriques statiques en formes dynamiques
- e) **Concept** : l'élaboration de l'espace doit être en relation directe avec le besoin de produire des idées et de les inscrire dans le visible : c'est l'option pour une composition qui entend valoriser et développer la possibilité pour l'image d'être une idée. Lang conçoit le cinéma comme la réalisation d'une vision intellectuelle, l'intégration de la pensée et de l'image ;
- f) **Synthèse** : le cinéma est la réalisation dynamique, dans la bande visuelle, d'une synthèse entre l'espace représenté, l'espace formel et l'espace conceptuel.

La relation de Lang avec le visible est avant tout inspirée par la nécessité de montrer un visible structuré, précisément pour augmenter la compréhension cognitive du visuel. Contrairement aux expressionnistes, il ne veut pas créer de la complexité visuelle. Même lorsqu'il utilise un contraste lumière-ombres, Lang essaie par tous les moyens de ne pas trop couvrir ou masquer le champ visible.

Cela car le cinéma de Lang doit formaliser le monde visible pour légitimer le propre statut linguistique, tandis que selon le caligarisme l'auteur réinvente le monde par la déformation et légitime le cinéma comme **autre** que le monde, et ensuite le réalisateur expressionniste plonge le monde dans une dialectique d'ombre et de lumière qui enlève partiellement l'être de la perception, et de cette façon il le rend complexe et mystérieux. Il y a donc une différence structurelle entre l'expressionnisme et Lang dans l'attitude envers le visible.