

Université de Montréal

Un regard hors de soi : Étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l’histoire des  
techniques de prise de vues au cinéma

par Philippe Bédard

Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée en vue de l’obtention du grade de *Philosophiae Doctor* (Ph. D.) en Études  
cinématographiques

Septembre 2020

© Philippe Bédard, 2020

Université de Montréal

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Faculté des arts et des sciences

Cette thèse intitulée

Un regard hors de soi : Étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des  
techniques de prise de vues au cinéma

Présentée par

Philippe Bédard

A été évaluée par

Carl Therrien

Président-rapporteur

Richard Bégin

Directeur de thèse

Carl Therrien

Membre du jury

Antoine Gaudin

Évaluateur externe

## RÉSUMÉ

En tant que phénomène divisé entre technique et esthétique, le mouvement de caméra s'avère parfois difficile à analyser. Comme le remarque Vivian Sobchack (1982, 317), le vocabulaire typiquement utilisé pour aborder les mouvements de caméra nous renvoie à leur processus de création et n'est pas suffisant pour rendre compte de l'expérience que nous en avons lors du visionnement d'un film. Le projet de cette thèse est d'aborder les mouvements de caméra du point de vue des rapports qui se tissent entre la caméra, le corps et l'espace, et ce, à la fois au moment de la production d'un film et dans le cadre de l'expérience spectatorielle.

Un phénomène particulier guide notre étude, soit ce que nous appelons l' « image exo-centrique ». Celle-ci propose une organisation unique du triptyque corps-caméra-espace qui se décline en trois mouvements : 1) la caméra est *fixée* au corps qu'elle filme, 2) elle est portée à une certaine *distance* du corps (devant ou derrière) et 3) elle est *retournée* sur le corps qui la porte. Notre étude suit ces trois mouvements en se focalisant sur trois paradigmes : la proximité, l'affranchissement, la réflexion.

Pour mener à bien ce projet, cette thèse s'inspire de l'approche phénoménologique en proposant des descriptions des mouvements de caméra qui sont fondées sur l'apparence du phénomène à l'écran, une méthode qui nous permet d'écarter les préconceptions typiquement liées au vocabulaire traditionnel des études cinématographiques. Plus spécifiquement, c'est à la postphénoménologie de Don Ihde et à l'étude phénoménologique du cinéma de Vivian Sobchack que nous faisons appel afin d'interroger l'influence de la machine dans notre expérience du monde, ainsi qu'afin de reconnaître les particularités de l'expérience cinématographique.

À travers la figure de l'image exo-centrique, cette thèse propose de nouvelles interprétations des mouvements de caméra en remettant en question les rapports corps-caméra-espace à travers l'histoire des techniques de prise de vues.

**Mots clés :** Caméra, Techniques de prise de vues, Mouvement de caméra, Technique du cinéma, Phénoménologie, Point de vue

## ABSTRACT

As a phenomenon that is as much technical as it is formal, camera movement can pose problems to those wishing to analyze it. As Vivian Sobchack (1982, 317) put it, the vocabulary typically used to describe camera movement refers back to filmmaking techniques and is not sufficient to describe the experience of camera movement as seen on screen. The goal of this dissertation is to approach camera movement from the point of view of the relations between bodies, cameras, and spaces, that is, both at the time of filming and in the context of the film viewing experience.

One key example of camera movement guides this project, namely what we call “exo-centric images.” This phenomenon derives from a unique arrangement of the body-camera-space triad that is divided into three steps: 1) the camera is *linked* to the body which it films, 2) it is *carried with*, but *away from*, the body (in front or behind), and 3) it is *flipped* back onto the body that carries it. Building from these three “movements,” this dissertation focusses on three paradigmatic body-camera-space relations: proximity, emancipation, reflection.

To accomplish its goal, this dissertation builds from phenomenology by proposing descriptions of camera movements that are based solely on the appearance of the phenomenon perceived on screen, a method that allows us to be free from the preconceptions tied to the vocabulary typically used in film studies. More specifically, we call upon Don Ihde’s postphenomenology as well as Vivian Sobchack’s film phenomenology as a way to question the intermediary role of a machine in our experience of the world, as well as to recognize the specificities of the film viewing experience.

Through the exo-centric image, this dissertation puts forward new ways of interpreting camera movement by interrogating the relations between bodies, cameras and spaces throughout the history of filmmaking techniques.

**Keywords :** Camera, Filmmaking techniques, Camera movement, Phenomenology, Point of view

## TABLE DES MATIÈRES

<b>RÉSUMÉ.....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>II</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES .....</b>	<b>III</b>
<b>TABLE DES FIGURES.....</b>	<b>VI</b>
<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>VII</b>
<b>INTRODUCTION : MOUVEMENT ET BOULEVERSEMENT .....</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>2</b>
Questions centrales — Questions périphériques.....	2
Un problème de première importance.....	5
Mouvement de caméra — Recherches actuelles.....	8
1. <i>La caméra</i> .....	9
2. <i>L'espace</i> .....	11
3. <i>Le corps</i> .....	14
Cadre théorique .....	17
<i>Phénoménologie: L'expérience subjective du monde</i> .....	18
<i>Postphénoménologie : L'influence de la machine</i> .....	19
Méthode et processus .....	21
<i>Section 0 : Centre et périphérie</i> .....	23
<i>Section 1 : Proximité et anthropomorphisme</i> .....	24
<i>Section 2 : Affranchissement et dépassement</i> .....	26
<i>Section 3 : Retournement et réflexion</i> .....	28
Délimiter l'analyse — Corpus et cadre historiographique.....	29
Conclusion.....	31
<i>Note linguistique</i> .....	32
<b>SECTION 0 : CENTRE ET PÉRIPHÉRIE .....</b>	<b>35</b>
<b>CHAPITRE 0.1.....</b>	<b>36</b>
Phénoménologie : Les bases .....	39
Le corps — l'espace.....	46
<i>Le rapport sujet-monde</i> .....	46
<i>Le corps</i> .....	49
<i>Comment le corps bâtit l'espace</i> .....	55
Conclusion — Retour au point de départ.....	65
<b>CHAPITRE 0.2.....</b>	<b>68</b>
Postphénoménologie — Départs et revirements .....	71
<i>Relation d'incarnation</i> .....	73
<i>Relation herméneutique</i> .....	76
<i>Orientation téléique — Interférence de la machine</i> .....	78
(Post)phénoménologie et cinéma — Le cas de la vision cinématographique.....	79
<i>Vision cinématographique</i> .....	81
<i>Le corps du film</i> .....	84
<i>L'apparence du mouvement cinématographique</i> .....	87
Médiation technique au cinéma.....	88
<i>Relations d'incarnation au cinéma</i> .....	89
<i>Relation herméneutique au cinéma</i> .....	96
<i>Mouvement de caméra : Une illusion fragile</i> .....	100
<i>Conclusion — Étude de la vision cinématographique</i> .....	105

<b>SECTION 1 : PROXIMITÉ ET ANTHROPOMORPHISME.....</b>	<b>108</b>
<b>CHAPITRE 1.1.....</b>	<b>109</b>
La métaphore de la caméra-œil.....	112
L'anthropomorphisme comme stratégie rhétorique.....	115
<i>Approches descriptives</i> .....	117
<i>La caméra comme personnage</i> .....	121
<i>Approches prescriptives</i> .....	124
Visualisation de la vue.....	130
Conclusion — Remise en question de l'anthropomorphisme.....	135
<b>CHAPITRE 1.2.....</b>	<b>138</b>
Le corps derrière la caméra.....	141
<i>Les glaneurs et la glaneuse</i> .....	148
<i>Walden</i> .....	152
Images exo-centriques — Images somatiques.....	155
<i>Lodola</i> .....	156
<i>Retour sur le paradigme de l'anthropomorphisme et sur l'image somatique</i> .....	160
Conclusion — Délaisser l'anthropomorphisme.....	165
<b>SECTION 2 : AFFRANCHISSEMENT ET DÉPASSEMENT .....</b>	<b>169</b>
<b>CHAPITRE 2.1.....</b>	<b>170</b>
Révéler ce que l'œil ne peut pas voir — Les cas de Marey et de Muybridge.....	175
Révélationnisme — Animisme — Ciné-Œil.....	178
<i>L'animisme de Jean Epstein</i> .....	179
<i>Douter de la vision</i> .....	185
<i>Le ciné-œil de Dziga Vertov</i> .....	189
Nonhumain — Posthumain.....	197
Conclusion — Un cinéma nonhumain?.....	201
<b>CHAPITRE 2.2.....</b>	<b>204</b>
Steadicam.....	207
<i>Organisation technique du Steadicam</i> .....	208
<i>L'apparence du Steadicam</i> .....	211
<i>Steadicam — Deux conclusions</i> .....	216
Caméra virtuelle.....	220
<i>Polar Express — La dématérialisation en acte</i> .....	223
<i>Une caméra déshumanisée</i> .....	225
Swingcam — Mainmise sur la caméra virtuelle.....	227
<i>L'apparence de la swingcam</i> .....	231
Conclusion — Sous la tutelle du corps.....	234
<b>SECTION 3 : RETOURNEMENT ET RÉFLEXION.....</b>	<b>239</b>
<b>CHAPITRE 3.1.....</b>	<b>240</b>
L'image de soi — Cinéma et vidéo.....	242
« <i>See yourself!</i> » — <i>À la rencontre de soi par la vidéo</i> .....	245
Vidéo — Esthétique du narcissisme.....	249
<i>Réflexion</i> .....	251
<i>Selfie</i> .....	253
<i>Réflexivité</i> .....	257
L'erreur fatale du narcissisme.....	261
<i>Le cinématographe-miroir d'Epstein</i> .....	264
Conclusion — À qui le droit de réviser?.....	269

<b>CHAPITRE 3.2.....</b>	<b>273</b>
Organisation des regards .....	276
<i>Sousveillance — Réflexionnisme.....</i>	276
<i>Surveillance — Panoptisme .....</i>	279
<i>Wearable urban routine .....</i>	283
<i>Veiller sur soi — Veiller à soi.....</i>	285
Le souci de soi.....	288
<i>Techniques de soi .....</i>	289
<i>Herméneutique du sujet .....</i>	291
<i>Herméneutes de nous-mêmes .....</i>	294
Un regard hors de soi .....	296
Conclusion — Se réfléchir soi-même .....	302
<b>CONCLUSION : DÉPARTS ET DÉCENTREMENT .....</b>	<b>306</b>
Image exo-centrique — Quelques lacunes de notre étude .....	310
<i>Un regard hors de soi qui n'est pas nous-même.....</i>	311
Un regard hors de soi, en direct — Réalité Virtuelle .....	314
<i>Proximité.....</i>	316
<i>Affranchissement.....</i>	318
<i>Réflexion.....</i>	321
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>325</b>
<b>ŒUVRES CITÉES .....</b>	<b>349</b>
<b>ANNEXE I.....</b>	<b>353</b>
<b>ANNEXE II .....</b>	<b>354</b>
<b>ANNEXE III .....</b>	<b>356</b>
<b>ANNEXE IV .....</b>	<b>357</b>

## TABLE DES FIGURES

Fig. 1 - Point de vue « à la troisième personne » en jeu vidéo. ....	3
Fig. 2 - « Snorricam » .....	3
Fig. 3 - Reproduction du schéma de Sobchack (1992, 196). ....	96
Fig. 4 - Captures d'écran de Georgetown loop (gauche) et Disorient Express (droite)..	102
Fig. 5 - Images exo-centriques du film Lodela (Philippe Baylaucq, 1996).....	158
Fig. 6 - Caméra virtuelle (gauche) et la vue produite par cette caméra (droite). ....	221
Fig. 7 - Swingcam. ....	228
Fig. 8 - Deux variantes de la swingcam.....	230
Fig. 9 - Pavillon RCA (exposition Universelle, 1964).....	246
Fig. 10 - L'entrée du pavillon RCA.....	246
Fig. 11 - Des gens réagissent à leur image lors de l'exposition <i>See yourself!</i> .....	247
Fig. 12 - Live-taped video corridor (Bruce Nauman, 1970). ....	271
Fig. 13 - Rapport <i>caméra</i> -corps-espace de la surveillance .....	278
Fig. 14 - Rapport humain-machine-monde de la sousveillance.....	278
Fig. 15 - Relation panoptique.....	281
Fig. 16 - Costume conçu par Xiaowen Zhu pour <i>Wearable urban routine</i> . ....	284
Fig. 17 - <i>Wearable urban routine</i> (Vidéo douze canaux).....	284
Fig. 18 - Schéma des rapports caméra- corps-espace dans <i>Wearable urban routine</i> . ....	300
Fig. 19 - Trois projets qui présentent une vue exo-centrique de soi-même.....	315
Fig. 20 - <i>In the eyes of the animal</i> (Marshmallow Laser Feast 2015) .....	320
Fig. 21 - <i>Machine to be another</i> .....	322



## REMERCIEMENTS

Cette thèse est le fruit de plusieurs années de travail. Elle n'aurait pas pu être accomplie sans l'aide de personnes trop nombreuses pour toutes les nommer.

Je tiens tout d'abord à remercier les professeures et professeurs qui m'ont accompagné dans mon parcours doctoral, notamment mon directeur de thèse Richard Bégin qui m'a donné les outils nécessaires pour mener à terme ce projet colossal. Les conseils que m'ont donnés Olivier Asselin, Michelle Stewart, Carl Therrien et Dick Tomasovic depuis le début de ce programme d'étude m'ont également été d'une aide inestimable.

Mes remerciements les plus sincères à toutes celles et tous ceux que j'ai eu le plaisir de côtoyer au fil de mon doctorat, dont ma cohorte doctorale, le comité doctoral TECHNÈS, les membres de LUDOV, le groupe « Doctorant.e.s au travail » et l'équipe du Liège Game Lab.

Je dois toute ma reconnaissance à ma famille, qui a su m'écouter et m'épauler pendant toutes ces années. Merci à ma famille étendue et tout particulièrement à Isabelle Lefebvre et à son soutien infatigable.

Maxime Labrecque et Alice Lenay m'ont énormément aidé dans les derniers moments de la rédaction en relisant mes textes et en m'offrant des commentaires bien nécessaires. Cette thèse n'aurait pas été la même sans leur assistance.

Finalement, merci au Conseil de Recherche en Sciences Humaines du Canada pour la paix d'esprit que m'a accordée l'attribution d'une bourse Joseph-Armand—Bombardier (2016-2019).

# **INTRODUCTION**

MOUVEMENT ET BOULEVERSEMENT

# INTRODUCTION

## Questions centrales — Questions périphériques

Depuis une dizaine d'années, une image bien particulière nous tiraille. Que ce soit dans des films, à la télévision, dans des publicités, des vidéoclips, des vidéos amateurs, des vidéos sportives ou même dans certains jeux vidéo, cette image saute aux yeux par sa manière caractéristique de représenter un corps en mouvement dans un espace : bien qu'il semble se déplacer, le corps apparaît figé au centre du cadre et c'est le monde autour de lui qui bouge. En résulte l'étrange impression d'une vision déconnectée du corps : un regard hors de soi.

Malgré la particularité de cet effet, cette technique fait preuve d'une présence grandissante dans le paysage audiovisuel contemporain : on peut voir cette image et son étrange effet sur le corps dans des films en tous genres (fiction, documentaire, avant-garde, *blockbuster*, etc.) et à travers toute l'histoire du cinéma (on en retrouve les premiers exemples dès 1913)<sup>1</sup>. Telle qu'on a pu la voir au cinéma — dans des films comme *Requiem for a dream* (Darren Aronofsky, 2000), *Mean streets* (Martin Scorsese, 1973) et *The hangover* (Todd Phillips, 2009) — cette image est produite lorsque la caméra est retournée vers le corps qui la porte et qu'elle bouge ainsi à l'unisson

---

<sup>1</sup> Dans *Kri Kri e il tango* (anonyme, 1913) pour représenter un couple qui tourbillonne sur la piste de danse, on a utilisé une sorte de table tournante pour produire l'effet caractéristique de l'image exo-centrique : les personnages sont figés au centre du cadre et c'est l'arrière-plan (décors, personnages, etc.) qui tournent autour d'eux. On retrouve une description de la technique et de l'effet produit dans un texte de Yuri Tsivian : « Thus, in a rather ingenious attempt (for a film of 1913) to mimic the POV of the dancer in *Kri-kri e il tango*, its Cines cameraman used a 'merry-go-round pan' shot with *the camera and two actors mounted on a kind of rotating platform* so that the dancing crowd spins round while the main couple, slightly rocking, *is kept permanently in frame* » (Tsivian 1994, 141. Nous soulignons).

avec lui. Par exemple, lors du tournage de *Requiem for a dream* l'usage d'une veste et d'un ensemble de tiges est ce qui a permis à l'actrice de bouger sur le plateau avec une caméra placée devant elle (à un bras de distance environ) qui la maintenait centrée dans le cadre, peu importe ses mouvements (fig. 1).



Fig. 2 - « Snorricam »  
Le soi-disant « Snorricam » utilisé pour tourner *Requiem for a dream* (Darren Aronofsky, 2000). Reproduit avec la permission de John Baer (© John Baer 1999).

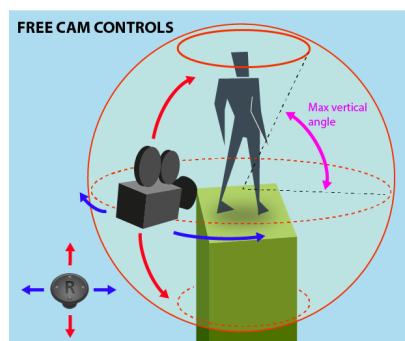


Fig. 1 - Point de vue « à la troisième personne » en jeu vidéo.  
Avec la permission de Yoann Pignolé. (© Yoann Pignolé 2015).

Malgré la simplicité apparente de cette technique de prise de vues, il en résulte une vue qui, paradoxalement, est à la fois *physiquement détachée du corps* et *intimement liée à lui*. Dans le monde des jeux vidéo, on l'appellerait vue « à la troisième personne » (fig. 2)<sup>2</sup>, et ce, par opposition une vue « à la première personne » qui reproduirait la vue subjective (dans la tête du personnage). Cependant, afin de reconnaître les particularités de l'image décrite ci-haut et pour éviter toute confusion avec le domaine vidéoludique — ou avec les connotations narratologiques liées à l'utilisation des personnes grammaticales — nous dirons tout simplement qu'elle est produite à partir d'un point de vue « *exo-centrique* », et ce, par opposition à une image qui représenterait le point de vue émanant des yeux : une vue qui serait « *égocentrique* »<sup>3</sup>. Qu'est-ce

<sup>2</sup> Source : [https://www.gamasutra.com/blogs/YoannPignole/20150928/249412/Third\\_person\\_camera\\_design\\_with\\_free\\_move\\_zone.php](https://www.gamasutra.com/blogs/YoannPignole/20150928/249412/Third_person_camera_design_with_free_move_zone.php)

<sup>3</sup> Le choix d'utiliser ou non le tiret (pour écrire *exo-centrique* et *égocentrique* respectivement) sera expliqué plus tard en introduction.

qui nous permet de distinguer cette perspective exo-centrique de celle (égocentrique) qui serait notre propre façon de voir le monde? Surtout, que se passe-t-il quand on passe d'une vue à l'autre?

En opposant l'image exo-centrique décrite en ouverture au point de vue égocentrique du corps humain, nous cherchons effectivement à souligner le fait que cette image propose une vue qui contrevient aux structures de base du rapport sujet-monde propre à l'être humain. Comme nous le verrons en cours de route, le terme égocentrique désigne la relation d'un sujet au monde qui l'entoure, à savoir que l'individu occupe généralement une place centrale dans son expérience commune du monde : le corps constitue le « point-zéro » de l'expérience sensible du sujet<sup>4</sup>. Dans cette vision égocentrique (nous la définirons plus clairement en début d'étude), le monde qui nous entoure est perçu « en tant qu'objet physique autonome et statique, réceptacle vide et homogène structuré par les trois axes de la géométrie euclidienne », selon la définition d'Antoine Gaudin (2015, 7-8)<sup>5</sup>.

Le terme égocentrique se rapporte au fait que chaque individu perçoit l'espace à partir de la perspective de son propre corps et, quand il s'y déplace, le voit se transformer par rapport à son point de vue subjectif. Désignant d'abord et avant tout la *relation* entre le point de vue, le corps et le monde qui l'entoure, il ne faut pas penser les termes « égocentrique » et « égocentrisme » en rapport aux connotations péjoratives qu'on associerait avec le terme « égoïste », à savoir un « attachement excessif porté à soi-même et à ses intérêts, au mépris des intérêts des autres » ([www.larousse.fr](http://www.larousse.fr)). Dans cette thèse, la notion d'égocentrisme (et celle d'exo-centrisme que nous

---

<sup>4</sup> Cette description (ainsi que toutes celles qui suivront au fil de cette thèse) est fondée sur un sujet « idéal », libre de toute condition (physiologique, psychologique ou autre) qui affecterait son rapport au monde extérieur. Pour en savoir plus sur des cas qui se distinguent de ce modèle égocentrique, nous renvoyons vers le champ de la psychologie de la perception. Voir par exemple les études sur les troubles héautoscopiques (Blanke et Mohr 2005; Blanke *et al.* 2004).

<sup>5</sup> La définition se rapporte à une conception « optique-systémique » de l'espace. Suivant Jan Patočka (1988, 19), celle-ci « constitue notre “métaphysique inconsciente” depuis l'époque moderne » (Gaudin 2015, 8).

définissons par rapport à elle) se rapporte exclusivement au point de vue et à son rapport au monde; une relation qui prend le corps comme point d'origine.

Inversement, le terme *exo-centrique* vient souligner le bouleversement de ce rapport égocentrique au monde : à la place d'un point de vue égocentrique ancré dans un corps mobile traversant un espace statique, l'image *exo-centrique* nous propose une vue apparemment retirée d'un corps visiblement immobile au centre d'un espace en mouvement. Ainsi, au préfixe « *égo* » qui se rapporte au sujet pris comme centre de sa propre expérience du monde, nous substituons le préfixe « *exo-* » qui désigne le rapport d'un point de vue *extérieur au corps*. Cela dit, comme dans bien des oppositions parentes de celle-ci (*centre/périphérie, centrifuge/centripète, intrinsèque/extrinsèque, endogène/exogène, et ainsi de suite*)<sup>6</sup>, l'élément central maintient son importance, si ce n'est que comme point de référence. Ainsi dans le cas de l'image *exo-centrique*, le préfixe « *exo-* » désigne le fait que le point de vue est maintenant externe au corps, même si ce dernier demeure central.

Pour signifier ce rapport particulier du point de vue au corps — retiré du corps même s'il y reste rigidement lié — nous choisissons d'imposer un tiret au mot *exo-centrique*. D'un côté, le tiret souligne l'affranchissement du point de vue par rapport au corps, et ce, par opposition à l'union vision-corps du point de vue égocentrique. D'un autre côté, ce tiret a pour avantage de nous ramener toujours à la technique à l'origine de cette image bien particulière, soit l'écart qui s'impose entre la caméra et le corps qui la porte.

### **Un problème de première importance<sup>7</sup>**

---

<sup>6</sup> Pour un survol plus détaillé des oppositions qui nous permettent de mieux comprendre la relation égocentrique—*exo-centrique*, voir le tableau 1 (Annexe I).

<sup>7</sup> L'expression nous vient d'Antoine Gaudin : « depuis ses origines, le mouvement de caméra a constitué un problème de première importance pour le cinéma » (Gaudin 2015, 121).

En plus d'illustrer l'opposition de cette perspective à celle (égocentrique) du corps humain, le terme exo-centrique nous ramène effectivement à la technique de prise de vues. Ce faisant, il nous oblige également à reconnaître les différences majeures entre le déplacement de l'actrice et de la caméra lors du tournage et leur immobilité apparente à l'écran lors du visionnement. Ici, le procédé technique et l'effet esthétique ne s'accordent pas. Ainsi l'image exo-centrique nous confronte-t-elle à deux problèmes interdépendants quant aux mouvements de caméra au cinéma et aux moyens dont nous disposons pour les analyser. D'une part, il faut constater les difficultés (voire même les problèmes) inhérentes à une description du mouvement de caméra qui use de termes se rapportant aux déplacements de l'appareil de prise de vues plutôt qu'à un vocabulaire qui serait propre à l'effet visible dans l'image. Comme l'ont remarqué Vivian Sobchack (1982) et David Bordwell (1977), le fait est que notre façon de décrire le mouvement de caméra n'est pas adéquate pour décrire ce qui nous est donné à voir à l'écran<sup>8</sup>. D'autre part, si les termes dont nous disposons sont inadéquats pour décrire les mouvements de caméra (travelling, panoramique, etc.), c'est bien qu'il faut reconnaître l'écart qui existe entre le mouvement de caméra en tant que procédé technique et ce que David Bordwell (*Ibid.*, 21) appelle l'« effet mouvement de caméra » (*camera movement effect*), soit l'apparence du mouvement qui nous est rendue par les moyens de l'image.

En nous représentant comme immobile le corps qui bougeait avec la caméra lors du tournage, l'image exo-centrique met en lumière certains aspects de ce qu'Antoine Gaudin (2015, 121) appelle « un problème de première importance » : le mouvement de caméra. Le cas de l'image

---

<sup>8</sup> Le projet de Vivian Sobchack dans son article « Toward inhabited space : The semiotic structure of camera movement in the cinema » est d'ailleurs de proposer une meilleure approche à l'analyse du mouvement de caméra : « The particular aim of my essay is to describe and account for the phenomenon of camera movement on the screen as it is originally experienced and understood by us as viewers prior to the rather lame, objective, and static reflections upon it found in most film theory » (Sobchack 1982, 317).

exo-centrique nous pousse à reconnaître les limites des méthodes d'analyse actuelles et des termes qui renvoient aux mouvements effectués par la caméra lors du tournage. D'un côté, pour analyser l'image exo-centrique de *Requiem for a dream* (fig. 1), il ne serait pas approprié de décrire le mouvement arrière que la caméra a effectué alors que l'actrice qui la portait marchait vers l'avant. Cela ne nous permettrait pas d'illustrer l'effet qui nous est donné à voir lors du visionnement de cette image, soit celui d'une immobilité du corps qui contredit toute trace du mouvement original. D'un autre côté, il faut également reconnaître que si l'effet de l'image exo-centrique est si difficile à expliquer, c'est également parce qu'il contrevient aux structures de l'égo-centrisme qui régit notre propre rapport au monde. Si l'image exo-centrique nous apparaît aussi désorientante, c'est effectivement qu'elle vient bouleverser la centralité du corps dans le rapport sujet-monde, tel que nous le vivons dans notre expérience commune du monde.

Or, l'effet inusité de l'image exo-centrique permet également d'illustrer qu'à travers l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma, on a plus souvent cherché à favoriser l'identification de la spectatrice<sup>9</sup> en reproduisant la structure égo-centrique du rapport sujet-monde. Dans les formes dominantes du cinéma (le long-métrage narratif, habituellement en prise de vues réelles), rares sont les images ou les mouvements de caméra qui nous résistent ou qui nous poussent à sortir de notre habitus perceptif afin de comprendre le monde représenté à l'écran. S'il est possible d'aller du côté des images abstraites des films expérimentaux pour être confronté à une expérience du monde qui diffère fondamentalement de la nôtre (sans perspective, sans corps, sans espace, etc.), l'image exo-centrique nous montre que même des techniques de prise de vues plus traditionnelles peuvent se détacher de notre façon de voir le monde et produire des effets qui

---

<sup>9</sup> En l'occurrence, l'identification primaire de la spectatrice avec la caméra, telle que l'a théorisée Christian Metz (1977)



bouleversent notre égocentrisme. Comment expliquer le bouleversement qu'opère l'image exo-centrique? Qu'est-ce que l'organisation corps-caméra-espace de l'image exo-centrique peut nous révéler de l'expérience cinématographique en général et des mouvements de caméra en particulier? Finalement, que peut-on apprendre en étudiant cette image qui ne s'inscrit pas dans les structures égocentriques de notre propre rapport au monde?

Au cours de cette thèse, la structure exo-centrique nous sert de guide afin d'étudier les techniques de prise de vues à travers l'histoire du cinéma afin de résoudre le problème du mouvement de caméra. Sans chercher à élucider toutes les zones d'incompréhension quant aux mouvements de caméra en général, le but de cette étude est de décortiquer ce phénomène à ses trois composantes clés : le corps, l'espace, et la caméra qui les réunit. En nous intéressant aux différentes manières que ces éléments ont pu être mis en relation à travers l'histoire des techniques de prise de vues, l'objectif de notre réflexion est de mettre en lumière ce qui fait du mouvement de caméra un problème de première importance.

### **Mouvement de caméra — Recherches actuelles**

Cette étude participe d'un regain d'intérêt pour la question du mouvement de caméra en général, et pour ses éléments clés en particulier, soit :

1. la caméra (quelle que soit sa forme);
2. les espaces (pro-filmique et filmique);
3. les corps (ceux devant et derrière la caméra).

Chacun d'entre eux s'est mérité l'attention de recherches qui s'inscrivent dans des champs de pensée variés. Puisque chacun contribue à la question du mouvement de caméra au cinéma, un

survol des plus récentes recherches en la matière s'impose afin de justifier l'approche choisie pour cette thèse.

## **1. La caméra**

Bien qu'elles aient toujours été au cœur des théories du cinéma, les techniques de prise de vues en général et la question du mouvement de caméra plus spécifiquement redeviennent le centre d'attention quand des changements majeurs viennent bouleverser les modes de production et, avec eux, la nature du cinéma. Ce fut le cas à l'arrivée du numérique et de caméras qui ont transformé non seulement le rendu des couleurs (voir notamment Turquety 2015), mais aussi la capacité à « tourner » pour des durées inimaginables, ce qui a mené à la production de plans-séquences et de mouvements de caméra spectaculaires (voir Rombes 2009; Isaacs 2016). Plus récemment, certaines productions ont emprunté les techniques de « prise de vues » nées dans le domaine de l'animation numérique et ont utilisé la « caméra virtuelle » pour « tourner » des films. Cette tendance s'est exacerbée avec le développement de moteurs de jeu en temps réel (Unreal Engine, Unity, etc.) qui ont favorisé la pratique de « production virtuelle » (voir Kadner 2020; Bédard 2020a). Les développements techniques à la source de cette évolution dans les modes de production cinématographique touchent bien évidemment la caméra et, avec elle, les fonctions de la « prise de vues ».

D'autres approches — universitaires surtout — ne portent pas seulement sur la caméra comme appareil technique isolé, mais s'affairent plutôt à traiter de son implication dans le cinéma conçu soit comme système technique (Richmond 2016), comme réseau technique (Turquety 2014),

ou encore comme « technologie » au sens large<sup>10</sup>. D'autres encore se sont plutôt tournées vers la caméra non plus en tant qu'entité technique, mais bien comme figure représentant par synecdoque un ensemble d'enjeux épistémologiques. C'est le cas de Teresa Castro avec son « Animistic history of the camera » (2016) ou encore d'Edward Branigan avec son livre *Projecting a camera* (2006) qui aborde le mot « caméra » tel qu'il a pu être utilisé dans différents contextes discursifs<sup>11</sup>. Suivant Branigan, il faut effectivement se demander ce qui, dans l'expression « mouvement de caméra », est signifié par le mot « caméra ». Cette question en contient une multitude, comme en témoigne l'explication de l'auteur :

In examining the movements of a camera, we will begin to wonder exactly what a camera « is. » What is the entity that we imagine to be in movement behind the motion that we see on the screen? Do we, for example, try to imagine the actual, unique camera used to make a shot? Or do we, instead, merely imagine a generalized camera and a procedure for making shots during production (for example, a dolly accompanied by tracks and chalk marks on the floor, and an indoor set)? Or, perhaps, we imagine an idealized camera made up of a set of physical laws and mechanical principles — a lightproof box with an aperture, shutter, lens, and light-sensitive emulsion. Or, perhaps, we think of more abstract ways of « looking » and « moving » connected to a filmmaker, narrator, character, or, indeed, *connected to our own desires* (where, for example, the camera becomes a kind of « eye » or even « inner eye »). And there are still other ways to think about what it is that moves on the screen and creates a reaction in a spectator. Eventually we must inquire what the « thing », the entity, really is that we are naming with the word « camera ». I will argue that this question depends upon what we intend to do with the word « camera ». What language-game(s) will we play? (Branigan 2006, 9-10. Souligné dans l'original).

---

<sup>10</sup> Nommons par exemple les ouvrages *Cinema and technology* (Bennett, Furstenau et MacKenzie 2008), *Technē/Technology* (van den Oever 2014), *Techniques et technologies du cinéma* (Gaudreault et Lefebvre 2015), ou encore *Technology and film scholarship* (Hidalgo 2018). Ajoutons également à ces ouvrages les recherches menées en ce moment dans le cadre du partenariat international de recherche sur les techniques et technologies du cinéma TECHNÈS, un projet qui « vise à repenser l'histoire du cinéma et ses méthodes en interrogeant les techniques et les technologies qui ont accompagné les mutations du médium depuis le dix-neuvième siècle » (<http://technes.org/projet/>).

<sup>11</sup> « This book aims to examine the conditions under which a spectator fashions numerous designs that later will be credited to a fictitious camera — a hypothetical camera that drives how we think, discuss, and marvel about the films we see » (Branigan 2006, XIV).

Peu importe les significations qu'on a pu attribuer à la caméra (une machine, un concept, un point de vue, un œil, etc.), il est évident qu'elle catalyse les réflexions autour des mouvements de caméra. Selon le lectorat visé, les réflexions sur la caméra et les techniques de prise de vues en général peuvent avoir une vocation théorique (voire philosophique) et elles peuvent offrir un point de vue intéressant à partir duquel il est possible d'aborder, notamment, les transformations d'un corps de métier (voir Morrissey 2011). Cela dit, elles peuvent aussi tomber dans le piège des simples énumérations de caractéristiques techniques ou dans un fanatisme qui limitent l'un comme l'autre la portée des analyses. C'est là ou d'autres façons d'aborder la caméra et ses mouvements doivent être considérées.

## 2. L'espace

L'une des façons de dépasser la perspective technique à laquelle nous limiterait une étude de la caméra seule est d'ancrer notre réflexion dans *l'espace* au sein duquel la caméra se déplace. Ou plutôt *les espaces*. Comme nous l'avons déjà indiqué plus haut, les mouvements de caméra nous confrontent d'emblée à une division entre deux espaces : celui du tournage (pro-filmique) et celui que rencontre la spectatrice lors de la projection (filmique). Même si ce dernier est une représentation du premier, plusieurs détails font qu'une transformation s'opère d'un espace à l'autre; de l'espace physique traversé par l'appareil de prise de vues à l'espace optique produit lors de l'expérience spectatorielle. Bien qu'il soit également possible d'aborder d'autres espaces au cinéma — celui dans la salle ou bien l'écran lui-même comme espace<sup>12</sup> — les études desquelles

---

<sup>12</sup> C'est le cas des études qui considèrent l'effet de différents types de cadrages non-traditionnels (voir Ross 2020) ou qui traitent des tensions entre la représentation d'un espace tridimensionnel et les effets de surface produits par l'image cinématographique (par exemple Schonig 2017a; 2017b).

notre propre projet se rapproche le plus sont celles où l'espace est pris comme angle d'approche à partir duquel repenser l'« effet mouvement de caméra », comme le décrit Bordwell (1977, 21).

Dans l'ouvrage collectif *Screen space reconfigured* (Sæther et Bull 2020), par exemple, Tom Gunning propose une analyse du mouvement de caméra qui prend comme point de départ les considérations spatiales. Grâce à l'espace et à une opposition entre « *place* » et « *space* », Gunning interroge, « the way camera movement places — but also displaces — the viewer within a film. I want to explore less our imagining of fictional worlds than the games that *camera movement plays with our sense of virtual motion* » (Gunning 2020, 267. Nous soulignons). Ultimement, l'approche adoptée par Gunning est la prolongation d'une réflexion dont on trouve les traces également dans les écrits de Bordwell (1977) et Sobchack (1982), mais aussi dans ceux de Ryan Pierson (2015), Scott C. Richmond (2016), Daniel Morgan (2016) et Jordan Schonig (2017a; 2017b). Ensemble, ces textes préparent le terrain pour notre étude en s'intéressant non seulement aux mouvements de caméra en tant qu'effet formel, mais aussi à leur capacité à évoquer une impression de mouvement subjectif chez la spectatrice. Et bien que l'image exo-centrique ne fasse pas écho à notre propre façon de bouger comme c'est le cas dans la majorité des mouvements de caméra analysés dans les études citées ci-haut, il nous faut d'abord comprendre ce qui leur permet d'arriver à ces conclusions avant de pouvoir les détourner pour apprécier l'effet bouleversant produit par l'image qui guide cette thèse.

Parmi les études récentes qui ont choisi d'adopter une perspective spatiale afin d'aborder le mouvement de caméra, celle qui s'avère la plus inspirante pour la réflexion proposée dans cette thèse se trouve à être *L'espace cinématographique* d'Antoine Gaudin (2015). À travers les

différentes conceptions de l'espace au cinéma qu'étudie l'auteur<sup>13</sup>, l'idée qui alimente le plus notre propre étude de l'image exo-centrique — pensé comme phénomène qui résulte d'un bouleversement de notre rapport égocentrique à l'espace — est celle des « expériences-limites » que peut nous proposer le cinéma<sup>14</sup>. D'un côté, il est vrai que l'auteur s'intéresse souvent aux façons dont le cinéma arrive à favoriser un sentiment d'habitabilité dans l'espace représenté à l'écran, notamment en faisant appel à la « corporéité » des mouvements de caméra, soit « leur capacité à lier notre corps à l'espace représenté » (*Ibid.*, 126). D'un autre côté, cependant, on remarque dans les exemples qu'il choisit d'analyser que Gaudin s'intéresse aussi à des « mouvements d'appareil à la spectacularité “anti-humaniste” », une description qui pourrait aussi bien avoir été écrite pour décrire l'image exo-centrique. Plus particulièrement, tout au long de cette thèse, notre réflexion est catalysée par ce que l'auteur décrit comme la « puissance d'*arrachement* à l'espace de la perception naturelle, ou encore d'émancipation vis-à-vis de l'adhésion originaire du corps inscrite dans le dispositif cinématographique » (*Ibid.*, 127. Souligné dans l'original).

Au fil des différentes sections de cette thèse, nous l'établissons cette « perception naturelle » de l'espace et cette « adhésion originaire » que semble favoriser le dispositif cinématographique, et ce, afin d'arriver à comprendre ce qui permet à l'image exo-centrique de s'en arracher, de s'en émanciper. Cela dit, avant de pouvoir s'affranchir de cette « perception naturelle » et des façons dont le cinéma l'a inscrite à son dispositif, il faut savoir la définir. Pour

---

<sup>13</sup> « Dans les films, l'espace est à la fois : une *donnée* de la représentation (induite par les fondements techniques de la prise de vues : les films captent et retranscrivent “de l'espace”); un *problème* d'ordre esthétique et dramaturgique, aux multiples implications; une *construction*, mi-empirique, mi-imaginaire (résultant de l'interaction entre le film projeté et le système perceptivo-cognitif du spectateur). Tourner un film, le mettre en scène, le sonoriser, le monter, c'est toujours faire apparaître, découper, organiser, modeler un espace » (Gaudin 2015, 5. Souligné dans l'original).

<sup>14</sup> « On peut même avancer (cela sera développé plus loin) que ce sont ces expériences-limites qui, en concentrant l'expression cinématographique sur ses paramètres fondamentaux, nous font le mieux sentir l'impression primordiale de l'espace que mobilise le cinéma par le seul mouvement de ses images, indépendamment de tout habitus perceptif qui nous encouragerait à naturaliser l'espace représenté “derrière l'écran” » (*Idem.*).

ce faire, il faut passer de l'espace cinématographique au corps; celui qui s'y déplace et celui qui le perçoit.

### 3. Le corps

Bien que cette thèse porte effectivement sur les mouvements de caméra, il y a des limites à ce que nous pouvons tirer des études qui ne portent que sur la caméra (et ses façons de bouger) ou sur l'espace (celui à travers lequel la caméra bouge ou celui qui nous est représenté à l'écran). C'est plutôt vers le corps qu'il faut se tourner pour trouver le genre de recherche qui annonce le type de réflexion que l'image exo-centrique nous demande de faire. Encore faut-il trouver la bonne façon d'aborder le corps.

Suivant le « tournant corporel » (*bodily turn*) des années 1980-90 — d'abord en sociologie et dans les théories féministes (Clever et Ruberg 2014, 546) — les études cinématographiques et la théorie des médias en général se sont tournées elles aussi vers le corps comme objet d'étude privilégié. Nommons par exemple les travaux phares de Vivian Sobchack, notamment dans *Address of the eye : Phenomenology of film experience* (1992) et *Carnal thoughts : Embodiment and moving image culture* (2004), de même que les ouvrages qui ont suivi dans son sillage, dont ceux de Laura U. Marks (2000; 2002), Jennifer Barker (2009), Scott C. Richmond (2016) et plus récemment Anna Caterina Dalmaso (2016; 2018; 2020)<sup>15</sup>. Outre les études qui s'inscrivent dans la tradition de la théorie de l'affect<sup>16</sup> et qui nous auraient invité à aborder le phénomène exo-centrique d'un tout autre point de vue, celles qui ont le plus d'affinités avec notre objet d'étude et notre approche sont celles qui s'inscrivent (de près ou de loin) dans la tradition phénoménologique.

---

<sup>15</sup> *L'espace cinématographique* d'Antoine Gaudin s'inscrit lui aussi dans cette tendance. Et bien que son approche soit focalisée sur l'espace, le corps ne peut pas être écarté du questionnement.

<sup>16</sup> Voir, par exemple, Steven Shaviro (1993) et Eugenie Brinkema (2014).

Plus particulièrement, ce sont les travaux de Sobchack et de Richmond qui nous offrent le plus d'inspiration pour le projet de cette thèse.

Chez Sobchack (1992), la notion de corps ne se rapporte pas qu'à celui de la spectatrice assise devant le film et désigne également le « corps du film ». L'autrice utilise la notion de corps afin de décrire ce qui, dans le film que l'on visionne, semble faire écho à notre propre façon d'être-au-monde. Ce corps ne se rapporte pas strictement à l'appareil de prise de vues, mais plutôt au corps qu'implique la « vision » qui nous est donnée à voir dans le film. En effet, la réflexion développée au fil d'*Address of the eye* nous permet de penser aux structures de l'expérience cinématographique et, plus particulièrement, au statut du film en tant que « vision qui est comme la mienne, mais qui n'est pas la mienne »<sup>17</sup>. Les travaux de Sobchack nous offrent effectivement les outils pour décrire ce qui se produit à l'écran à l'aide de termes qui se rapportent à notre propre façon de voir le monde et de s'y déplacer. Cette adéquation entre le langage utilisé pour décrire nos modes de perception et l'expérience du monde que nous propose l'image cinématographique nous est d'autant plus utile qu'elle permet de souligner le bouleversement du rapport sujet-monde qui s'opère visiblement aux mains de l'image exo-centrique.

Un dernier ouvrage mérite d'être abordé dans ce survol des recherches actuelles sur les mouvements de caméra et leurs composantes clés : la caméra, l'espace et le corps. Dans son livre *Cinema's bodily illusions*, Scott C. Richmond propose le concept d'« esthétique proprioceptive » (*proprioceptive aesthetics*) afin d'aborder les illusions corporelles que le cinéma génère en nous. Tout en reconnaissant le statut illusoire de l'impression de mouvement subjectif que semblent produire en nous les mouvements de caméra à l'écran, l'auteur s'intéresse à ce qui permet au

---

<sup>17</sup> « we can see the film's seeing as the seeing of another who is *like* myself, but *not* myself. » (Sobchack 1992, 136. Souligné dans l'original).



cinéma de « moduler » nos perceptions (Richmond 2016, 6). Plus spécifiquement, l'auteur développe une approche qu'il appelle « *ecological phenomenology* », soit un mariage entre la phénoménologie de la perception de Maurice Merleau-Ponty (1945) et l'approche dite « écologique » de la psychologie de la perception de James J. Gibson (1986). Cette approche hybride originale permet à Richmond de démontrer qu'il n'est pas nécessaire que l'image reproduise le monde tel que nous le voyons pour arriver à travailler nos modes de perception. Même des images abstraites ou des espaces impossibles peuvent nous affecter<sup>18</sup>. Cela dit, la réflexion proposée par Richmond n'est pas sans ses limites. D'un côté, il est vrai que son ouvrage arrive à tisser une variété importante de concepts, notamment en alliant la phénoménologie merleau-pontienne à l'approche écologique de Gibson, mais aussi en traitant du rôle du cinéma en tant que système technique<sup>19</sup>. D'un autre côté, cependant, le cinéma semble être le terminus de l'expérience de la spectatrice dans la pensée de Richmond<sup>20</sup>. Dans le cas de l'image exo-centrique, si notre perception s'arrête à l'image (plutôt qu'au monde représenté dans l'image) c'est bien parce qu'elle nous propose une expérience du monde qui diffère fondamentalement de la nôtre (celle de la caméra); une expérience qui doit elle-même être interprétée afin d'être appréciée. Afin d'apprécier l'effet de l'image exo-centrique et d'analyser ce qu'elle nous révèle des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues, il faut s'intéresser au rôle intermédiaire de la caméra et de l'image cinématographique en général. Autrement dit, quel est le

---

<sup>18</sup> « Rather, my aim with this formulation of ecological phenomenology is an approach to the cinema and its perceptual vocation that can describe how it gives rise to a world unfolding before us onscreen, without making recourse to an assumption of representation or photographic ontology » (Richmond 2016, 74).

<sup>19</sup> L'auteur aborde à plusieurs reprises l'aspect technique du cinéma, soit à travers la notion de dispositif (voir Baudry 1978) soit encore en passant par l'idée de technicité, suivant bien évidemment Gilbert Simondon (1989), mais aussi Bernard Stiegler et l'idée que la technique, c'est « la poursuite de la vie par d'autres moyens que la vie » (1994, 31).

<sup>20</sup> Sans compter, bien évidemment, le fait que le concept de proprioception qu'il développe suivant Gibson (1986) implique un aspect réflexif, à savoir que : « For Gibson proprioception simply is self-perception. It does not belong to or inhere in specific sense modalities. Rather, in each sense we may have [...] we not only perceive the world but also always perceive ourselves. For Gibson *all* perception includes an aspect of self-perception » (Richmond 2016, 7).

rôle de la caméra dans le rapport entre la spectatrice et le monde représenté à l'écran? Pour mener à bien notre étude, il faut effectivement dépasser le système technique du cinéma et le replacer dans son rapport au sujet et au monde. Notre cadre théorique doit donc nous permettre de penser l'image cinématographique comme une composante qui vient transformer un rapport sujet-monde, soit en s'*incorporant* aux modes de perception de la spectatrice (comme cela a été souligné par Gaudin (2015, 127), notamment), soit encore en imposant une distance de notre habitus perceptif qu'il faut apprendre à surmonter.

### **Cadre théorique**

Comme nous l'avons souligné au fil de ce survol des recherches actuelles sur les mouvements de caméra et des composantes clés du phénomène (la caméra, l'espace, mais aussi le corps), les approches les plus propices pour traiter de l'image exo-centrique et de son effet visuel inhabituel sont celles qui reconnaissent la transformation qui s'opère entre le tournage et la production (Bordwell 1977; Sobchack 1982; Gaudin 2015; Schonig 2017a; 2017b, etc.) et celles qui traitent du corps et de la façon dont le cinéma affecte ou module ses modes de perception (Sobchack 1992; Richmond 2016; Gunning 2020, etc.). Autrement dit, la meilleure stratégie pour aborder les mouvements de caméra et comprendre ce qui permet aux images exo-centriques de produire un effet visuel si bouleversant à partir d'une technique de prise de vues pourtant si simple en est une qui nous pousse à écarter nos préconceptions et à nous occuper plutôt du phénomène tel qu'il nous apparaît originalement lors du visionnement. Si pour Bordwell c'est du côté de la psychologie de la perception qu'il faut chercher les bases de cette nouvelle approche analytique du mouvement de caméra (avec Gibson notamment), Sobchack fonde plutôt son étude dans la phénoménologie de la perception (celle de Merleau-Ponty spécifiquement). Or, Sobchack fait également appel à la pensée de Don Ihde afin de traiter du rôle médiateur du cinéma. Suivant

Bordwell et Sobchack — mais aussi celles et ceux qui les ont suivis, dont Schonig et Richmond — notre cadre théorique est construit à partir des travaux de Merleau-Ponty et d'Ihde<sup>21</sup>.

### **Phénoménologie: L'expérience subjective du monde**

Dès le premier chapitre de cette thèse, nous verrons que la phénoménologie nous offre les bases à partir desquelles construire notre méthode d'analyse. Faisant écho à la méthode phénoménologique — et plus spécifiquement l'actualisation qu'en propose Vivian Sobchack (1982; 1990; 1992) dans le contexte cinématographique — notre étude des images exo-centriques et des mouvements de caméra en général est fondée sur une approche descriptive des apparences du phénomène à l'écran. Plutôt que d'utiliser les termes qui nous auraient normalement servi à analyser les mouvements de caméra (panorama, travelling, etc.), notre méthode d'analyse cherche à émuler l'*epochè* husserlien en mettant « entre parenthèses » l'idée que nous pourrions arriver à décrire la réalité « objective » du tournage. Au contraire, puisque le mouvement de caméra est un phénomène construit par la perception de formes à l'écran (nous y reviendrons), il faut s'intéresser à ce qui nous apparaît lors de la projection. Ce faisant, c'est également aux structures de l'expérience cinématographique que nous nous intéressons, à savoir que la perception d'un effet inusité comme l'image exo-centrique nous révèle le caractère illusoire de la perception de mouvement au cinéma.

Plus particulièrement, cette thèse s'inspire de la réflexion de Merleau-Ponty quant au rôle du corps dans notre expérience subjective d'un monde. Après avoir introduit les concepts phénoménologiques qui nous seront utiles dans la première section de cette thèse — et plus

---

<sup>21</sup> Bien que la pensée de Gibson ne soit pas aussi présente dans notre réflexion que dans celle de Richmond, ses travaux sur la perception visuelle et sur la perception du mouvement plus particulièrement nous seront tout de même utiles. En effet, ceux-ci ont été repris par Bordwell dans son élaboration de l'« effet mouvement de caméra ». Ce faisant, ils trouvent des échos dans nos propres analyses.

particulièrement ceux qui nous permettront d'établir le caractère égocentrique du rapport sujet-monde de l'être humain — la pensée de Merleau-Ponty est ce qui guidera notre analyse des apparences des mouvements de caméra au cinéma. Cela dit, tout en s'inspirant de cette branche de la phénoménologie, nos analyses ne vont pas jusqu'à reproduire la profondeur ou la spécificité des analyses de Richmond lorsqu'il décrit les réactions de son propre corps en réponse à des stimuli visuels qui l'affectent viscéralement. C'est plutôt vers Bordwell, Sobchack, Gaudin et Schonig qu'il faut s'orienter pour trouver le type d'analyse que nous proposons dans cette thèse : une approche fondée dans un souci phénoménologique des apparences, mais qui se concentre sur les effets visibles à l'écran plutôt que sur les affects ressentis par la spectatrice.

Or, puisque notre objet d'étude est une image en mouvement, notre approche doit quitter la phénoménologie de Merleau-Ponty et l'adapter aux nouvelles conditions. Contrairement à la phénoménologie qui s'affaire à décrire l'expérience sensible d'un sujet (généralement humain), notre objet d'analyse est une expérience visuelle qui n'est pas la nôtre, ni celle d'un autre être humain, mais bien celle de la machine cinématographique. Ou plus spécifiquement, notre objet d'étude est le bouleversement des modes de perception de la spectatrice aux mains de l'image cinématographique. C'est donc qu'il faut considérer l'influence et le rôle intermédiaire de la machine. Comme Sobchack avant nous, c'est donc à Don Ihde qu'il faut maintenant faire appel.

### **Postphénoménologie : L'influence de la machine**

La postphénoménologie et les travaux de Don Ihde qui lui ont fourni ses fondations sont des parents proches de la phénoménologie. L'attrait principal de la pensée d'Ihde pour notre étude des images exo-centriques et des mouvements de caméra en général vient de sa façon d'aborder la relation entre un individu et le monde qu'il perçoit autour de lui. Partant du rapport humain-monde originalement établi à travers la phénoménologie, l'approche postphénoménologique d'Ihde nous

demande de considérer le rôle médiateur de la « machine » dans une relation qui s'organise maintenant à partir d'une structure de base humain-machine-monde<sup>22</sup>.

L'intérêt de la postphénoménologie pour la réflexion que nous développons au fil de cette thèse vient du fait qu'elle complexifie l'intérêt de la phénoménologie pour le rapport sujet-monde en lui ajoutant les différentes « machines » à travers lesquelles le sujet fait l'expérience du monde qui l'entoure. Pour nous qui cherchons à étudier le mouvement de caméra et à comprendre ce qui fait qu'une image inhabituelle puisse bouleverser l'organisation fondamentale de notre rapport sujet-monde habituel (l'égoцентризм), les travaux d'Ihde nous offrent une boîte à outils théorique inestimable. Plus particulièrement, c'est la schématisation des différents rapports humain-machine-monde proposée par Ihde dans *Technics and praxis* (1979) qui influence le plus notre façon de conceptualiser l'impact de la « machine cinématographique » dans notre expérience du monde. Tout comme Sobchack, cependant, nous devons reconnaître la complexité du rapport que nous propose le cinéma. Comme nous l'avons remarqué ci-haut, ce dernier est divisé entre un procédé technique (organisé autour de la prise de vues) et un phénomène esthétique (initié par la projection). Toute tentative de situer la machine dans un rapport humain-machine-monde — comme Ihde le fait pour les lunettes, le stylo, le télescope, etc. — doit donc être adaptée en fonction de la machine en question (la caméra, la projection), mais aussi en réaction à l'interaction de ces deux régimes, à savoir que le rapport cinéaste-caméra-monde pro-filmique est lui-même repris au sein de la relation spectatrice-projection-monde filmique.

---

<sup>22</sup> Ihde utilise le terme « machine » pour désigner toute une variété d'objets ou de procédés à travers lesquels nous modifions notre expérience du monde. Cela inclut les outils (dont nous verrons plusieurs exemples au deuxième chapitre) qui nous permettent d'augmenter, atténuer, corriger, moduler ou modifier notre perception. Dans ce contexte, nous pourrions remplacer le terme machine par « instrument », « outil », « technique » et ainsi de suite.

Malgré les difficultés qui découlent du fait d'adapter l'approche postphénoménologique au contexte cinématographique, les travaux d'Ihde nous offrent trois concepts qui s'avèrent essentiels afin de définir la nature du rapport humain-machine-monde. Dans son *Technics and praxis*, l'auteur décline trois types de relations que l'individu entretient avec le monde par l'entremise de la machine, selon qu'elles sont plus ou moins « transparentes » ou « opaques » : les rapports d'incarnation, d'extension-réduction, et herméneutiques. Cette déclinaison en trois termes a plusieurs avantages. D'une part, celle-ci nous permet de contester la primauté des mouvements de caméra qui semblent reproduire notre rapport au monde; ceux qui font écho à notre propre façon d'être au monde (Sobchack 1982, 317), qui favorisent une impression d'habitabilité (voir Gaudin 2015), ou qui évoquent notre proprioception (voir Richmond 2016). En plus de ces façons de concevoir le mouvement de caméra qui l'inscrivent dans un rapport d'incarnation, les idées de rapports d'extension-réduction et ceux qui nécessitent une posture herméneutique nous ouvrent à d'autres façons de penser les relations humain-machine-monde du cinéma : Comment le cinéma (ou la caméra, ou la projection, etc.) peut-il transformer notre expérience du monde en un rapport qui étendrait ou réduirait nos capacités perceptuelles? Comment, sinon, se pourrait-il que le cinéma nous pousse à adopter une posture herméneutique qui nous demanderait de réapprendre à voir le monde à travers l'interprétation que nous en propose la machine? Comment, finalement, peut-on catégoriser l'influence des techniques de prise de vues en général et l'image exo-centrique en particulier?

### **Méthode et processus**

Guidée par l'image exo-centrique et son étrange bouleversement de rapport entre le corps humain et le monde qui l'entoure, cette thèse a pour objectif de repenser les mouvements de caméra à travers l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma. Plus spécifiquement, plutôt que

d'aborder le mouvement de caméra du point de vue de l'une de ses composantes clés (caméra, corps ou espace), la particularité de cette étude est d'aborder les trois éléments dans leurs différentes interactions. Cette interrogation se décline en plusieurs questions : Comment la caméra s'est-elle intégrée (ou non) au corps et comment a-t-elle influencé son rapport à l'espace? Comment, parallèlement, la « caméra » a-t-elle transformé et le corps et l'espace par l'entremise de la transformation qui s'opère dans le passage du tournage à la projection<sup>23</sup>? Finalement, comment la « caméra » — ainsi que la « vision » et le « corps » qu'elle nous donne à voir à l'écran — nous ouvre-t-elle à d'autres façons de voir le monde que celle qui s'offre à nous depuis la perspective égocentrique de notre propre corps?

Notre analyse des mouvements de caméra est organisée par les relations entre corps, caméra et espace. Ou plus spécifiquement, par les *différents* types de rapports entre ces trois composantes. Suivant l'image exo-centrique, notre étude est divisée en trois mouvements qui font écho à la relation bien particulière que la caméra entretient avec le corps qui la porte et qu'elle filme, et avec l'espace qui les entoure et qu'ils traversent de manière synchrone. Pour rappel, afin de produire l'image exo-centrique il faut que la caméra soit :

1. intimement liée au corps qui la porte (rattachée à lui, souvent par l'entremise de tiges);
2. écartée du corps (placée devant lui, souvent à un bras de distance);
3. retournée vers le corps (pointée vers lui, souvent centré sur son visage).

Guidée par l'image exo-centrique tout au long de notre étude des rapports « corps-caméra-espace », la structure de cette thèse suit les trois mouvements qui mènent à la création de cette

---

<sup>23</sup> Suivant Branigan (2006), il faut effectivement reconnaître qu'il est commun d'utiliser le terme « caméra » même pour désigner la vue que nous donne à voir l'image, indépendamment du fait qu'une caméra ait pris part à la production de l'image en question ou non. Dans cette phrase, ce n'est bien évidemment plus la caméra qui est responsable de l'effet produit lors de la projection. Cela dit, il est commun d'attribuer à la caméra les effets perçus à l'écran, qu'ils soient dus à cet appareil ou non.

image. Ainsi, suivant une première section théorique qui nous permettra d'établir l'égo-centrisme fondamental du rapport sujet-monde propre à l'être humain et de présenter l'influence de la machine et du cinéma plus spécifiquement, le développement de notre réflexion sera divisé en trois « mouvements », chacun organisé autour d'un rapport paradigmatique entre corps, caméra et espace :

1. la proximité;
2. l'affranchissement;
3. la réflexion.

Chacune des quatre sections de cette thèse est composée d'une paire de chapitres alimentée par un jeu de revirement, à savoir que le premier chapitre de chaque section présente une situation (des théories, des discours, etc.) que le second chapitre remet en question. Notamment, dans les chapitres d'analyse ce revirement de situation passe par l'entremise de descriptions phénoménologiques des images produites par chacun des rapports paradigmatiques corps-caméra-espace énumérés ci-haut. En abordant ces images du point de vue de leur apparence à l'écran, nos analyses écartent les préconceptions mises de l'avant par les discours et les théories qui accompagnent chacun des trois paradigmes qui marquent l'imaginaire technique quant aux liens entre corps, caméra et espace. En positionnant cette thèse ainsi, nous souhaitons donc souligner comment la phénoménologie nous offre un point de vue stimulant à partir duquel aborder les rapports corps-caméra-espace à travers l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma,

### **Section 0 : Centre et périphérie**

Cette thèse débute par une section théorique dans laquelle nous définissons les concepts opératoires qui guideront notre réflexion lors du développement qui suit. Ainsi cette section s'appelle-t-elle « zéro », puisqu'elle a pour objectif de définir le point de départ de notre étude. Au



chapitre 0.1, nous faisons appel à la phénoménologie de la perception et à la psychologie de la perception afin d'établir le rapport sujet-monde propre au corps humain, à savoir ce que nous appelons l'égo-centrisme. C'est dans ce premier chapitre que nous démontrons la centralité du corps dans son rapport au monde, c'est-à-dire son statut comme « point-zéro » de l'expérience subjective du monde. C'est cette centralité que la perspective exo-centrique vient bouleverser en divorçant la vision du corps. Ce premier chapitre nous permet également d'établir certains des concepts fondamentaux de la perception du mouvement que nous adaptons par la suite au contexte cinématographique.

Le chapitre 0.2 complexifie le rapport sujet-monde de la phénoménologie en lui rajoutant une « machine » plus ou moins transparente. C'est à travers un survol de la pensée de Don Ihde que nous introduisons les rapports d'incarnation, d'extension-réduction, et d'herméneutique. Ceux-ci jouent un rôle important dans notre appréciation du rôle médiateur du cinéma dans un rapport sujet-monde qui doit se décliner de part et d'autre en relations cinéaste-caméra-monde profilmique et spectatrice-projection-monde filmique. Bien sûr, chacun de ces rapports doit être analysé afin d'en comprendre la nature, mais aussi pour apprécier l'interaction entre les deux relations (l'expérience lors du tournage est transformée et est intégrée à une autre expérience lors du visionnement). C'est également dans ce chapitre que nous insistons sur le caractère illusoire du mouvement de caméra et sur la transformation qui s'opère entre le mouvement de caméra pensé comme procédé technique et le mouvement de caméra conçu comme phénomène esthétique produit par des stimuli visuels.

### **Section 1 : Proximité et anthropomorphisme**

Suivant le survol théorique de la section 0, les deux chapitres de la section 1 sont organisés autour de l'anthropomorphisme qui régit les rapports de proximité corps-caméra. Pour commencer,

le chapitre 1.1 propose un survol des rapprochements caméra-œil, notamment par l'entremise d'une analyse des discours qui se focalise sur l'utilisation d'analogies anthropomorphiques. À l'aide de William Wees (1992) et de son idée de « visualisation de la vue », ce chapitre explique certains des facteurs qui expliquent les rapprochements qu'on a pu vouloir faire entre le fonctionnement de la vision humaine et celui d'appareils optiques, dont la caméra cinématographique. Partant de cela, notre analyse des discours nous permet de reconnaître deux tendances majeures, soit celle qui consiste à *décrire* les mouvements de caméra à l'aide d'analogies anthropomorphiques (le plus souvent pour arriver à décrire la corporéité d'un mouvement de caméra) et celle qui se résume à *prescrire* certains usages de la caméra (en fonction de sa proximité au fonctionnement de l'œil humain). Ce faisant, le chapitre 1.1 démontre que les rapprochements entre la caméra et l'œil humain ne découlent pas d'une qualité intrinsèque de la machine, mais qu'il s'agit d'une stratégie rhétorique imposée à l'appareil de prise de vues pour satisfaire une conception anthropocentrique du cinéma. Celle-ci favorise la transparence de l'expérience cinématographique et son adéquation à notre habitus perceptif.

Pour analyser l'effet d'un rapprochement de la caméra au corps humain, le chapitre 1.2 se concentre sur des images produites par une caméra portée à même le corps (à l'épaule, au poing, ou ailleurs sur le corps). Plus spécifiquement, nos analyses portent sur des films où la caméra est portée par la filmeuse et où, plus spécifiquement, l'image nous renvoie avant tout au corps derrière la caméra. Le concept central de ce chapitre est la notion d'« image somatique » développée par Richard Bégin et qui désigne « des images par lesquelles, comme l'indique [Alain Cavalier], “le spectateur sent le souffle de celui qui filme, le léger tremblement de son corps” » (Bégin 2018, 317). Or, notre analyse des images somatiques et exo-centriques du film de danse *Lodola* (Philippe Baylaucq 1996) nous permet également de voir certaines des limites des rapprochements caméra-

corps. Nous démontrons ainsi comment, paradoxalement, la trop grande proximité caméra-corps peut imposer une distance face à ce que nous représente l'image. Cela dit, l'opacité des images somatiques analysées au chapitre 1.2 revient à une surdose de mouvement et pas, comme dans l'image exo-centrique, à l'immobilisation du corps qui bougeait pourtant lors du tournage. Après le rapprochement caméra-corps, c'est donc vers un affranchissement de la caméra que nous nous tournons.

## **Section 2 : Affranchissement et dépassement**

Autant la caméra a-t-elle pu être pensée sous l'égide du corps humain, autant l'a-t-on également décrite comme appareil capable de dépasser la perspective humaine. La section 2 est guidée par le paradigme d'affranchissement qui organise lui aussi les rapports corps-caméra-espace dans l'histoire des techniques de prise de vues. Plus spécifiquement, le chapitre 2.1 commence par étudier les discours de deux cinéastes et auteurs que Malcolm Turvey a réunis dans ce qu'il appelle la « tendance révélationniste » (2008) : Jean Epstein et Dziga Vertov. Comme l'ont souligné Antoine Gaudin (2015, 127), Scott Richmond (2016, 185) et Jordan Schonig (2017a, 71; 2017b, 149), le cinéma n'est pas naturellement prédisposé à reproduire les modes d'expérience égocentriques du corps humain. Le mouvement de caméra peut également produire des effets qui mettent de l'avant une « puissance d'arrachement à l'espace de la perception naturelle », comme l'écrit Gaudin (2015, 127). C'est en ce sens que vont Epstein et Vertov dans leurs écrits sur le cinéma, mais aussi dans certains de leurs films que nous analysons en parallèle de leurs discours. Au cours du chapitre 2.1, c'est donc la capacité de la caméra à dépasser les limites du corps humain et de sa façon de voir le monde qui nous occupe. Serait-ce donc en raison de sa capacité à s'affranchir de l'égocentrisme fondamental au corps humain qu'un mouvement de caméra comme l'image exo-centrique arrive à produire un effet si bouleversant?

Poursuivant le jeu de renversement qui organise chaque section de cette thèse, le chapitre 2.2 démontre les limites de l'affranchissement de la caméra. Plus spécifiquement, en partant d'un rêve du cinéaste Friedrich Wilhelm Murnau qui voulait que le « but ultime du cinéma » puisse être atteint pour peu qu'on arrive à « dématérialiser » la caméra (cité dans Eisner 1987, 92), les analyses de mouvements de caméra proposées dans ce chapitre suivent une série de développements techniques qui ont cherché à divorcer la caméra du corps et à lui permettre de produire des mouvements à l'apparence transcendante : le Steadicam et la caméra virtuelle. Or, tout comme au chapitre 1.2, dans le chapitre 2.2 une analyse des indices visuels fournis par les images produites à l'aide de ces différentes techniques de prise de vues nous pousse à remettre en question le paradigme d'affranchissement présenté au chapitre précédent. Plus particulièrement, nous voyons comme Gaudin avant nous (2015, 126-127) que la *corporalité* d'un mouvement de caméra (soit « les indices relatifs au fait qu'un corps les a exécutés ») n'est pas *nécessairement* un gage de sa *corporéité* (soit, pour rappeler, « leur capacité à lier notre corps à l'espace représenté »)<sup>24</sup>. Malgré leur capacité à affranchir la caméra du corps au niveau technique, une description des apparences des mouvements de caméra produits à l'aide de ces techniques nous pousse à reconnaître un bouleversement minimal des structures égocentriques : une extension plutôt qu'une transformation radicale. Ainsi, l'étude en deux temps du mouvement de caméra (comme procédé technique et comme phénomène esthétique) nous permet de voir une fois de plus que, comme dans le cas de

---

<sup>24</sup> À cet effet, l'auteur reconnaît effectivement : « À défaut d'assurer la corporalité de l'appareil lui-même, un travelling parfaitement fluide, produit par exemple par une dolly ou une Steadicam (qui constitue déjà une manière d'éloigner l'appareil de prise de vues du corps de l'opérateur), assure tout aussi bien la *corporéité* du point de vue et insuffle à l'image une importante valence spatiale. On peut même observer, à l'inverse, que les indices de *corporalité* du mouvement, dès qu'ils deviennent sensibles au point d'affecter la stabilité relative de l'image (comme dans certains films tournés caméra à l'épaule), ont plutôt tendance à diminuer la *corporéité* du mouvement et, par suite la valence spatiale de cette image. » (Gaudin 2015, 126).

l'image exo-centrique, l'analyse doit s'effectuer sur la base des indices visuels seuls, sans tenir compte du rapport corps-caméra-espace lors du tournage.

### **Section 3 : Retournement et réflexion**

Dernière section de cette thèse, la section 3 suit la technique exo-centrique en structurant la réflexion autour du « retournement » de la caméra vers le corps humain. Ainsi au chapitre 3.1, notre étude se concentre sur la rencontre de soi-même à travers l'image cinématographique et vidéographique. Plus spécifiquement, ce premier chapitre cherche à démentir l'idée avancée par Rosalind Krauss (1976) au sujet de la vidéo qu'elle perçoit être marquée par un narcissisme profond. À l'aide de la thèse de Marina Merlo (2017) et d'autres études sur le *selfie* (égoportrait), nous démontrons que la relation à l'image de soi-même que propose cette pratique (ou encore le miroir, ou l'art vidéo) n'exclut pas la possibilité d'adopter une posture réflexive par rapport à ce qui est représenté dans l'image, c'est-à-dire *soi-même vu de l'extérieur*.

Pour concrétiser cette idée d'un regard hors de soi — partagée par l'image exo-centrique — le chapitre 3.2 clôt cette thèse en analysant *Wearable urban routine* (Xiaowen Zhu, 2011). Cette performance de deux semaines est organisée autour d'un dispositif particulier composé d'une caméra et d'un projecteur qui permettent à l'artiste de se voir elle-même lors d'un pèlerinage quotidien. Autrement dit, l'artiste se voit d'un point de vue exo-centrique. Pour contextualiser cette performance, nous abordons d'abord l'organisation des regards que mettent en jeu la *sousveillance* de Steve Mann (2004) et la *surveillance* (notamment telle que l'a théorisée Michel Foucault (1975) à travers son étude du Panoptique). Cela dit, suivant le rapport à soi-même que l'artiste met de l'avant dans cette œuvre, nous analyserons plutôt sa performance à la lumière des « techniques de soi » et de l'« herméneutique du sujet », deux concepts développés par Michel

Foucault (1994). C'est ainsi que nous verrons, en dernière analyse, le rapport à soi-même que l'image exo-centrique permet d'adopter, et ce, dans sa forme la plus aboutie.

### **Délimiter l'analyse — Corpus et cadre historiographique**

En tant que phénomène visuel caractérisé par l'apparence particulière d'un corps figé au centre d'un espace soudainement animé, l'image exo-centrique se retrouve aussi bien au cinéma que dans tous les média d'image en mouvement. Cela inclut la télévision, les *vlogs* (quand ils prennent la forme de *selfies* vidéo), les GIF et autres formats d'images animées, sans oublier les jeux vidéo et leur vue à la troisième personne. Pareillement, l'étude des mouvements de caméra et des rapports corps-caméra-espace qu'ils proposent est également sujette à cette variété insurmontable d'objets d'analyse. Afin de restreindre notre réflexion, nous avons choisi de ne considérer que les techniques de prise de vues dans le contexte cinématographique. Cette décision limite la variété d'œuvres à analyser, à savoir que le rapport corps-caméra-espace dans le contexte vidéoludique, par exemple, aurait nécessité une perspective tout à fait différente qui considérerait plus sérieusement l'implication de la joueuse, plus active au sein du monde du jeu que ne l'est la spectatrice dans le monde filmique. D'un autre côté, le choix de se limiter au contexte cinématographique nous permet également de restreindre les discours analysés à ceux qui traitent directement du cinéma. C'est ainsi que, lancée par l'image exo-centrique, cette thèse finit par proposer une réflexion plus générale sur les rapports corps-caméra-espace à travers l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma.

Limité tel qu'il l'est au cinéma, notre corpus d'œuvre ne se restreint pas cependant à un genre de film en particulier, ni à une période donnée de l'histoire du cinéma ou même encore à un

contexte géographique spécifique<sup>25</sup>. Le phénomène exo-centrique se trouve, çà et là, à travers toute l'histoire du cinéma, et ce, dans des formes filmiques sans liens apparents. Pareillement, les mouvements de caméra et les rapports corps-caméra-espace que l'image exo-centrique nous amène à interroger tout au long de cette thèse résistent eux aussi aux délimitations rigides que pourrait nous offrir un genre ou un autre, ou encore la filmographie d'une cinéaste en particulier. Qui plus est, les rapports corps-caméra-espace sont propices à être analysés dans tous les types films, indépendamment d'une quelconque catégorisation extrinsèque.

Pour choisir des films qui représentent chacune des relations paradigmatiques qui structurent les trois sections d'analyse de cette thèse, c'est donc plutôt par les recherches existantes que nous sommes passés. C'est ainsi que pour étudier les rapports de proximité, nous avons trouvé mention des films d'Agnès Varda, Jonas Mekas et Johan van der Keuken dans les textes de Michael Albright (2011) et de Richard Bégin (2015; 2018). Pour ce qui est des séquences analysées au cours de la section 2, les films d'Epstein et de Vertov se sont imposés dans le chapitre 2.1 par leur pertinence en lien aux discours de leurs cinéastes respectifs, alors que les extraits abordés au chapitre 2.2 — dont ceux de *Shining* (Stanley Kubrick 1980), *Polar Express* (Robert Zemeckis 2004) et *Le roi lion* (Jon Favreau 2019) — ont été choisis pour l'importance qu'ils revêtent dans les travaux produits au sujet des développements techniques qu'ils représentent — l'ouvrage de Serena Ferrara (2001) pour le Steadicam, le chapitre de Tobey Crockett (2009) pour la caméra virtuelle, et le texte de Duncan (2019) pour ce qui concerne l'évolution de ces deux derniers. Finalement, au chapitre 3.1 nous abordons l'œuvre vidéo *Centers*, de Vito Acconci (1971), qui est

---

<sup>25</sup> Il faut cependant reconnaître que les textes étudiés et les images analysées au fil de cette thèse demeurent profondément ancrés dans une perspective occidentale. Nous avons tenté de dépasser les limites du cinéma dominant (longs métrages de fiction en prise de vues réelles) et considérer des documentaires, de la vidéodanse, de l'art vidéo, et des pratiques plus expérimentales (dont la performance de Zhu), mais celles-ci restent tout de même dans un contexte nord-américain ou européen pour la plupart.

centrale à la réflexion proposée par Rosalind Krauss (1976). Centre d'attention du chapitre 3.2, *Wearable urban routine* est la seule exception à cette règle et a été choisie pour son utilisation soutenue d'une perspective exo-centrique et pour son adéquation parfaite avec les visées de cette thèse, à savoir l'étude des rapports corps-caméra-espace.

Il est inévitable que d'autres images auraient mérité d'être analysées dans l'une ou l'autre des sections de cette thèse. Certaines séquences présentant des images exo-centriques ont été analysées dans des versions antérieures de cette recherche (Bédard 2015a; 2015b) et d'autres sont abordées en parallèle de cette thèse (Bédard 2020b; 2021). En ce qui concerne l'étude des mouvements de caméra, nous avons espoir que les méthodes que nous proposons dans cette thèse sauront faciliter l'analyse des rapports corps-caméra-espace dans des films en tous genres dans le cadre d'études à venir, qu'elles soient les nôtres ou non. Bien qu'elle parte d'un phénomène extrêmement spécifique (l'image exo-centrique), notre étude a pour visée de normaliser une façon d'étudier les mouvements de caméra qui considère sérieusement les rapports entre la caméra, le corps, et l'espace qu'ils traversent.

## **Conclusion**

L'image exo-centrique qui guide notre réflexion part d'une technique en toute apparence bien simple. Cependant, ce qu'elle produit à l'écran est un changement de perspective qui vient bouleverser les fondements du rapport au monde que nous entretenons dans notre vie courante.

Qu'arrive-t-il quand nous sommes amenés à repenser notre place dans le monde? On dit qu'un choc cognitif se produit chez les astronautes qui, une fois en orbite dans un vaisseau spatial ou sur la surface lunaire, sont confrontés à l'image de la Terre sous un tout autre angle. Communément appelé l'« overview effect » (Harrison et Fiedler 2011, 29; White 1998), ce phénomène amène l'astronaute à prendre conscience de sa place dans le monde et, par extension,



de la place de l'humain en général. Ne pouvant pas vivre ces deux expériences de première main, la collectivité humaine a tout de même eu droit à sa version de l'*overview effect* en 1990, à travers le *Portrait de famille* capté par la sonde Voyager 1 à plus de 6,4 milliards de kilomètres de la Terre. Au sein de cette image, la Terre et toute la somme de l'histoire de l'humanité sont condensées à moins d'un pixel, « a mote of dust suspended in a sunbeam » (Sagan 1997, 12). Ce « pale blue dot » sur le fond noir du néant interplanétaire, Carl Sagan le décrit comme un rappel d'humilité, un symbole de notre place infinitésimale dans l'univers (*Ibid.*, 12-13). Grâce à Voyager 1 et l'image qu'elle nous a transmise depuis l'extrémité du système solaire, nous avons la chance de sortir d'une perspective strictement anthropocentrique et de vivre (par procuration) l'expérience de jeter un regard réflexif sur notre place dans l'ordre général des choses.

Dans ce projet de thèse, nous proposons de porter un regard sur un phénomène visuel beaucoup plus commun dans la sphère audiovisuelle contemporaine, mais qui traduit néanmoins la réflexivité véhiculée par les expériences citées ci-haut. Qui plus est, ce projet est alimenté par un souci de réflexivité et de prise de conscience similaire à celui évoqué par les exemples qui introduisent ce document. Cette réflexivité s'étend aussi au processus d'écriture de cette thèse.

### **Note linguistique**

Dans son *Power of the center*, Rudolf Arnheim commence son étude des rapports centriques et excentriques dans l'art en expliquant la perception du monde chez l'enfant : « The infant sees himself as the center of the world surrounding him » (1988, 2). Dans une note de bas de page, l'auteur clarifie ce qui l'a poussé à désigner l'enfant par un pronom masculin, bien que le détail ne soit pas crucial à son argumentation : « I apologize », écrit-il, « for not adopting the practice of supplementing masculine pronouns with feminine ones. I am all in favor of eradicating the verbal residues of sexism as soon as our language succeeds in offering an acceptable solution.

But the law of parsimony, omnipotent in science and art, forbids me to introduce differentiations not required by a proposition. » (*Idem.*). Sans pointer du doigt Arnheim spécifiquement — il est fort possible que cette décision ait été imposée par la maison d'édition, ou encore que les choses aient bien changé dans les trente dernières années depuis la publication de cet ouvrage — il est révélateur que la seule solution qui soit proposée soit de *rajouter* le féminin au masculin générique qui demeure la position par défaut.

La solution que nous adoptons dans cette thèse ne sera pas non plus celle de rajouter des pronoms féminins à ceux masculins — chose plus compliquée en français qu'en anglais. Plutôt nous choisissons de *remplacer* le masculin par le féminin comme genre par défaut. Tout comme le phénomène exo-centrique qui a lancé notre réflexion — et tout comme les divers moments de décentrement décrits ci-haut — cette décision a pour objectif d'imposer un changement de perspective. Plus spécifiquement, notre but est de remettre en question le sexisme ordinaire qui fait du masculin l'option par défaut en imposant notre propre changement de paradigme. En règle générale, tous nos efforts dans cette thèse visent à prioriser une écriture épïcène, notamment en utilisant des termes non genrés quand ils ne se réfèrent pas à un individu nommé. Ainsi, nous parlons aussi souvent que possible d'un individu, d'une personne, d'un sujet ou d'un corps. Tous sont des termes que nous accordons en fonction du genre du mot lui-même, non pas du genre présumé des gens à qui ces mots réfèrent. Plus souvent encore, nous préférons le féminin pour désigner les sujets abstraits desquels nous devons nécessairement parler dans notre étude des rapports *humain-machine-monde* ou *corps-caméra-espace* : *la* spectatrice, *la* cinéaste, et ainsi de suite. Bien que le féminin soit utilisé, c'est bien à l'*idée* de spectatrice et de cinéaste que ces termes se rapportent plutôt qu'à une spectatrice ou une cinéaste en particulier (à moins que nous nommions spécifiquement quelqu'un). Ainsi, à celles et ceux qui se demanderaient à un moment

ou un autre de notre analyse si nous faisons référence à une spectatrice en particulier — ou encore aux spectatrices s'identifiant au genre féminin en général — nous demandons tout simplement de se poser la même question chaque fois que le masculin est utilisé par convention générique et est présumé représenter l'ensemble des individus désignés par le nom (spectateur, réalisateur, etc.).

La décision de substituer le masculin par le féminin est importante et demande des efforts considérables : de notre part, pour nous défaire des conventions arbitraires qui nous imposent l'usage du masculin comme position de départ à partir de laquelle on pourrait chercher à *rajouter* le féminin (si seulement ce n'était pas si demandant de le faire, comme semble le suggérer le passage ci-haut); de celles et ceux qui liront cette thèse, pour apprivoiser l'usage du féminin générique tout comme vous avez appris à normaliser l'usage du masculin générique. Ces efforts visent à attirer l'attention vers une certaine façon de faire qu'on tient pour acquise et à la remettre en question par l'entremise d'un bouleversement des structures établies.

En ce sens, le processus d'écriture et de lecture a demandé et pourra demander un certain ajustement. Cela dit, nous voyons dans ce changement de perspective et dans l'ajustement qu'il nécessite un mouvement similaire à celui que nous demande de faire l'image exo-centrique et le bouleversement de l'égo-centrisme qui en fait un phénomène digne d'analyse.

# **SECTION 0**

CENTRE ET PÉRIPHÉRIE

## CHAPITRE 0.1

### Introduction

Dans l'introduction de cette thèse, nous avons évoqué les rapports de force qui s'esquissent entre centre et périphérie. Nous avons également proposé que la perspective « exo-centrique » vient bouleverser le rapport du corps humain à un monde dont il constituait jusqu'alors un centre d'attraction. Or, parler ici de bouleversement sous-entend qu'il y a bel et bien quelque chose à perturber : l'idée que le corps occupe une position centrale privilégiée. Cette conception du corps comme central à l'expérience mondaine du sujet, on la retrouve notamment quand Jean Piaget nous dit de l'univers de l'enfant qu'il est « entièrement centré sur le corps et l'action propres en un égocentrisme aussi total qu'inconscient » (Piaget et Inhelder 1966, 15). Cet égocentrisme se retrouve également chez Rudolf Arnheim qui s'inspire de ce dernier pour décrire « the self-centered attitude that characterizes the human outlook and motivation at the beginning of life and remains a powerful impulse throughout » (Arnheim 1988, 2)<sup>26</sup>. Plus loin dans le même texte, l'auteur affirme que l'individu se voit comme centre d'un monde qui l'entoure<sup>27</sup> : « As he moves, the center of the world stays with him. Considering himself the primary center, he sees the world populated with secondary objects, eccentric to him » (*Ibid.*, 36). Chez Piaget et Arnheim, l'on

---

<sup>26</sup> Le passage se poursuit ainsi : « The infant sees himself as the center of the world surrounding him. Things are understood as being directed toward him or away from him, and his actions are controlled by his own needs and wishes, his pleasures and fears. » (Arnheim 1988, 2).

<sup>27</sup> « Perceptually a person is a viewer, who sees himself at the center of the world surrounding him » (*Ibid.*, 36)

ressent déjà le caractère central de la perception et le rapport entre le sujet et un monde d'objets qui lui sont externes : un rapport *égocentrique*.

Fondées telles qu'elles sont sur des notions de psychologie, ces déclarations laissent pourtant plusieurs questions en suspens. Que veut-on dire en désignant le corps comme centre? De quoi, plus précisément, le corps serait-il le centre? Comment la position centrale du corps, si tant est que nous arrivions à la prouver, s'articule-t-elle par rapport au monde que ce dernier habite et aux objets qu'il côtoie? À leur tour, ces questions en invitent d'autres qui nous guideront au fil des deux chapitres de cette section : comment doit-on aborder la place du corps et son rapport au monde? Comment, au final, ces rapports entre corps et espace s'organisent-ils dans le contexte du cinéma quand la caméra vient s'ajouter à l'équation?

Ce chapitre prend la phénoménologie comme point de départ afin d'apporter des réponses à ces questions ainsi qu'aux autres problèmes qu'il faut résoudre afin de mener à bien le projet de cette thèse. Dans un premier temps, nous effectuons un survol de la phénoménologie afin d'illustrer en quoi son projet philosophique s'avère utile pour traiter du corps et de son rapport au monde. Loin de nous l'idée d'offrir une synthèse de la phénoménologie dans son ensemble; ce survol nous pousse plutôt à traiter des questions centrales et des méthodes propres à ce champ d'investigation<sup>28</sup>. Cela nous permet de voir ce qui fait de la phénoménologie, plutôt que de la psychologie ou de la physiologie seules, un cadre théorique approprié pour repenser les rapports du corps à son espace. Notamment, le souci phénoménologique pour le rapport du sujet à son environnement nous invite à penser leur organisation afin de comprendre ce que l'on dit réellement lorsqu'on décrit la perception subjective comme *égocentrique*.

---

<sup>28</sup> Pour une présentation plus soutenue de la phénoménologie, voir notamment les travaux de Dan Zahavi (2019), Dermot Moran (2005) et Jan Patočka (1988), pour ne nommer que ceux-là.

Après ce survol de la phénoménologie, la deuxième partie de ce chapitre nous amène à nous pencher sur les concepts les plus pertinents pour notre étude : l'espace, le mouvement et le corps qui est au cœur des relations entre ces différentes composantes. Dans cette seconde partie, il est donc question de délimiter les concepts opératoires qui nous guideront dans l'étude des rapports entre (caméra) corps et espace au fil des prochains chapitres. Finalement, les concepts abordés au fil de ce premier chapitre sont repris dans le prochain afin de clarifier leur place dans une étude cinématographique.

À travers cette mise en place de notre cadre théorique, nous revenons périodiquement à la notion de centre, mais aussi à l'idée de « zéro » qui l'accompagne aussi souvent dans les écrits phénoménologiques. Zéro, rappelons-le, jouit d'un statut particulier en mathématiques : ni positif ni négatif, le signe  $0$  désigne plus convenablement le point de départ de tout calcul. C'est le cas notamment dans le système cartésien où les axes  $X$ ,  $Y$  et parfois  $Z$  ont pour origine ( $O$ ) les coordonnées  $0, 0$  (et parfois  $0$ ). Sans doute en vertu de cette singularité comme point d'origine, la notion de zéro revient aussi régulièrement pour désigner la particularité du corps comme centre absolu de l'expérience phénoménale pour le sujet. L'idée de zéro — tout aussi fondamental qu'il est difficile à localiser — nous permet de penser le statut particulier du corps en tant que point d'origine de la perception.

Nous repartons du zéro, mais pas de rien. Le travail de ce chapitre consiste précisément à identifier les concepts qui serviront pour nous d'origine. Autrement dit, il s'agit de trouver le point d'origine  $O$  à partir duquel nous pourrions ensuite tracer les contours des rapports entre le corps et l'espace. Ce n'est qu'une fois l'égo-centrisme de la perception naturelle établi que nous pourrions, lors des prochaines sections, prendre du recul afin de voir comment l'ajout de la caméra vient influencer le rapport entre le corps et l'espace. La perspective exo-centrique qui guide notre étude

est marquée par son lien à un centre qu'elle nous donne à voir depuis un point de vue périphérique. Ainsi, afin de bien comprendre le sens du changement de perspective qu'elle impose, nous devons d'abord comprendre ce qu'implique le fait de voir le monde depuis le point de vue égocentrique du corps.

### **Phénoménologie : Les bases<sup>29</sup>**

Comme l'explique habilement Jennifer Bullington (2013, 19), le travail de toute étude phénoménologique contemporaine commence généralement par une explication de ce que constitue ce champ d'études<sup>30</sup>. Quels sont ses concepts phares, ses méthodes et son projet philosophique? Qu'il existe autant de variations à la phénoménologie que de gens qui la pratiquent, son nom nous renvoie toujours à la notion de « phénomène » qui est leur dénominateur commun. Comme le résume Dan Zahavi dans son ouvrage introductif, *Phenomenology : The Basics*, la phénoménologie désigne simplement « the science or study of the phenomena » (2019, 9). En tant qu'ontologie, la phénoménologie s'intéresse donc à *la nature des choses*. Cela étant dit, Zahavi explique que c'est d'abord et avant tout l'*apparence* des choses qui fait l'objet d'analyses phénoménologiques<sup>31</sup>. L'attention donnée aux *apparences* nous signale un changement important. Alors que les approches scientifiques sont généralement associées à la quête d'une vérité *objective*, la phénoménologie reconnaît la subjectivité inhérente à la rencontre de l'individu et des phénomènes du monde. Toute recherche de la vérité passe nécessairement par le prisme de l'expérience subjective de l'individu qui observe. C'est ainsi qu'il faut comprendre l'étude de

---

<sup>29</sup> Ce titre est une traduction du titre de l'ouvrage de Dan Zahavi (2019).

<sup>30</sup> Notons par ailleurs l'avant-propos de Maurice Merleau-Ponty à sa *Phénoménologie de la perception* (1945, I), qui débute justement en demandant « Qu'est-ce que la phénoménologie? ».

<sup>31</sup> « Rather than focusing on, say, the weight, rarity, or chemical composition of the object, phenomenology is concerned with the way in which the object shows or displays itself, i.e., in how it appears » (Zahavi 2019, 9).



l'« apparence » des phénomènes comme un miroir qui nous renvoie plutôt vers la conscience du sujet et vers le rôle qu'elle joue dans l'appréhension des choses. S'occuper de la façon dont les choses nous apparaissent, c'est aussi pour la phénoménologie s'intéresser à ce qui fait que nos perceptions sont telles. Il faut donc mettre de côté l'idée que nos perceptions résultent simplement d'une rencontre entre nos organes sensibles et une réalité absolument indéniable.

L'une des pierres angulaires de la phénoménologie est précisément l'idée d' « attitude naturelle », laquelle désigne la manière dont les choses semblent nous apparaître naturellement, selon les habitudes, les conventions et les interprétations que nous héritons ou développons au fil de notre vie. C'est elle qui *teinte* notre perception des choses. Parler ici de teinte n'est pas anodin, puisqu'un exemple récurrent pour expliquer les biais de notre perception est celui de la couleur. En vertu de la convention symbolique qui relie les mots à ce qu'ils viennent signifier, le mot rouge, par exemple, ne nous dit rien, concrètement, du rouge-en-soi. Il faut plutôt assimiler les règles qui associent aux phénomènes chromatiques les noms de rouge, bleu, vert, etc. C'est donc par convention que nous savons que le sang est rouge, que le ciel est bleu et que le gazon est vert. Ces règles de correspondance peuvent cependant influencer notre perception des choses. Comme l'explique le cinéaste expérimental Stan Brakhage, nous savons par habitude que le gazon est vert, mais cette association peut nous pousser à ne voir que du vert dans une pelouse qui pourrait en fait renfermer tout un éventail de couleur, selon les variations dans le degré de luminosité ou dans la température de la lumière au fil de la journée (Brakhage [1963] 1978, 120). C'est la conclusion que tire également Alan Watts en racontant l'expérience d'observer une plante sous l'effet de psychotropes et de réaliser qu'elle recèle tout un arc-en-ciel de couleurs autre que le vert<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> « not green at all, but a whole spectrum generalizing itself as green — purple, gold, the sunlit turquoise of the ocean, the intense luminescence of the emerald » (Watts 1962, 29).

Pour remédier à ce genre d'interférence, Brakhage propose l'idée d'un « œil inculte » (« *untutored eye* ») qui saurait voir les choses *telles qu'elles sont*. En ce sens, il fait écho à la phénoménologie husserlienne dans un souci d'aller à la rencontre du phénomène. Largement élaborée dans le cadre de son ouvrage *Metaphors on vision*, l'idée d'œil inculte permet à Brakhage de critiquer un mode de vision qu'il qualifie d'« occidental », lequel organise notre perception du monde extérieur par l'entremise de règles prescriptives qui s'imposent insidieusement sur notre regard. L'œil inculte constituerait ainsi un idéal à atteindre pour se « libérer » des diktats de l'œil occidental et ainsi accéder aux impressions que les excitations sensibles du monde produisent sur notre perception avant qu'elles n'atteignent notre conscience. Chose dite n'est pas si facilement chose faite cependant, puisque nos modes de perception sont tels qu'ils opèrent principalement sur le mode de l'*anticipation* pour emprunter les mots de J.R. Beloff (1957), ou de la *prédiction* selon William Ittelson et Franklin Kilpatrick (1951). Dans *Art and illusion*, par exemple, l'historien de l'art Ernst Gombrich reprend une citation de Beloff (1957, 44), selon laquelle : « Perception may be regarded as primarily the modification of an anticipation », ce à quoi Gombrich rajoute, toujours au sujet de la perception : « It is always an active process, conditioned by our expectations and adapted to situations » (1969, 136). Pour leur part, les travaux sur les illusions d'optique menés par Ittelson et Kilpatrick en arrivent à la conclusion que le monde que perçoit chaque individu « is a world created in large measure from our experience in dealing with the environment » (1951, 50). Autrement dit, le monde que nous pensons voir nous apparaît comme tel à cause du conditionnement de notre conscience qui cherche d'abord et avant tout à *reconnaître* les choses qu'elle connaît (un visage humain, une couleur, etc.) avant de se rabattre sur l'apprentissage de nouvelles configurations de formes. De retour à la phénoménologie, Maurice Merleau-Ponty arrive aux mêmes conclusions que ces auteurs lorsqu'il qualifie la perception d'« “interprétation” des

signes que la sensibilité fournit conformément aux stimuli corporels, une “hypothèse” que l’esprit fait pour “s’expliquer ses impressions” » (1945, 42). L’auteur résume ainsi le caractère anticipatoire et interprétatif de notre perception en citant les *Célèbres leçons* de Jules Lagneau, selon qui « [l]a perception est une interprétation de l’intuition primitive, interprétation en apparence immédiate, mais en réalité acquise par l’habitude, corrigée par le raisonnement » (Lagneau [1964] 2018, 284).

Nul besoin de plonger plus loin dans la psychologie de la perception pour conclure que l’image du monde que nous pensons voir ne découle pas simplement de la lumière qui atteint nos rétines. Notre perception est tout aussi redevable à ce que notre conscience s’attend à voir, ou bien à la manière dont elle s’adapte aux stimuli qu’elle reçoit. Voilà précisément pourquoi le travail de la phénoménologie doit passer par ce qu’Edmund Husserl nomme l’*epochè*, soit le fait de suspendre cette attitude naturelle, et ce, dans l’effort de retrouver un « contact naïf avec le monde » (Merleau-Ponty 1945, 1). Chercher à s’émanciper de l’attitude naturelle est effectivement nécessaire si, comme l’explique toujours Merleau-Ponty, nous souhaitons mener à bien le projet philosophique de la phénoménologie et proposer une « description directe de notre expérience telle qu’elle est, et sans aucun égard à sa genèse psychologique et aux explications causales que le savant, l’historien ou le sociologue peuvent en fournir » (*Idem*). Or, s’il faut comprendre l’*epochè* husserlien comme une « une tentative de mettre “entre parenthèses” l’adhésion naïve ou positiviste au monde objectif » (Gaudin 2015, 54), gardons-nous de le méprendre pour le doute cartésien qui procède par le rejet de toute réalité extérieure au *Cogito*. De nouveau, Zahavi nous illumine en la matière : « The proper way to interpret the epoché is to see it as involving not an exclusion of reality, but rather a suspension of a particular dogmatic *attitude* towards reality, an attitude that is operative not only in the positive sciences, but also permeates our daily pre-theoretical life » (2019,

36. Souligné dans l'original). Pour sa part, Sarah Ahmed vulgarise la notion d'*epochè* en décrivant la phénoménologie husserlienne comme représentant une façon d'appréhender l'objet de notre perception « as if it were unfamiliar, so that we can attend to the flow of perception itself » (2006, 37).

L'*epochè* d'Husserl et la méthode phénoménologique qu'il représente sont d'une pertinence notoire dans l'étude du phénomène exo-centrique. Tout d'abord, tous deux impliquent le rejet d'un point de vue conçu comme *naturel*. D'une part, cela concerne la mise « entre parenthèses » de l'« attitude naturelle » qui définit le fonctionnement habituel de notre conscience. D'autre part, il s'agit de la remise en question de la perspective égocentrique qui caractérise plus spécifiquement la perception visuelle chez l'humain<sup>33</sup>. De part et d'autre, ce rejet n'est pas total, mais vise plutôt à offrir une perspective nouvelle sur un état original qu'on remet rarement en question. Comme le laisse entendre Ahmed (*Idem*), l'*epochè* produit un effet d'étrangéisation qui permet à la phénoménologie de s'intéresser non seulement à l'apparence des choses elles-mêmes, mais également aux conditions qui en organisent notre perception. Dans le même ordre d'idées, la perspective exo-centrique nous oblige à adopter un point de vue qui retire la vision de son siège au sein du corps humain. Ce faisant, et comme nous le démontrons au fil de cette thèse, elle nous invite à repenser les fondements mêmes de la vision en général et du rapport sujet-monde en particulier. La perspective exo-centrique nous permet également de clarifier une fois pour toutes le type de réduction qu'implique l'*epochè* chez Husserl. Selon Zahavi, cette réduction doit être comprise en termes d'élargissement de perspective, notamment par l'adoption d'un point de vue nouveau sur les choses : « By performing the epoché we are supposed to effectuate a kind of gestalt

---

<sup>33</sup> L'objectif de ce premier chapitre est précisément d'établir cette attitude naturelle et l'égo-centrisme caractéristique de la perception afin de mieux la remettre en question par l'entremise du phénomène exo-centrique.

shift, a change of perspective that enlarges our understanding by enabling new insights » (2019, 37). Le changement de perspective qu'implique le phénomène exo-centrique, par exemple, ne rejette pas la position égocentrique du sujet, mais la place temporairement entre parenthèses de sorte à nous offrir une nouvelle vision des choses. En l'occurrence, c'est un point de vue nouveau sur le rapport du corps à son espace que l'image exo-centrique nous offre. Cette nouvelle façon d'aborder les rapports habituels du sujet à son environnement résume également le projet de la phénoménologie. Zahavi (*Ibid.*, 15) précise à cet effet que la phénoménologie ne s'intéresse pas à la conscience seule, mais bien à la dyade esprit-monde (*mind-world dyad*), voire à la triade soi-autre-monde (*the self-other-world triad*). Il s'agit donc, suivant cet auteur, d'une remise en question des liens qui sont tissés entre le sujet et son environnement.

L'étude de ce rapport est au cœur des grands écrits phénoménologiques, quel que soit l'angle d'approche adopté. Chez Husserl, par exemple, l'analyse du lien entre l'individu et le monde est organisée autour de la notion d'*intentionnalité*, qui désigne le caractère toujours relationnel de la conscience (toute conscience est *conscience de* quelque chose). Martin Heidegger (2010), pour sa part, se penche plutôt sur la façon d'être particulière de ce qu'il appelle *Dasein* (le type d'Être qui est le nôtre), lequel est caractérisé par son appartenance au monde (son *être-au-monde* (*In-der-Welt-sein*)). Le projet d'Heidegger l'amène donc à préciser le rapport du *Dasein* à son environnement (*Umwelt*), mais aussi aux objets qui se trouvent dans le monde et qui se rapportent nécessairement à l'individu. Finalement, Merleau-Ponty choisit pour sa part d'aborder la question depuis la perspective du corps qu'il considère comme le foyer de notre expérience mondaine. Sachant que les choses existent dans le monde, il faut reconnaître selon Merleau-Ponty que nous n'y accédons jamais que par notre corps et par la perspective unique qu'il nous offre sur l'environnement qui nous entoure.

Centrée sur l'étude des phénomènes, la phénoménologie s'avère donc une approche privilégiée pour aborder les questions qui nous occupent au fil de cette thèse, soit celles qui nous amènent à repenser les rapports entre corps et espace, de même que ceux où la caméra se met de la partie (les rapports entre corps, *caméra* et espace). L'attention que la phénoménologie nous oblige à porter envers les modes d'accès par lesquels l'individu appréhende son environnement nous pousse effectivement à interroger les transformations qui s'opèrent dans le passage du point de vue égocentrique habituel de la perception humaine vers la perspective exo-centrique qu'on obtient grâce à une certaine disposition de la caméra. Au cours de ce chapitre, nous utilisons d'ailleurs la phénoménologie afin d'établir la manière dont l'être humain perçoit le monde autour de lui. Pour éviter de penser comme naturel ou allant de soi le mode de fonctionnement de la perception visuelle de l'individu, il faut définir les fondements de la vision en conditions normales. C'est ainsi que nous serons mieux positionné pour exposer les changements apportés par la perspective exo-centrique.

Comme l'explique Zahavi, la réduction phénoménologique ne consiste pas en un simple refus de l'existence des choses. Elle nous invite plutôt à considérer le rôle constitutif du sujet dans sa perception des phénomènes. C'est ainsi qu'il nous faut considérer ce qui rend *naturelle* l'attitude du sujet face à son environnement (habitude, convention, apprentissage, etc.). La vision humaine n'est pas que le résultat d'un appareil optique parfaitement réglé — ce que l'œil n'est pas d'ailleurs — , mais bien le produit d'un système psychophysiologique et cognitif complexe qui dépasse l'œil. De par la forme de vision qu'elle propose, l'image exo-centrique nous oblige effectivement à mettre entre parenthèses le fonctionnement « normal » de la vision humaine de sorte à en déceler plus aisément les éléments constitutifs. Notamment, il faut considérer notre relation à la perspective exo-centrique par l'entremise de l'image cinématographique, à savoir que le cinéma

nous permet d'adopter une perspective externe sur un phénomène visuel donné. Cette particularité offerte par la confrontation à une perspective autre que la nôtre à travers l'image en mouvement devra cependant être abordée dans le prochain chapitre.

### **Le corps — l'espace**

S'agissant de la phénoménologie, nous avons démontré jusqu'à maintenant en quoi les questions qui la guident s'avèrent pertinentes pour notre étude. Son souci pour les rapports du sujet à son environnement s'aligne effectivement avec l'objectif de cette thèse, soit celui de réinterpréter les liens entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma. Le principe d'*epochè* cher à la phénoménologie fait également écho au principe de prise de recul et de remise en question qu'implique la structure exo-centrique. Cela dit, il nous faut encore clarifier ce qui, dans la façon d'être et de percevoir du sujet humain, mérite d'être mis entre parenthèses. Dans ce qui reste de ce chapitre, nous insistons sur les concepts phénoménologiques qui nous aideront dans notre étude. Comment le corps, sa place dans le monde et son rôle dans la perception ont-ils été définis par la phénoménologie? En établissant ces concepts, nous préparons aussi le terrain pour l'étude de la caméra au fil des prochains chapitres en présentant l'étalon par rapport auquel nous la jugerons. Cela nous outille également d'un vocabulaire plus étoffé pour aborder la façon d'être-au-monde de la caméra qui nous est donnée à voir au cinéma en général, mais aussi dans l'image exo-centrique plus spécifiquement.

### **Le rapport sujet-monde**

Nous avons présenté la phénoménologie comme étant soucieuse des liens qui se tissent entre le sujet et son environnement. Mais de quel genre de liens est-il question? Comment s'organisent-ils et qu'est-ce qui les oriente? Dans son intérêt pour un retour « aux choses mêmes »,

la phénoménologie semblerait nous diriger vers l'étude des objets. Or, il ne faut pas comprendre dans « revenir aux choses mêmes »<sup>34</sup> un appel à l'essentialisme ou à une ontologie qui chercherait à déceler des caractéristiques immanentes de l'objet ou à en expliquer les causes par la voie scientifique. La phénoménologie ne s'intéresse pas à la constitution des choses en soi. Comme l'interprète Merleau-Ponty (1945, II-III), ce « retour aux choses mêmes » nous invite plutôt à revenir au monde qui nous entoure, ou, plus précisément, à une portion de ce monde que la science aurait occulté dans sa quête d'objectivité. Toujours selon Merleau-Ponty, la première consigne d'Husserl nous pousse à *décrire* les choses telles qu'elles nous *apparaissent*. La phénoménologie ainsi comprise désigne « l'essai d'une description directe de notre expérience telle qu'elle est » (*Ibid.*, I). S'intéresser aux apparences comme le fait la phénoménologie de la perception revient effectivement à reconnaître le rôle constitutif du *point de vue* du sujet, comme l'exprime d'ailleurs Merleau-Ponty : « Tout ce que je sais du monde, même par science, je le sais à partir d'une vue mienne » (*Ibid.*, II). S'il doit être question d'étudier le rapport entre le sujet et le monde des phénomènes dont il fait l'expérience, il faut nécessairement l'aborder depuis la perspective du sujet. C'est du point de vue qui est le sien que l'individu perçoit les choses et c'est lui que l'analyse phénoménologique tient comme point-zéro du rapport sujet-monde.

Il ne faut pourtant pas méprendre ce souci de la perspective du sujet pour un tournant vers la subjectivité seule, comme peut le laisser entendre Bullington lorsqu'elle définit initialement la

---

<sup>34</sup> Notons que toutes les traductions ne nous offrent pas exactement la même compréhension de cet impératif de se retourner et d'aller aux choses mêmes. Avec Merleau-Ponty (1945, III), l'introduction de Dermot Moran aux *Logical Investigations* (2001) est la seule, à notre connaissance, qui emploie le terme « retour » : « “we must go back to the things themselves” (*Wir wollen auf die “Sachen selbst” zurückgehen*) » (Husserl [1900] 2001, XXIII). Cela dit, nos recherches ne nous ont pas permis de trouver le terme *zurückgehen* dans l'original allemand. C'est plutôt le terme « *herantritt* » qui apparaît dans les éditions de 1968 et de 1975 du premier volume des *Logische Untersuchungen*. Plutôt que le revirement ou le renversement évoqué par *zurückgehen*, *herantritt* désigne simplement le fait d'approcher ou d'aborder. En témoigne la version française des *Recherches Logiques*, où le retournement se perd dans la traduction : « on vient aux choses elles-mêmes » (Husserl [1900] 1959, 171).



phénoménologie comme « the systematic study of the realm of subjectivity » (2013, 19). Comme l'explique plutôt Dan Zahavi (2019, 15), la notion d'intentionnalité rejette toute impression que la phénoménologie ne s'intéresserait qu'à la conscience humaine (ou aux choses elles-mêmes indépendamment de la conscience). Puisque toute conscience est toujours *conscience de* quelque chose, penser l'intentionnalité revient à aborder cette tendance de la conscience à se transcender et à « pointer au-delà d'elle-même » (*Ibid.*, 16)<sup>35</sup>. Il est donc plus juste de dire que dans l'intérêt qu'elle porte envers l'*apparence* des choses et l'*intentionnalité* de l'individu, la phénoménologie nous confronte toujours aux liens qui unissent le sujet et l'objet.

Le sujet et les objets du monde sont nécessairement en rapport l'un à l'autre pour l'investigation phénoménologique, mais cela ne revient pas à dire qu'ils sont des termes réciproques. Dans cette dyade sujet-monde, nous avons bien vu que c'est le pôle du sujet que cette approche philosophique privilégie; celui autour duquel sont organisés les liens qui se tissent entre les deux parties de l'équation. Or, contrairement à ce que pourrait laisser croire l'importance de la notion d'intentionnalité et son rapport à la conscience, la phénoménologie accorde plus spécifiquement au *corps* un rôle privilégié, puisque toute conscience est aussi nécessairement une conscience *incarnée*. Le corps apporte cependant son lot de problèmes pour la phénoménologie et pour notre propre étude. Si d'une part notre corps existe bel et bien dans le monde au même titre que tous les objets, il faut bien convenir que notre expérience vécue du monde instaure une différence de nature entre l'existence des choses (pour nous) et notre propre existence<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup> « Consciousness is not concerned or preoccupied with itself, but is, rather, by nature self-transcending. For the phenomenologists, “intentionality” is the generic term for this pointing-beyond-itself proper to consciousness. » Zahavi 2019, 16.

<sup>36</sup> Merleau-Ponty clarifie : « Comme Égo méditant, je peux bien distinguer de moi le monde et les choses, puisque assurément *je n'existe pas à la manière des choses*. Je dois même écarter de moi mon corps entendu comme une chose parmi les choses, comme une somme de processus physico-chimiques » (1945, VII. Nous soulignons).

Nul besoin d'adopter la perspective intellectualiste de Marc Jeannerod (2010, 185) qui distingue le corps comme « manifestation principale d'un "soi", d'un être subjectif porteur d'états mentaux et animé de comportements » pour considérer le rôle central du corps dans notre expérience du monde. Le simple fait que le corps constitue « notre point de vue sur le monde » (Merleau-Ponty 1962, 403) lui confère déjà une importance particulière en phénoménologie. En tant qu'il est ce par quoi nous accédons au monde, le corps jouit d'une position privilégiée dans l'étude des rapports sujet-monde. Par ailleurs, comme ce rapport est remis en question au cinéma en général (nous y revenons au chapitre 0.2) et dans l'image exo-centrique en particulier, il convient à cette étape de nous pencher sur la conception du corps en phénoménologie.

### **Le corps**

En tant que foyer de nos perceptions du monde, le corps bénéficie d'une attention soutenue dans le cadre de la phénoménologie de la perception. Cela dit, l'on se bute rapidement à une certaine dualité du corps qui ne se résume pourtant pas à la dichotomie corps-esprit du cartésianisme. Dans certains contextes, le corps mérite d'être pensé comme un objet parmi tant d'autres. Ce corps est *objectif*, en ce sens qu'il est composé de matière et qu'il occupe une portion donnée d'un espace qu'il partage avec les autres objets. C'est ce corps abstrait que la biologie aborde comme « somme de processus physico-chimiques » (Merleau-Ponty 1945, VII) et c'est lui qui passe sous le bistouri dans le champ médical. Cela dit, comme la phénoménologie s'intéresse à l'apparence des phénomènes plutôt qu'à leurs qualités intrinsèques, l'on ne tarde pas à reconnaître le statut privilégié de *notre* corps en tant que nous le vivons<sup>37</sup>. Dans cette optique, le

---

<sup>37</sup> C'est pourquoi l'allemand distingue le corps (*Körper*) en tant que chose physique (voire *Körperding*) du corps vécu (*Leib*).

corps vécu n'est évidemment pas qu'un objet inerte, sans quoi il ne serait plus qu'un « cadavre » comme le rappelle Jean-Paul Sartre (1943).

En ce qui nous concerne, cette dualité du corps comporte également une dimension spatiale. Comment l'opposition entre le corps objectif et celui subjectif s'articule-t-elle à la notion d'espace? Une fois de plus, le clivage s'effectue entre un espace qu'on pourrait dire objectif et un autre qu'il faut qualifier de subjectif. D'une part, l'on retrouve l'espace abstrait et strié des mathématiques : celui décrit par les systèmes cartésien et euclidien, et que les règles de la perspective ont cherché à instrumentaliser. D'autre part, il faut considérer l'espace que le corps habite et qu'il traverse : celui qui est occupé par tous les individus, mais que chacun perçoit différemment du point de vue unique qui est le sien. Comme l'*époque* phénoménologique nous incombe à suspendre toute rationalisation habituelle ou acceptée en faveur d'un retour « aux choses mêmes », l'espace lui aussi devient la cible d'analyses visant à identifier les particularités de l'expérience spatiale de l'individu. Pour revenir au sujet de cette thèse, il s'avère que la phénoménologie décrit le corps comme un *centre de gravité* qui organise et oriente à la fois l'espace environnant et les rapports du sujet aux objets qui lui sont externes.

Plus encore, le corps est généralement représenté comme point-zéro de toute expérience subjective de l'espace. Husserl, dans les leçons de 1907 qui sont réunies dans *Chose et Espace*, explique ainsi cette centralité du corps : « Si nous partons de la constitution de l'espace qui est, pour nous hommes, un fait, nous trouvons continuellement dans l'espace visuel le corps propre (*Eigenleib*) en tant que corps-zéro constant : constant, quelle que soit la façon dont l'espace visuel "puisse se déplacer" phénoménalement "dans l'espace objectif" » (Husserl 1989, 359). Cette constance du corps propre pour Husserl s'explique par le fait qu'il repose toujours aux marges de nos perceptions. Que ce soit par « le bout de [s]on nez [ou] par le contour de [s]es orbites »

(Merleau-Ponty 1945, 107), le corps du sujet est pour lui constamment en périphérie du regard. Contrairement aux autres éléments de notre champ de vision qui semblent se déplacer lorsque nous bougeons (nous y reviendrons au chapitre 0.2), notre corps, lui, ne subit pas les mêmes transformations et demeure une constance. Le corps constitue donc, pour le sujet auquel il appartient, un point-zéro immuable de l'espace subjectif. Comme l'explique d'ailleurs Husserl : « Lorsque je marche, me meus d'un lieu à un autre, le point-zéro des orientations se promène d'une certaine manière, et coïncide avec des points toujours nouveaux de l'espace objectif » (1989, 359). Si la notion de point-zéro désigne typiquement le point d'origine *O* du système cartésien — soit le point de référence d'un espace objectif abstrait — Husserl détourne ce terme pour représenter cette particularité du corps dans l'espace vécu. Le corps charnel dont parle Husserl occupe donc une « position privilégiée » puisqu'il remplit le rôle « du point de référence permanent à partir duquel sont déterminées les relations spatiales » (Husserl 1973, 80)<sup>38</sup>.

Dans l'interprétation qu'il propose du corps comme point central chez Husserl, Edward Casey nous permet de voir à quel point la spatialité *subjective* du corps s'établit en opposition à l'objectivité de l'espace cartésien. L'auteur débute en tissant des liens entre Husserl et Emmanuel Kant pour souligner l'importance du corps comme facteur d'organisation de l'espace, là où un système de coordonnées cartésiennes aurait normalement été considéré. Déjà chez Kant, c'est effectivement l'organisation interne du corps qui divise l'espace en paires gauche-droite, haut-bas et devant-derrière. De nouveau, Casey démontre que ce rôle constitutif du corps s'oppose à l'abstraction spatiale du système cartésien : « Starting from the very same disembodied point where Descartes ends — namely, the point of intersection of the *XYZ* axes of analytical

---

<sup>38</sup> « *Er steht als der immer bleibende Beziehungspunkt da, auf den alle räumlichen Verhältnisse bezogen erscheinen, er bestimmt das erscheinungsmäßige Rechts und Links, Vorne und Hinten, Oben und Unten* » (Husserl [1907] 1973, 80).

geometry — Kant goes on to root this trisection in our body as the source of regional directedness. [...] The body is the *pivot* around which the three dimensions of spatial extension arrange themselves and from which they ultimately proceed » (1997 208. Nous soulignons). Qu'on le considère en termes de « point pivot » (Kant) ou de « point-zéro » (Husserl), le corps ainsi décrit occupe une position centrale au sein d'un espace qui s'organise autour du sujet. Qui plus est, le corps jouit également d'un rôle d'orientation, puisque la disposition des choses dans l'espace revient à être considérée dans leur rapport au corps.

La centralité constitutive du corps est d'autant plus saillante lorsqu'il est question de mouvement. Or, comme le caractère subjectif de l'espace découle notamment de la capacité du sujet à s'y mouvoir intentionnellement, comment s'explique l'immobilité du corps propre en tant que « corps-zéro constant »? Comme l'exprime Casey au sujet du corps vécu comme « foyer de l'Égo » chez Husserl, « [i]t is also extraordinary insofar as it is always experienced as “here” wherever and whenever I move » (*Ibid.*, 217). Dans le rapport du sujet au monde, « Je » suis effectivement toujours pensé comme étant *ici* par rapport aux objets qui sont toujours soit *là*, voire *là-bas*. En l'occurrence, il est intéressant de voir que dans les descriptions qu'il donne de cet « *Ici* absolu », Husserl ne désigne pas tout à fait le corps dans son ensemble, mais bien l'Égo qui habite le corps : « il se trouve quelque part dans la tête, dans l'œil ou derrière l'œil » (Husserl 1989, 271)<sup>39</sup>. Chez Husserl, cet « *Ici* absolu à l'arrière de la tête » lui mérite la désignation « *Ichzentrum* », ce que Casey traduit comme « I-center » et la version française de *Chose et espace* nomme « centre-Je ». Dit autrement, c'est le caractère *égocentrique* de la perception chez le sujet, laquelle prend le corps comme point d'origine.

---

<sup>39</sup> Casey explique par ailleurs qu'« Husserl describes this bodily “here” as located “in the eyes or behind the eyes” » (1997, 228).

Cet égocentrisme organise l'espace subjectif et en oriente les déplacements. Centrée dans le sujet, la relation de l'individu à son environnement gravite autour du pôle égocentrique. L'orientation de ce rapport est souvent décrite en termes de radiation ou par allusion à la force centrifuge. Merleau-Ponty par exemple, parle d'un « faisceau de mouvements possibles ou de “projets moteurs” [qui] rayonne de nous sur l'entourage » (1962, 403. Nous soulignons). Husserl lui aussi évoque ce rayonnement, comme l'explique Dermot Moran au sujet de la notion du corps propre chez le philosophe : « It is a “centre” from which “radiations” (*Ausstrahlungen*) or “rays of regard” stream out or towards which rays of attention are directed » (Moran 2005, 202). L'on retrouve également des traces de ce mouvement centrifuge de la perception chez Arnheim qui, selon le modèle égocentrique qu'il met de l'avant, décrit le fait de regarder un paysage comme un soi central qui tend vers un horizon qui lui est extérieur : « all these sights are experienced as being seen from the locus of my self, and they group themselves around it in all directions » (1988, 37). Cette conception de l'égocentrisme fondamental de la perception subjective marque ainsi une généralisation des trouvailles de Piaget qui, rappelons-le, avait conclu que l'enfant concevait le monde comme « entièrement centré sur le corps et l'action propres en un égocentrisme aussi total qu'inconscient » (Piaget et Inhelder 1993, 15). Grâce à Casey, nous voyons effectivement que l'égocentrisme devient une caractéristique du sujet, pour qui, selon Husserl ([1907] 1973, 80), « tout ce qui lui apparaît appartient aux environs du corps » (« *Alles Erscheinende ist seine Umgebung* »)<sup>40</sup>.

---

<sup>40</sup> Notons par ailleurs que l'aspect *périphérique* du monde par rapport au corps se trouve déjà dans la notion d'*environnement*. Effectivement, le terme environnement (*Umwelt*) sous-entend par son étymologie le rapport égocentrique entre un sujet et le monde qui l'entoure; ses environs. Chez Jakob von Uexküll ([1934] 2010), qui l'a popularisée, la notion d'*Umwelt* désigne d'ailleurs l'environnement propre à un être donné, et ce, par opposition au *monde* général que partagent tous les êtres, vivants ou non.

Revenons à la présentation phénoménologique du corps comme référent égocentrique du monde subjectif. Pour nous qui souhaitons aborder les rapports du corps à l'espace depuis la perspective « exo-centrique », que voulons-nous dire en décrivant la perception humaine comme fondamentalement égocentrique? Pour synthétiser la conception du corps et de son rôle dans le rapport entre le sujet et le monde, il faut insister sur l'idée du centre. Plus encore, il faut retourner à l'idée du zéro que vient à représenter le corps propre. C'est effectivement au zéro que Casey revient pour qualifier l'importance du corps comme *Ichzentrum* de sa relation à l'espace : « In this critical centering capacity, my body is to be conceived as a “null-body” (*Nullkörper*) in relation to which everything in my immediate environs is given a location » (Casey 1997, 218)<sup>41</sup>. Objectivement, nous pourrions certes dire que les choses occupent une position donnée et invariable dans l'espace, mais cela ne décrirait pas la manière dont elles nous apparaissent dans notre expérience vécue. La position des objets dans l'espace n'a de sens pour le sujet qu'en rapport au point-zéro (*Nullpunkt*) de son propre corps. Casey fait d'ailleurs appel à un détournement d'un concept cartésien pour accentuer la subjectivité du rapport sujet-monde : « Just as the zero point in analytical geometry (i.e., the point where the X, Y, and Z axes coincide) is posited as stationary and invariant, so my body as *Nullpunkt* has the peculiar property of *seeming always to be unmoving in relation to the surrounding world* » (*Idem.* Nous soulignons). Cette immobilité du corps pour soi n'est pas mieux exprimée que par la formulation paradoxale d'Husserl : « quel que soit le mouvement le Je ne s'éloigne pas, le corps de chair *se meut sans s'“éloigner”* » (Husserl [1934] 1989, 331. Nous soulignons)<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> Ihde dit la même chose lorsqu'il écrit : « What appears to me, always does so from a certain zero-ground — which I am visually » (1977, 64).

<sup>42</sup> « *bei aller Bewegung entfernt sich das Ich nicht der Leib bewegt sich, ohne sich zu “entfernen”* » (Husserl [1907] 1973, 281).

Comme le démontre bien la phénoménologie, le rapport du sujet à son environnement s'organise autour du corps comme point d'origine et comme point de référence constant de toute relation au monde ou aux objets qui le peuplent. C'est ce que nous appelons l'égoцентризм fondamental de la perception. Cet égoцентризм constitue par ailleurs le point de départ de la perspective exo-centrique. Le corps est le centre en périphérie duquel gravite la caméra lorsqu'elle adopte une perspective exo-centrique. Or, avant de penser comment l'image exo-centrique nous pousse à repenser l'égoцентризм, il nous faut terminer notre survol de la phénoménologie en abordant davantage le rôle du corps comme point de référence de son environnement. Cela nous sera nécessaire pour mieux comprendre, lors du prochain chapitre, l'impact que peuvent avoir les objets techniques sur le rapport du corps à son environnement.

### **Comment le corps bâtit l'espace<sup>43</sup>**

Les propos d'Husserl quant à la constance du corps propre en tant que point-zéro immuable au fil des déplacements du sujet nous confrontent à un paradoxe : comment le corps demeure-t-il toujours *ici* pour soi, et ce, malgré ses déplacements dans l'espace? En dépit de cette insistance sur la place (immobile) du corps dans notre perception du mouvement, ce questionnement s'étend en fait à l'apparence de mouvement des objets extérieurs et même du monde. Merleau-Ponty, par exemple, évoque ce problème en décrivant le cas d'un individu qui vogue vers la côte et qui peut aussi bien voir les mouvements du bateau que les attribuer plutôt à la côte : « La côte défile sous nos yeux si nous gardons les yeux fixés sur le bastingage et c'est le bateau qui bouge si nous regardons la côte » (1945, 321). Selon que l'on choisisse de se concentrer sur tel ou tel élément de notre champ visuel (le fond ou la forme), notre perception subjective du mouvement peut

---

<sup>43</sup> Nous empruntons ce titre à Jacques Paillard (1987), dont nous parlons dans cette section du chapitre.



effectivement déroger du mouvement « réel » de ces objets. De nouveau, Merleau-Ponty donne des exemples de cette relativité du mouvement dans l'œil du sujet : « Le nuage vole au-dessus du clocher et la rivière coule sous le pont si c'est le nuage et la rivière que nous regardons. Le clocher tombe à travers le ciel et le pont glisse sur une rivière figée si c'est le clocher ou le pont que nous regardons » (*Ibid.*, 321-322). Le souci phénoménologique des apparences nous incombe à ne pas voir dans ces exemples une relativité immanente du mouvement des objets, mais bien une relativité purement subjective. Merleau-Ponty explique à cet effet que « [c]e qui donne à une partie du champ [visuel] valeur de mobile, à une autre partie valeur de fond, c'est la manière dont nous établissons nos rapports avec elles par l'acte du regard. [...] *La relation du mobile à son fond passe par notre corps* » (*Ibid.*, 322. Nous soulignons).

En insistant une fois de plus sur le caractère égocentrique de la perception, les conclusions de Merleau-Ponty mettent le doigt sur le dénominateur commun de la question du mouvement, soit le problème des points de référence. Toute détermination spatiale doit se faire par rapport au corps, nous l'avons vu, mais cela n'explique pas comment nous arrivons à interpréter le mouvement des objets les uns par rapport aux autres. Identifier ce qui bouge revient aussi, sinon plus, à connaître *ce par rapport à quoi* il y a mouvement — que ce mouvement vienne de nous ou non. Ce problème fondamental en phénoménologie s'avère également important dans le domaine de la psychologie de la perception. En témoignent les travaux de Jacques Paillard et de James J. Gibson qui, en l'occurrence, nous offrent des explications plus complexes sur l'apport du corps dans la perception du mouvement. Pour compléter les interprétations parfois polémiques des

phénoménologiques<sup>44</sup>, un détour par les travaux entrepris dans le champ de la psychophysiologie s'impose.

Comme l'annonce l'intitulé de l'article de Gibson, « The visual perception of objective motion and subjective movement » ([1954] 1994), la question du mouvement est en réalité multiple et nécessite des réponses différentes selon que l'on considère le déplacement actif d'un sujet ou bien sa perception du mouvement d'objets qui lui sont externes. Pour sa part, Paillard aborde cette question d'un point de vue spatial, notamment dans ses articles « Les déterminants moteurs de l'organisation de l'espace » (1971) et « Comment le corps bâtit l'espace » (1987). Ces textes se questionnent sur les conditions nécessaires à l'interprétation du mouvement subjectif ou du déplacement d'objets extérieurs. Les questions initiales de Gibson sont programmatiques à cet égard : « How do we see the motion of an object? How do we see the stability of the environment? How do we perceive ourselves as moving in a stable environment? » (1994, 318). La question de la perception du mouvement est un problème épineux dans le champ de la psychologie de la perception et nous n'avons pas la prétention d'y apporter une réponse définitive dans les explications qui suivent. Cela dit, certaines des conclusions que nous pouvons tirer du fonctionnement de la perception du mouvement dans le grand mécanisme sensoriel humain<sup>45</sup> nous sont nécessaires pour compléter le portrait de la perception *naturelle* que nous proposons dans ce chapitre. Plus encore, ces conclusions sont également d'une utilité particulière quand viendra enfin le temps d'aborder la question du mouvement au cinéma, soit dans sa production par la caméra et

---

<sup>44</sup> Nous pensons notamment au texte d'Husserl intitulé « L'arche-originare Terre ne se meut pas. Recherches fondamentales sur l'origine phénoménologique de la spatialité de la nature » ([1934] 1989).

<sup>45</sup> « Grand mécanisme » est un terme que nous empruntons à Robert M. Boynton (1974, 290) qui parle d'un « *grand scheme* » afin de contextualiser la vision humaine dans un système qui dépasse le fonctionnement purement optique de l'œil seul. Nous revenons sur cette idée et la pensée de Boynton quant aux rapprochements entre la caméra et l'œil humain au chapitre 1.1.

la projection, soit dans sa perception lors du visionnement. Quelles sont donc les hypothèses avancées par Paillard et Gibson face à ces questions, et comment celles-ci bonifient-elles les conclusions proposées par la phénoménologie?

Tout comme les phénoménologues abordés au cours de ce chapitre, c'est vers le corps que se tourne la psychophysiologie pour trouver réponse au problème de la perception du mouvement. Dans « Les déterminants moteurs de l'organisation de l'espace », Paillard (1971) offre un survol extensif des rapports entre corps et espace, depuis les créatures unicellulaires jusqu'aux humains en passant par des animaux en tous genres. Dans tous les cas, l'auteur définit les différents référents par rapport auxquels ces corps s'orientent. Outre l'horizon et la gravité qui servent de référent fondamental, c'est la tête qui sert le plus souvent de guide aux mouvements des membres du corps. Cette explication ne touche pas, cependant, à la question de la *perception* de ces mouvements. Comment le sujet arrive-t-il à percevoir le mouvement et comment distingue-t-il ses propres mouvements des autres transformations du monde externe que les organes sensibles sauraient percevoir? Pour Paillard, il faut penser la distinction entre les mouvements « internes » et ceux qui nous sont « externes » comme étant fondée sur différents *points de référence*. Comme dans l'exemple du nuage et du clocher évoqué par Merleau-Ponty, la production et la perception de mouvements chez l'individu s'articulent à des référents internes à même le corps et à des référents externes au sein du monde. Comme nous l'avons évoqué, le mouvement des extrémités s'organise par rapport à la tête, ce que l'auteur appelle le référent « céphalocentrique ». Ainsi, dans le cas d'une main qui cherche à atteindre la cible du regard, la trajectoire de la main n'est pas fondée sur sa position absolue dans l'espace objectif du monde, mais bien sur sa position relative à l'environnement subjectif qu'organise ici la tête du sujet. Pour expliquer la constitution de ces référents chez l'individu, Paillard évoque notamment le développement de l'enfant qui apprend à

situer les parties de son corps par rapport à sa tête. Soit la main du bambin arrive à saisir l'objet de son regard (si la trajectoire est bien calculée), soit les ajustements nécessaires sont faits pour que l'amplitude du mouvement s'aligne plus fidèlement aux rapports de distance dictés par le corps.

L'établissement de ces référents internes nous confronte cependant à un autre problème, car s'il faut déchiffrer la nature des références qui sont susceptibles d'être utiles au corps — conçu comme « organisme articulé mobile dont l'enveloppe est déformable » (*Ibid.*, 269) — encore faut-il comprendre comment le corps et ses références internes arrivent à s'organiser par rapport à un monde qui les dépasse. Si la phénoménologie insiste sur le rapport *égocentrique* du sujet à son environnement, comment la psychophysiologie aborde-t-elle les points de références propres au corps et ceux qu'il trouve plutôt dans le monde qu'il habite? Paillard évoque dans un premier temps la nécessité pour la tête de se situer par rapport au monde extérieur et aux objets qui l'habitent, soit pour le simple maintien d'une certaine posture naturelle au corps (la position érigée caractéristique du corps humain, par exemple), soit encore pour bien savoir se déplacer dans l'espace. La capacité à se déplacer, comme l'explique Paillard, « exige l'appréciation des écarts entre la position actuelle et une certaine position de référence » (*Ibid.*, 268). Ainsi, si la phénoménologie voit généralement le corps comme déterminant absolu des référents spatiaux, les travaux de Paillard nous pointent vers l'appartenance du corps à un environnement qui contribue lui-aussi à structurer le rapport sujet-monde. L'auteur insiste notamment sur le fait que le corps peut se positionner par rapport à des « invariants directionnels fondamentaux » comme la gravité, mais aussi par rapport à l'axe horizontal dérivé de cette force gravitationnelle et que cherchent à maintenir les yeux et le système vestibulaire. À travers Paillard, l'on remet en question l'égocentrisme fondamental de l'organisation de l'espace avancé par Kant (et que les phénoménologues ont repris). Car pour que le corps devienne « the pivot around which the three

dimensions of spatial extension arrange themselves and from which they ultimately proceed » (Casey 1997, 208), il faut selon Paillard que ce corps se réfère d'abord au monde au sein duquel il se développe. Le maintien d'une « posture naturelle » du corps par rapport à certains invariants directionnels comme la gravité et l'horizon démontre que ces référents sont constitutifs de la notion du haut et du bas, du devant et du derrière, de la gauche et de la droite. Si, par exemple, la gauche et la droite n'ont de sens pour moi qu'en vertu de la symétrie de mon corps, la notion d'« invariants directionnels fondamentaux » nous oblige à replacer le corps dans sa relation fondamentale l'environnement qu'il habite.

S'agissant de la perception du mouvement, la notion d' « invariants directionnels fondamentaux » n'est pourtant pas suffisante pour expliquer comment le sujet fait pour distinguer les mouvements de l'image rétinienne dus aux « déplacements objectifs » d'objets externes des « mouvements subjectifs » de notre propre corps, pour emprunter la formulation de Gibson (1994). Dans son article, Gibson explique quelques problèmes rencontrés en psychologie de la perception et il relate certaines expériences cliniques visant à isoler les conditions de la perception du mouvement de sorte à comprendre comment le corps réagit et s'adapte à des conditions inhabituelles. C'est à ces explications des problèmes en question qu'il faut nous intéresser pour mieux comprendre les problématiques auxquelles nous faisons face dans la perception naturelle du sujet humain, mais aussi dans le contexte du mouvement cinématographique que le prochain chapitre abordera. Gibson explique, en lien avec la première de ses trois questions (« How do we see the motion of an object? »), qu'un œil *fixe* distinguera le déplacement d'un objet grâce à l'éventail de rayons de lumière qu'il renvoie à la rétine<sup>46</sup>. Si le déplacement de l'image sur la rétine

---

<sup>46</sup> « The stimulus condition for a moving object is the moving sheaf of light rays reflected from it » (Gibson 1994, 318).

semble constituer une explication simple pour notre perception du déplacement d'un objet, la chose se complique en situation normale, là où l'œil bouge presque toujours lui aussi et où l'image rétinienne bougera dans son ensemble (pas simplement à cause du déplacement d'un objet). Face à ce problème, Gibson nomme quelques hypothèses, dont celle qui propose que l'œil (ou plutôt le système visuel dans son ensemble) distingue le mouvement de l'objet grâce à l'immobilité *relative* de l'environnement. Or, cette réponse amène son lot de problèmes, ainsi que la deuxième des trois questions initiales, à savoir comment se fait-il que nous percevions l'espace comme fixe alors que son image bouge sans cesse au fond de l'œil (« How do we see the stability of the environment? »). Encore une fois, le fait que l'œil bouge constamment en situation normale nous confronte à une question, à savoir : « Why does the phenomenal world not move during an eye movement? » (Gibson 1994, 318.) Ici, Gibson se range derrière les solutions proposées par Paillard en suggérant que ce sont les mouvements constants de l'œil au sein de l'orbite qui contribuent à produire dans l'esprit un modèle du monde dont le corps comprend qu'il reste fixe malgré les saccades oculaires. Pour reprendre les termes de Paillard, « le mouvement de l'image rétinienne résultant du *déplacement commandé de l'œil* serait interprété au plan perceptif comme un mouvement du corps par rapport à un univers stable et non comme une mobilité de l'univers extérieur par rapport au corps » (1971, 272. Nous soulignons). Paillard évoque à cet effet le modèle de Von Holst et Mittelstaedt selon lequel la perception *actuelle* serait le produit d'une confrontation entre les stimuli reçus par la rétine (qu'ils appellent *réafférence*) et une « copie d'efférence » dérivée de la commande musculaire exécutée par l'œil, soit une projection interne du mouvement attendu de l'image rétinienne. La solution, dans ce contexte, revient donc au fait qu'à l'image rétinienne vient s'ajouter le travail des muscles qui est pris en compte et compensé dans l'image que notre conscience perçoit ultimement.

Il est intéressant de voir qu'en cherchant lui aussi à répondre au problème de l'interprétation du mouvement, Merleau-Ponty fait appel à des cas cliniques qui font écho à ceux abordés par Paillard et Gibson. En l'occurrence, l'auteur mentionne un cas de parésie des muscles oculomoteurs qui rend saillant le fonctionnement de notre perception. Dans ce cas « [u]n sujet dont les muscles oculo-moteurs sont paralysés voit les objets se déplacer vers la gauche quand il croit lui-même tourner les yeux vers la gauche » (Merleau-Ponty 1945, 58-59). Convaincu d'avoir bougé son œil vers la gauche malgré le dysfonctionnement des muscles nécessaires, le sujet qui ne s'est pas encore adapté à la nouvelle réalité de son corps verra sa perception du monde affectée pour rendre compte du mouvement attendu. Dans l'exemple qu'il choisit, Merleau-Ponty cherche d'abord à démontrer l'immédiateté de l'illusion : « je ne sais à aucun moment que les images sont restées immobiles sur la rétine, je vois directement le paysage se déplacer vers la gauche » (*Ibid.*, 59). Ce faisant, l'auteur redonne au corps sa position privilégiée dans le rapport sujet-monde. Car dans ce cas de perception dysfonctionnelle, nous sommes plutôt confrontés à une transformation de l'environnement en réponse aux besoins du corps : « Pour que l'illusion se produise, il faut que le sujet ait eu l'intention de regarder vers la gauche et qu'il ait pensé mouvoir son œil. L'illusion touchant le corps propre entraîne *l'apparence du mouvement dans l'objet* » (*Ibid.*, 59. Nous soulignons). Inconscient du fonctionnement mécanique de sa propre vision, l'individu dont parle l'auteur impute au monde extérieur le mouvement qu'il veut lui-même accomplir. Une fois de plus, la notion d'*apparence* doit être comprise en termes de perception subjective par l'individu plutôt que comme une réelle transformation de la réalité objective. Bien évidemment, ce n'est pas l'espace réel qui bouge, mais bien l'espace subjectif qui *apparaît bouger* pour l'individu. Ainsi, l'apport constitutif du corps dans le rapport du sujet à son environnement contribue de nouveau à démontrer le caractère fondamentalement égocentrique de l'attitude naturelle du sujet humain.

Le rôle du corps dans la constitution de la vision humaine s'avère une solution logique à la deuxième question de Gibson, mais cela nous ramène à sa troisième question, à savoir : « How do we perceive ourselves as moving in a stable environment? » (Gibson 1994, 318). Reconnaisant d'une part l'aptitude du corps humain à coordonner la perception d'un déplacement objectif et d'un mouvement interne (l'auteur donne l'exemple d'attraper une balle de baseball tout en courant), Gibson évoque comme Merleau-Ponty avant lui une condition de perception dysfonctionnelle pour mieux en expliquer le fonctionnement normal. L'exemple en question est celui d'une « locomotion passive ou involontaire » comme c'est le cas lorsque le corps est déplacé à bord d'un véhicule, contexte au sein duquel « the kinesthetic component may almost wholly drop out » (Gibson 1994, 318). L'exemple du train est courant, à la fois du côté de la psychologie et dans la phénoménologie, car il permet de mettre en lumière la relativité de la perception du mouvement. En l'occurrence, le commentaire de Gibson quant à l'élimination des données kinesthésiques expose l'importance du mouvement actif du sujet dans sa perception du mouvement en général<sup>47</sup>. À cet effet, l'auteur présente le cas de locomotion passive du train comme exemple par excellence pour adresser l'incertitude dans la perception du mouvement :

It is worth noting that there are special cases of visual stimulation in which it *does* become equivocal whether the visual scene is moving or whether the observer himself is moving. If one sits looking through the window of a stationary railway train at another train on the adjacent track, and if one of the trains begins to move slowly, the impression of moving self with stationary scene may give way to that of stationary self with moving scene, or vice versa (Gibson 1994, 319. Souligné dans l'original)

La perception en vue périphérique d'un train à côté de nous qui avance ou recule par rapport à notre position immobile peut aussi facilement nous laisser croire que c'est nous qui reculons ou

---

<sup>47</sup> Le cas du train est aussi évoqué dans le cadre des théories du cinéma pour exposer les particularités de la perception du mouvement dans le contexte cinématographique. Nous revenons à ces exemples dans le prochain chapitre de cette section.



qui avançons<sup>48</sup>. Pour Merleau-Ponty, l'interprétation de cette illusion dépend de l'articulation de ce qui, dans notre champ de perception, fait office de fond et de forme. Dans le cas neutre d'inattention, « [j]e peux voir à volonté mon train ou le train voisin en mouvement si je ne fais rien ou si je m'interroge sur les illusions du mouvement » (Merleau-Ponty 1945, 324). Si au contraire notre conscience est focalisée sur un élément particulier, alors notre perception du mouvement découlera du rapport entre le fond et la forme. Comme l'explique Merleau-Ponty en citant un exemple de Kurt Koffka, « quand je joue aux cartes dans mon compartiment, je vois bouger le train voisin, même si c'est en réalité le mien qui part; quand je regarde l'autre train et que j'y cherche quelqu'un, c'est alors mon propre train qui démarre » (*Idem*).

Les conclusions tirées par Koffka à l'égard de cet exemple s'avèrent univoques et particulièrement révélatrices pour répondre à cette question de la perception du mouvement : « The chief rule for these ambiguous cases is this : that the objects which form the (dynamic) center of our visual world *are at the same time our points of anchorage* » (Koffka 1922, 578. Nous soulignons). Puisqu'il s'agit toujours d'une question de rapport entre le sujet et son environnement, les conclusions de Merleau-Ponty et de Koffka, mais aussi celles de Paillard et de Gibson nous ramènent à l'idée de *point de référence*. Dans l'exemple de la locomotion passive, par exemple, l'illusion découle d'une interprétation erronée de certains *indices visuels*, selon que l'attention est dirigée vers tel ou tel élément du champ. Contrairement à la *locomotion active* de la marche (contexte où le geste fournit une variété d'indices kinesthésiques, vestibulaires, etc.), la *locomotion passive* du train nous permet d'illustrer le caractère fondamentalement interprétatif de l'attitude naturelle, laquelle fonctionne par *anticipation* primaire et par *adaptation* secondaire. Sans l'apport

---

<sup>48</sup> Le mouvement subjectif illusoire sera proportionnellement inverse à celui du stimulus visuel causé par le train en mouvement dans la vision périphérique, de sorte qu'un train qui « recule » (qui va dans le sens contraire à celui auquel nous faisons face) nous donnera l'impression que c'est nous qui avançons.

des indices produits quand le corps se déplace de son propre gré, la perception est plus prompte à se faire piéger. Ce faisant, cette illusion accentue une fois de plus l'importance du corps dans notre perception du monde. En neutralisant le mouvement du corps, le cas du train vient précisément mettre en évidence le rôle que jouent les mouvements subjectifs dans notre rapport à l'espace. Or, cela nous confronte à un problème bien particulier dans le contexte du cinéma : quels genres d'indices les images fournissent-elles et comment nous est-il possible d'interpréter correctement le type de mouvement qu'elles représentent? C'est au prochain chapitre que nous répondons à ces questions.

### **Conclusion — Retour au point de départ**

Comme nous l'avons vu avec Merleau-Ponty, le corps n'est pas simplement un objet parmi tant d'autres. Il est plutôt « ce par quoi il y a des objets » (1945, 108). En parlant ainsi, le philosophe décrit la position privilégiée du corps dans notre perception du rapport sujet-monde. Notre corps est notre point de vue sur le monde, le prisme à travers lequel notre perception est focalisée. La phénoménologie décrit ainsi le corps comme un centre autour duquel s'organisent le monde et les objets qui s'y trouvent; ceux-là mêmes qui n'existent qu'en tant qu'ils sont *là pour nous*. Par exemple, pour Edith Stein, les rapports du sujet au monde s'articulent entre des choses qui sont toujours « là-bas », autour de mon « ici ». Cet ici absolu constitue pour Stein le « point-zéro d'orientation » qui, comme chez Husserl, n'est pas tout à fait le corps propre, mais bien l'Égo qui habite ce corps (Stein [1917] 1989, 43). Même Jean-Paul Sartre insiste sur l'orientation foncièrement égocentrique du monde par rapport au sujet quand il écrit : « du seul fait qu'il y a un monde, ce monde ne saurait exister sans une orientation univoque par rapport à moi » (1943, 346). Cela fait que les objets qui existent bel et bien dans le monde sont pour moi avant tout « choses-qui-existent-à-distance-de-moi » (*Ibid.*, 347). Heidegger abonde également en ce sens, même s'il

préfère parler de *proximité*. L'auteur décrit effectivement le rapport de *Dasein* aux objets qui l'entourent en termes de *dés-éloignement* (*Ent-fernung*). Dans ce contexte encore, les rapports de distance (ou de proximité) s'articulent nécessairement avec le sujet qui occupe toujours le centre absolu de l'environnement (pour soi). Pour revenir à Husserl finalement, le corps est un *Ichzentrum*, soit un point-zéro immuable. Comme l'explique Dan Zahavi à ce sujet, cela fait du corps « the experiential zero-point, the absolute "here" in relation to which every appearing object is oriented » (2019, 80). Cela revient à dire, toujours dans les mots de Zahavi : « I am the centre around which and in relation to which (egocentric) space unfolds itself » (*Ibid.*, 81). De la psychologie de l'enfance de Piaget, à la psychophysiologie de Paillard et Gibson, en passant par la phénoménologie (celle d'Husserl aussi bien que celle de Merleau-Ponty), le corps humain jouit d'une place privilégiée dans son rapport à l'espace, et d'un rôle primordial dans son organisation et son orientation : le corps apparaît être le centre de gravité de son environnement propre.

Un survol des concepts opératoires de la phénoménologie et de sa conception du rapport entre corps et espace nous permet d'insister sur ce caractère fondamentalement égocentrique de la perception du sujet. Ce dernier perçoit son environnement depuis un système de perception situé « derrière les yeux », selon Husserl. Indépendamment de tout raisonnement qui chercherait à décrire l'organisation des objets dans l'espace d'une réalité objective, l'individu perçoit l'organisation de l'espace, les rapports de distance des objets et l'orientation du monde depuis le point-zéro qu'il habite constamment. Comprendre cet égocentrisme est important pour notre étude des liens entre corps et espace, car il constitue l'attitude naturelle que l'image exo-centrique nous pousse à remettre en question.

Bien qu'elle nous permette de démontrer l'égocentrisme de la perception humaine, la phénoménologie ne nous offre pas, pour l'instant, les outils nécessaires pour répondre aux

questions qui guident cette thèse. Afin d'aborder le rapport entre *caméra*, corps et espace, il nous faut effectivement sortir du subjectivisme qui limite bien souvent la phénoménologie à ne penser qu'à l'échelle individuelle. Que se produit-il, par exemple, quand l'individu rencontre l'Autre? Que dire, sinon, de l'influence d'objets techniques qui viennent s'interposer dans le rapport sujet-monde? Puisque nous serons amené à repenser les liens entre caméra et corps, il nous faut voir comment l'égoцентризм fondamental du sujet s'articule dans le cadre des techniques de prise de vues cinématographiques. Quand la dyade corps-espace laisse place à une triade corps-*caméra*-espace, qu'advient-il du point-zéro qu'occupe le corps? Plus particulièrement, comment la vision cinématographique, en proposant de nouveaux points de vue, vient-elle affecter l'égoцентризм de la perception humaine?

Pour arriver à répondre à ces questions, le prochain chapitre quitte la phénoménologie de la perception en faveur de deux écoles dérivées : la postphénoménologie et la phénoménologie du cinéma. À travers ces deux champs d'investigation, nous prenons du recul du point-zéro égoцентризм de la phénoménologie classique afin d'étudier son rapport au monde d'un œil nouveau. Dans le premier cas, il est question d'aborder le rapport sujet-monde dans son articulation à des objets techniques qui viennent en influencer la structure et la nature. Le second cas découle du premier, en ce sens où nous il faut déterminer comment l'image cinématographique plus spécifiquement confronte le sujet à la possibilité d'une vision qui n'est pas solidaire de son propre corps : une vision désincarnée.

## CHAPITRE 0.2

### Introduction

Lors du chapitre précédent, nous avons vu que le corps et l'espace sont en relation constante. La phénoménologie nous apprend comment l'activité d'une conscience s'organise toujours en fonction d'un objet vers lequel elle s'investit (toute conscience est conscience *de* quelque chose). Pareillement, cette façon de penser nous invite à considérer que les objets du monde n'existent pour nous que dans leur rapport à notre corps; notre corps est pour nous un « Ici absolu » qui définit l'égoctrisme fondamental de l'expérience humaine. À travers sa pensée, Don Ihde souligne lui aussi le caractère *relationnel* du projet phénoménologique qui veut que le corps et le monde n'existent que l'un pour l'autre : « Within the limits of *epoche* there is no experience without world, but neither is there any world except for an experiencing » (Ihde 1979, 5). Or, le philosophe est aussi le premier à remettre en question l'unité de cette paire, ainsi que l'équivalence de ces termes. Dans l'ensemble de ses travaux, Ihde se penche sur le rôle des « technologies » (*technology*)<sup>49</sup> dans l'expérience phénoménale d'un sujet, en cherchant d'abord à savoir où celles-ci s'insèrent dans le rapport humain-monde<sup>50</sup>, mais aussi à comprendre le rôle

---

<sup>49</sup> Alors qu'en anglais le terme « *technology* » est devenu synonyme d'« objet technique » ou de « procédé technique », en français le terme « technologie » est héritier d'un bagage théorique plus complexe qui désigne plus souvent, par exemple, la réflexion faite au sujet d'une pratique ou d'un savoir-faire. Pour une théorisation plus complexe de la technique et de la technologie, voir bien sûr les travaux de Gilbert Simondon (1989).

<sup>50</sup> Alors que nous utilisons l'expression « sujet-monde » au premier chapitre, Ihde parle d'un rapport humain-monde. En ce qui nous concerne, ces deux expressions sont interchangeables.

qu'elles jouent dans notre perception du monde et dans les savoirs que nous construisons à travers elles. Suivant Ihde, il semble effectivement réducteur de se limiter aux relations entre sujet et monde alors que celles-ci passent bien souvent par des appareils dont le rôle peut s'avérer non négligeable. Que ce soit par l'entremise d'outils qui s'effacent de notre perception tant ils semblent transparents, ou d'autres encore dont le fonctionnement plus opaque nous propose une lecture du monde qu'il faut savoir déchiffrer, la perception humaine doit être pensée à la lumière des objets et procédés techniques qui viennent s'immiscer dans son rapport au monde. Spécifiquement, la pensée d'Ihde et le champ de la postphénoménologie qu'elle a inspiré nous invitent à prendre du recul du point d'origine que constituait le corps humain dans la phénoménologie afin d'apprécier la transformation de son rapport au monde à travers des « technologies » qui sont toujours « non-neutres » (*non-neutral*), comme le rappelle souvent le philosophe. Qui plus est, cette non-neutralité implique nécessairement une part de réflexivité, à savoir que, « relations with machines are non-neutral in the sense that they, by their very use, imply reflexive results for ourselves » (*Ibid.*, 4). À en comprendre l'explication donnée par Robert Rosenberger et Peter-Paul Verbeek (2015, 9), cette réflexivité serait même intégrée au projet postphénoménologique, comme le sous-entend le préfixe « post » qui implique pour les auteurs une prise de distance de la phénoménologie classique et de son subjectivisme. Cet esprit de remise en question et la réévaluation de la centralité du corps qu'il encourage s'inscrivent par ailleurs dans le projet général de cette thèse, tel qu'illustré par l'image exo-centrique qui nous sert de fil conducteur. Un survol de la postphénoménologie est donc nécessaire afin d'acquérir les notions qui serviront à mieux décrire le phénomène exo-centrique.

Afin de poursuivre l'élaboration du cadre théorique sur lequel se construit notre réévaluation des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma, ce chapitre s'écarte de la phénoménologie et de la psychologie qui, au chapitre

précédent, nous ont permis de définir le caractère égocentrique de la perception humaine, de même que la place privilégiée du corps comme point-zéro de la relation sujet-monde. Dans la première section de ce chapitre, nous nous tournons vers la pensée de Don Ihde et l'approche postphénoménologique qu'elle a inspirée. Grâce aux concepts tirés de cette approche, nous nuancions les conclusions de la phénoménologie de la perception quant à la place du corps dans un rapport au monde qu'il faut dorénavant considérer dans son articulation concrète avec des processus techniques plus ou moins complexes. C'est ici qu'il faut songer à la place qu'occupe (et à la médiation qu'opère) la « caméra » dans un nouveau rapport corps-caméra-espace. Or, l'hésitation dont témoignent les guillemets entourant le terme « caméra » découle d'une dualité soulignée en introduction entre la technique et l'esthétique. Au fil de ce chapitre, nous voyons en quoi ce que nous appelons « caméra » s'imisce en réalité dans deux rapports sujet-monde : celui de la cinéaste et celui de la spectatrice. Contrairement à d'autres objets et procédés techniques que nous abordons au fil de ce chapitre, le cas particulier du cinéma nous confronte effectivement à une médiation qu'il faut penser en deux temps. Pour raccorder les théories d'Ihde et la postphénoménologie au problème cinématographique, nous faisons appel à Vivian Sobchack. Dans le cadre de son étude phénoménologique de l'expérience cinématographique, l'autrice se focalise notamment sur la vision comme point de rencontre de la perception humaine et de celle que constitue ultimement le film. En deuxième partie de ce chapitre, nous voyons donc comment Sobchack décrit le type de vision propre au cinéma et comment cette vision cinématographique s'articule à nos modes de perception. Autrement dit, il s'agit de penser le cinéma et la caméra en tant qu'entités techniques au sein de différents rapports humain-machine-monde que nous décrivons au fil de cette thèse.

Enfin, dans la troisième partie de ce chapitre, nous appliquons les leçons tirées d'Ihde et de Sobchack aux différents rapports humain-monde du cinéma, à savoir ceux de la cinéaste et de la spectatrice. C'est ainsi que nous décrivons l'influence des techniques cinématographiques dans l'étude des liens entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma. En l'occurrence, il s'agit pour nous de voir en quoi l'idée d'une vision cinématographique, telle que la définit Sobchack, s'avère révélatrice des rapports entre corps et espace tels qu'ils ne peuvent nous apparaître qu'en quittant l'égoïsme de la perspective humaine. Comme le veut l'image exo-centrique, il nous faut prendre du recul et reconsidérer la relation corps-caméra-espace d'un œil nouveau; l'idée d'une « vision cinématographique » nous permet cette réflexion.

Au fil de ce chapitre, il nous faudra également garder en tête les propos d'Ihde par rapport à la réversibilité du rapport entre le sujet et l'instrument technique; un rapport d'équivalence et de réciprocité qui fait écho à la phénoménologie de Merleau-Ponty abordée dans le chapitre précédent. Une maxime d'Ihde fait d'ailleurs écho au renversement de l'image exo-centrique et à son effet révélateur, en l'occurrence : « Insofar as I use a technology, I am also used by a technology » (2001, 137). Au cours des pages qui suivent, gardons en tête la réflexivité qu'implique le rapport aux « technologies » des différents corps du contexte cinématographique.

### **Postphénoménologie — Départs et revirements.**

La postphénoménologie est une approche philosophique née des travaux de Don Ihde et de son influence sur le champ des *Science and Technologies Studies* (STS). Savant mélange d'analyse philosophique et d'investigation empirique (Rosenberger et Verbeek 2015, 9), on en retrouve les préoccupations principales au travers de l'œuvre du philosophe américain. Dans son ouvrage *Postphenomenology : Essays in the postmodern context* (1995), Ihde rassemble plusieurs textes



qui parcourent sa carrière sous cette bannière de la postphénoménologie. Pour l’auteur, le passage de la phénoménologie à la *postphénoménologie* fait partie de cette mouvance des « post » qui sont contemporains au postmodernisme et qui participent du même éthos que ce dernier<sup>51</sup>. Victime elle aussi de la « mort de l’auteur » et de la chute des métarécits, la postphénoménologie rejette *a priori* la centralité du sujet dans la phénoménologie malgré son insistance sur la *relation intentionnelle* qui rattache le sujet à l’objet de son intentionnalité (Rosenberger et Verbeek 2015, 11-12). Comme l’expliquent Robert Rosenberger et Peter-Paul Verbeek dans un chapitre intitulé « Field guide to postphenomenology », la postphénoménologie se distingue ainsi de sa prédécesseure en repensant cette relation intentionnelle au prisme des objets et des outils qui s’y interposent : « There is no direct relation between subject and object, but only an “indirect” one, and technologies often function as mediators » (*Ibid.*, 12). En ce sens, les formules « humain-machine-monde » (Ihde 1979) et « humain-technologie-monde » (Ihde 1990) prononcées par Ihde s’avèrent programmatiques pour la postphénoménologie. Ces formules sont pourtant à l’état neutre dans leur formulation présente. Elles doivent être adaptées afin de décrire la nature des rapports qui s’organisent entre les différents éléments selon le contexte<sup>52</sup>.

Dans l’introduction à leur ouvrage, Rosenberger et Verbeek définissent certaines des questions qui guident l’investigation postphénoménologique : « How do technologies shape our choices, our actions, and our experience of the world? How are technologies at once objects that we use for our own purposes, and at the same time objects that have an influence on us? How do technologies inform our politics, ethics, and our understandings of the basic features of our

---

<sup>51</sup> « What all the postmodern captures », explique Ihde, « is the sense of transition, of a proliferating pluralism, and — for the nostalgic — a “loss of the centers” or “foundations” » (Ihde 1995, 1. Nous soulignons).

<sup>52</sup> Nous verrons d’ailleurs plus tard dans ce chapitre comment Vivian Sobchack adapte elle aussi cette formule pour rendre compte des relations complexes entre cinéaste-caméra-monde, entre spectatrice-écran-monde, mais aussi entre ces deux registres.

everyday experience? » (2015, 1). Les contributrices et contributeurs à l'ouvrage *Postphenomenological investigations: Essays on human-technology relations* abordent ces questions dans le cadre d'analyses qui portent sur des procédés techniques allant de l'imagerie médicale à la « technologie portable » (*wearable technology*). À cela, nous ajouterons bientôt un questionnement sur le cinéma et la caméra, un système et un objet techniques face auxquels nous interrogerons le genre d'influence ceux-ci ont sur notre expérience du monde (celui devant la caméra et celui à l'écran).

### **Relation d'incarnation**

Quelles que soient les machines et les procédés techniques abordés dans l'investigation postphénoménologique, l'héritage le plus pérenne de la pensée d'Ihde nous vient de sa description des structures de la médiation technique et de l'opacité ou la transparence de cette dernière. Dans son *Technics and praxis* (1979), par exemple, Ihde débute en remarquant que notre routine quotidienne est parsemée d'interactions avec des machines d'un niveau de technicité hautement varié. Or, ces machines et nos interactions avec elles se fondent en arrière-plan de notre expérience en raison de l'usage routinier que nous en faisons. Nous ne considérons que rarement dans le détail nos relations à ces machines et leur influence sur notre expérience du monde. En bon phénoménologue, Ihde se charge donc de déconstruire certains de ces phénomènes afin d'en décrire la structure. En décrivant, pour commencer, la craie ou le crayon qu'il utilise pour écrire au tableau ou sur la page blanche, l'auteur remarque qu'il arrive à ressentir la surface d'inscription *à travers* l'outil en question. Bien que ses doigts touchent la craie, il s'avère que la texture, la dureté et la résistance du tableau lui sont également accessibles *au bout de la craie* (Ihde 1979, 7). En s'intéressant de plus près à la structure de l'expérience sensible offerte lors de l'écriture permise par la craie, il note que l'« objectivité » de l'outil — son statut d'être un objet pour

nous — s’efface en s’intégrant plutôt à son activité noétique<sup>53</sup>. Pour clarifier cet effacement de la craie, Ihde décrit le rôle de l’outil dans cette perception :

By this I mean that the chalk is only secondarily an « object, » while more primarily it is absorbed into my experiencing *as an extension of myself*. It is true, that the chalk is not totally absorbed in that I have what might be called an « echo focus » in which I feel simultaneously a certain pressure at the juncture fingers/chalk with what I feel at the end of the chalk. Nevertheless, in the primary focus *it is the board which I feel* (*Idem*. Nous soulignons).

À partir de cet exemple emblématique, Ihde décline enfin la formule humain-machine-monde afin de représenter la nature de cette médiation. Il choisit initialement d’exprimer l’intégration de l’outil dans l’arrière-plan du corps sous la forme suivante :

### Humain-Machine → Monde

Dans l’organisation schématique que lui donne Ihde, la structure de l’expérience place la machine et l’humain d’un seul et même côté, face à un monde perçu par ce dernier. Plus particulièrement, l’auteur insiste sur le caractère mitoyen de l’outil, celui-ci étant le *moyen* (voire le *médium*) lui permettant d’accéder à l’objet de son intentionnalité (*Ibid.*, 8).

Pour qualifier cette forme d’insertion de la machine dans l’expérience mondaine du sujet, Ihde parle de « relations d’incarnation » (*embodiment relations*), soit : « relations in which the machine displays some kind of *partial transparency* in that it itself does not become objectified or thematic, but is taken into my experiencing of what is other in the World » (Ihde 1979, 8. Nous soulignons). À travers cette notion de relation d’incarnation avec la machine, Ihde cherche à souligner la forme de médiation opérée par l’outil, voire son degré d’*interférence*. L’auteur

---

<sup>53</sup> En phénoménologie, l’opposition noétique-noématique sert à différencier les actes mentaux subjectifs des objets vers lesquels ces derniers sont orientés. On retrouve un exemple de cette opposition dès l’avant-propos de la *Phénoménologie de la perception* de Maurice Merleau-Ponty : « On comprend par là que Husserl ait pu reprocher à Kant un “psychologisme des facultés de l’âme” et opposer, à une analyse noétique qui fait reposer le monde sur l’activité synthétique du sujet, sa “réflexion noématique” qui demeure dans l’objet et en explicite l’unité primordiale au lieu de l’engendre » (Merleau-Ponty 1945, IV. Nous soulignons).

s'affaire ainsi à décrire la *transparence* relative des expériences du monde qui prennent place à *travers* la machine<sup>54</sup>. Pour décrire des relations d'incarnation qu'il caractérise de symbiotiques, Ihde offre la schématisation suivante du rapport humain-machine-monde :

(Humain-Machine) → Monde

Un cas emblématique de cette formule est celui des lunettes qui, lorsque nous nous habituons à elles, disparaissent dans notre schéma corporel et deviennent « naturelles »<sup>55</sup>. Comme l'explique Ihde : « My glasses become part of the way I ordinarily experience my surroundings; they “withdraw” and are barely noticed, if at all » (1990, 73). Ainsi la transparence matérielle des lunettes devient-elle une transparence *phénoménale*. Il faudrait qu'un élément externe vienne nuire à leur intégrité (saleté, bris, etc.) pour que leur transparence soit niée.

En passant des lunettes à des machines beaucoup plus complexes, Ihde décrit les relations d'incarnation comme étant marquée par une transparence, mais il n'oublie pas de souligner la non-neutralité de leur médiation. Ces relations, même lorsqu'elles fonctionnent à un degré de transparence relative, peuvent être sujettes à un effet d'extensions-réductions sensorielles (*sensory-extension-reduction relations*) (Ihde 1979, 9)<sup>56</sup>. En évoquant comme exemples le microscope et le télescope, Ihde concède la complexité de la médiation des machines dans notre rapport au monde. À travers ces instruments comme avec bien d'autres, notre rapport au monde

<sup>54</sup> Comme l'explique Evan Selinger, dans l'introduction à son *Postphenomenology : A critical companion to Ihde* : « Embodiment relations arise when we enter into optimally transparent practices with artifacts in order to amplify our bodies' perceptual abilities » (2012, 5).

<sup>55</sup> C'est bien d'une « seconde nature » dont il est question ici, soit une nature acquise. Nous revenons sur cette transparence acquise qui permet notamment à la cinéaste d'utiliser sa caméra comme extension d'elle-même.

<sup>56</sup> Notons par exemple le microscope et le télescope. Alors que l'un amplifie le micro au point de le rendre perceptible et l'autre écrase les distances qui nous empêchent de voir les astres en détail, les deux résultent également en une réduction de l'expérience phénoménale (l'objet de notre perception se voit dénué de sonorité, de texture, etc.), comme l'explique d'ailleurs Ihde : « What is important to note in passing is that there is an experience of the microscopic and macroscopic universe through instruments. Scientific investigation is embodied by technology. However, it is equally important to note that such embodiment is *different from the world of the naked perceptions of earthbound man* » (Ihde 1979, 10. Nous soulignons).

n'est pas tout à fait transparent ni tout à fait opaque; le rapport que nous propose la machine se situe le long d'une gradation entre les deux pôles. Si la transparence d'une relation l'amène vers une incarnation avec l'objet technique, que dire de l'opacité plus ou moins importante qu'imposent les machines que nous utilisons pour accéder au monde qui nous entoure?

### **Relation herméneutique**

La différence constatée par Ihde entre une expérience affectée par la technique et la perception « naturelle » du sujet humain pique notre curiosité. Alors que les lunettes n'imposent essentiellement pas de transformation à notre environnement — hormis qu'elles rétablissent notre vision — le microscope et le télescope nous ouvrent à des mondes typiquement hors de portée du corps humain. L'ampleur de cette transformation rend saillant le rôle médiateur de ces outils. Dans le microscope comme dans les lunettes, nous voyons certes *à travers* la machine vers un monde qui demeure la cible de notre intentionnalité (maintien du corrélat noétique), mais ce sont deux *environnements* différents qui nous sont donnés à voir par ces machines. En effet, même le microscope et le télescope optique les plus rudimentaires sont des fenêtres vers des environnements tout à fait inaccessibles au sujet humain en condition normale. Cela est d'autant plus vrai dans le cas d'appareils tels le microscope électronique et le radiotélescope qui traduisent en données visuelles des phénomènes qui ne sauraient être interprétés par la vision humaine seule.

Contrairement à la relation d'incarnation qui conçoit les objets techniques comme extensions du corps humain, Ihde nomme « relation herméneutique » le type de médiation qu'opère ce genre d'instrument. Dans *Postphenomenology : A critical companion to Ihde*, Evan Selinger clarifie ce qu'implique ce choix de terme :

Hermeneutic relations arise when we enter into practices with artifacts in order to ascertain knowledge about the world that would not otherwise be available (or, would at least be more difficult to ascertain). Hermeneutic relations do not

amplify or replicate the body's sensory abilities; instead, they engage our linguistic and interpretative aptitudes. In this context, technologies that facilitate hermeneutic relations are best understood as being « text-like »; their effective utilization requires interpretation through the activity of reading. (Selinger 2012, 5)

La relation herméneutique est fondée sur l'*interprétation* d'un *texte* produit par la machine lors de *son expérience* du monde. L'individu qui souhaite comprendre ce que lui représentent l'imagerie par résonance magnétique, le compteur Geiger ou même l'horloge doit connaître les codes qui régissent la représentation symbolique que ces appareils offrent du monde; on doit savoir *lire* la machine et le monde à travers elle.

À travers de tels exemples, Ihde souligne la transformation du rapport humain-monde par opposition aux relations d'incarnation décrites ci-haut. En parlant de l'imagerie spectrographique, l'auteur conclut :

This result is much more « text like » than any of the previous examples in that there is no longer any obvious correspondence of form between thing and representation. It is, rather, a « text » which tells us something about the thing. And what it tells must now be « read » by the one who is « literate » in its language. What is made available, is made available through the hermeneutic use of instruments (Ihde 1979, 35).

Ainsi décrite, la relation herméneutique nécessite une nouvelle articulation du trio humain-machine-monde. Le schéma proposé par Ihde pour représenter cette nouvelle organisation représente une expérience du monde qui n'est plus sujette à la même transparence (voire l'*immédiateté*) dont bénéficie habituellement l'humain dans son expérience naturelle ou dans celle qui passe par une relation d'incarnation.

Humain → (Machine-Monde)

Ce qui devient évident dans les descriptions de la relation herméneutique est la transformation de notre rencontre du monde, laquelle doit maintenant passer par une interprétation, certes, mais aussi par une *interrogation*. Comme le démontre Ihde, l'utilisatrice de ces instruments doit prendre garde

de reconnaître la médiation de l'instrument et l'influence de ce dernier dans la constitution des savoirs. Pour le résumer avec une question empruntée à Ihde : « once having begun an inquiry through and with instruments, does the range of instrumental capacities incline the inquiry in certain rather than other directions? » (Ihde 1979, 40).

### **Orientation téléique — Interférence de la machine**

L'une des difficultés des relations herméneutiques est le fait qu'elles peuvent être acquises par l'expérience et devenir une seconde nature. C'est précisément quand l'opacité du texte produit par la machine semble disparaître en faveur d'une transparence développée par habitude qu'il faut prendre du recul et considérer les types d'interférences opérées par la machine. Cela est d'autant important quand une interférence survient dans le cadre de relations d'incarnation. Une telle source d'influence provient de ce qu'Ihde appelle l'« inclinaison téléique ». Celle-ci provient du « *path of least resistance* » que produit chaque outil et qui favorise — ou du moins facilite — certains usages. Cette forme d'orientation téléique est importante dans le cas de relations herméneutiques où notre expérience d'un phénomène donné passe exclusivement par l'instrument. Comment réconcilier le monde et l'interprétation qu'en font les machines? Quels genres de biais sont façonnés dans l'appareil? Finalement, vers quels usages et savoirs ces biais nous orientent-ils<sup>57</sup>?

Partant des méthodes phénoménologiques et d'un souci pour l'expérience humaine, la postphénoménologie cherche à décentrer le sujet en reconnaissant la fonction médiatrice (nécessairement « non-neutre ») des objets techniques. Ce que la postphénoménologie cherche à

---

<sup>57</sup> Ces questions rappellent effectivement celles sur lesquelles est fondée la postphénoménologie, comme en témoigne l'introduction de Rosenberger et Verbeek : « How do technologies shape our choices, our actions, and our experience of the world? How are technologies at once objects that we use for our own purposes, and at the same time objects that have an influence on us? How do technologies inform our politics, ethics, and our understandings of the basic features of our everyday experience? » (2015, 1).

faire et ce qu'Ihde propose à travers ses schémas est de décrire la place de ces « technologies » dans un rapport humain-monde, et ce, avec toute la rigueur intellectuelle de la phénoménologie. La postphénoménologie nous pousse à porter une attention particulière à la non-neutralité des instruments que nous utilisons, qu'ils fonctionnent adéquatement ou non. Quel genre de médiation les machines opèrent-elles quand elles semblent précisément être transparentes ou bien quand nous avons apprivoisé leur langage et avons cessé de le remettre en question? En ce qui nous concerne, ces questionnements s'avèrent tout à fait appropriés pour notre étude des rapports entre corps, caméra et espace dans la mesure où notre projet revient à nous intéresser à la place des techniques cinématographiques dans la relation d'un corps à un monde donné. Or, de quels corps, machines et mondes s'agit-il précisément? Nous avons évoqué en introduction la dualité du phénomène exocentrique qui nous guide, tributaire d'un rapport corps-caméra-espace (pro-filmique) bien particulier, mais aussi donné à voir lors d'une relation spectatrice-projection-monde (filmique/scénographique) qui implique le précédent rapport. Dans la deuxième partie de ce chapitre, nous décrivons le(s) rapport(s) humain-machine-monde en jeu au cinéma.

### **(Post)phénoménologie et cinéma — Le cas de la vision cinématographique.**

En ouverture de son *Address of the eye : A phenomenology of film experience* (1992), Vivian Sobchack propose deux citations dont l'une annonce habilement le sujet de son investigation et l'intérêt de cette dernière pour notre étude. Il s'agit d'un passage de Maurice Merleau-Ponty qui provient de « L'entrelacs — le chiasme » et qui mérite d'être reproduit ici : « Dès que nous voyons d'autres voyants [...] désormais, par d'autres yeux nous sommes à nous-mêmes pleinement visibles [...] Pour la première fois, le voyant que je suis m'est vraiment visible; pour la première fois, je m'apparais retourné jusqu'au fond sous mes propres yeux » (Merleau-



Ponty 1964, 186)<sup>58</sup>. À travers ce passage, Sobchack évoque dans un premier temps la vision qui servira de fil conducteur dans son projet d'une « phénoménologie de l'expérience filmique », comme l'annonce le sous-titre de son ouvrage. S'il est question de la vision humaine — dans la mesure où celle-ci est bien évidemment une composante essentielle de l'expérience cinématographique — l'autrice s'affaire plus particulièrement à démontrer le statut du film en tant que « vision » à sa juste valeur. Ainsi l'expérience cinématographique serait-elle le site d'une rencontre entre deux visions : celle du film et celle de la spectatrice. Or, c'est ici que le dédoublement évoqué par Merleau-Ponty devient pertinent pour le projet de Sobchack : Si le sujet voyant se reconnaît aussi comme visible dans la rencontre de l'Autre, que dire de la vision spectatorielle qui rencontre celle cinématographique, et vice versa?

L'approche adoptée par Sobchack pour décrire cette expérience nous permet notamment de poursuivre la pensée d'Ihde en considérant la médiation technique du cinéma dans un rapport humain-monde qui s'avère même plus complexe que certains des exemples évoqués par ce dernier. Si le rapport peut s'articuler entre cinéaste-caméra-monde dans le cas de la production cinématographique, Sobchack rappelle que le visionnement d'un film implique que cette relation fasse elle-même l'objet d'une *expression* lors de la projection cinématographique. En l'occurrence, la projection s'avère être au cœur d'un rapport qui s'organise plutôt entre la spectatrice, le projecteur et le monde filmique. La vision de la cinéaste à travers la caméra est donnée à voir à la spectatrice à travers la projection. Sobchack propose ainsi de reconnaître le dédoublement de la vision entre la *vision-vue* du film (en tant qu'objet pour la spectatrice) et la *vision-voyante* (exprimée *subjectivement*, par le film, au même titre que notre vision l'est pour nous)<sup>59</sup>.

---

<sup>58</sup> Sobchack cite Merleau-Ponty en anglais dans son livre. Nous avons retrouvé les passages originaux et avons reproduit la présentation qu'en propose l'autrice.

<sup>59</sup> Les termes originaux de Sobchack sont *viewing-view* et *viewed-view*.

Jusqu'à présent, nous avons largement évité la question de l'instrumentation technique dans l'analyse de la vision chez Sobchack, que ce soit la caméra utilisée lors du tournage ou le projecteur qui (re)donne vie au film<sup>60</sup>. Cela s'explique du fait que bien qu'elles soient *nécessaires* à la production d'un film, ces machines ne sont pas *suffisantes* pour décrire l'expérience cinématographique à laquelle Sobchack s'intéresse<sup>61</sup>. En effet, comme l'explique Sobchack, « a description of the film experience as an experience of signification and communication calls for a *reflexive turn* away from the film as “object” and toward the act of viewing and its existential implication of a body-subject : the viewer » (*Ibid.*, 51. Nous soulignons). En se tournant vers la vision comme phénomène central de son investigation, Sobchack écarte initialement les questions purement techniques, et ce, car le film dépasse ses origines techniques<sup>62</sup>. Avant de revenir aux techniques de prise de vues qui demeurent centrales à notre étude, un détour par l'étude de la vision cinématographique chez Sobchack s'impose. C'est précisément en décrivant dans le détail les modalités de la vision cinématographique que nous pouvons comprendre la médiation qu'elle opère dans l'expérience cinématographique, et ce, particulièrement dans son rapport à la vision humaine.

### **Vision cinématographique**

L'un des apports principaux de Sobchack dans l'analyse de l'expérience cinématographique est le choix de focaliser sur l'étude de la vision. Plus particulièrement, l'autrice

---

<sup>60</sup> Notons que la caméra et le projecteur sont mentionnés ici par synecdoque pour désigner l'ensemble des outils et des processus techniques qu'ils impliquent nécessairement.

<sup>61</sup> Pour le dire autrement : « while they enable the commutation of perception and expression that is the film, neither the camera nor projector (nor lenses, editorial equipment, optical printers, sound recording and transfer equipment, screen, et al.) are themselves the film we experience and see, which itself visually signifies vision as visible and significant experience » (Sobchack 1992, 169).

<sup>62</sup> « In the act of vision, the film transcends its existence as a merely visible object reducible to its technology and mechanisms [...] » (*Ibid.*, 22).

décrit une dualité fondamentale de cette vision, soit la dialectique vision-voyante/vision-vue. Ce binôme fait référence à la rencontre de la vision spectatorielle et d'une vision cinématographique. Les modalités et les conséquences de cette rencontre restent cependant à décrire.

L'étude de la vision cinématographique de Sobchack s'organise autour de deux concepts fondamentaux : l'intentionnalité et la corporéité (*embodiment*)<sup>63</sup>. Nous connaissons déjà l'intentionnalité comme structure essentielle de la conscience qui est nécessairement dirigée vers un objet donné. Dans un article intitulé « Toward inhabited space : The semiotic structure of camera movement in the cinema », Sobchack importe la notion d'intentionnalité pour définir une particularité du mouvement de caméra, lui aussi étant toujours dirigé et motivé<sup>64</sup>. Ainsi, selon Sobchack, les mouvements de caméra que l'on perçoit à l'écran semblent être mus par une force qui rappelle celle qui alimente la conscience. Plus encore, l'intentionnalité que Sobchack perçoit dans l'apparence des mouvements de caméra la pousse à les différencier de mouvements qui nous apparaîtraient comme purement mécaniques, et ce, peu importe les moyens qui auraient initié le mouvement (humain, locomotive, robot, etc.). Cela nous ramène à l'importance des apparences en phénoménologie, à savoir qu'il ne s'agit pas d'*expliquer* le fonctionnement d'un phénomène donné, mais plutôt d'en *décrire l'apparence*<sup>65</sup>. Dans sa façon de décrire l'apparence des mouvements de caméra, Sobchack propose donc que l'image cinématographique nous donne à

---

<sup>63</sup> Nous avons choisi de traduire *embodiment* par « corporéité » pour distinguer le concept abordé par Sobchack du terme « incarnation » qui nous sert déjà à traduire la relation d'incarnation décrite par Ihde. Le terme corporéité revient dans les traductions d'Husserl et dans les ouvrages de Merleau-Ponty pour qualifier ce dont parle ici Sobchack.

<sup>64</sup> « *directed toward* an object of consciousness. [...] It is our recognition of camera movement as intentionally structured that allows us to understand it as always meaningful and directed, and to identify it with consciousness, with an animate — if anonymous — “other” rather than with the inanimate existence and motor locomotion of a machine » (Sobchack 1982, 321. Souligné dans l'original).

<sup>65</sup> Sobchack clarifie d'ailleurs que l'objectif de son article est de décrire l'expérience du mouvement de caméra telle qu'on la vit lors du visionnement, « prior to the rather lame, objective, and static reflections upon it found in most film theory » (*Ibid.*, 317).

voir le produit d'une « conscience » animée dont la structure de l'expérience mondaine rappelle la nôtre, et ce, bien qu'elle soit « autre » que nous.

Dans notre étude, c'est plutôt la notion de corporéité (*embodiment*) qui décrit le plus justement la structure du rapport caméra-monde que le film traduit à l'écran<sup>66</sup>. Ce qui, dans un mouvement de caméra donné, fait écho à l'être-au-monde de notre conscience et à l'orientation de notre intentionnalité<sup>67</sup>, c'est bien le rapport du point de vue mobile à l'espace qu'il traverse; un rapport qui reproduit visiblement la transformation visuelle de l'espace que traverse notre propre corps. Une fois de plus, sans devoir connaître les particularités techniques d'un tournage, la spectatrice moyenne sait reconnaître les rapports de distance et d'orientation qui organisent les objets de l'espace scénographique par rapport à un point de vue se déplaçant à travers un espace qui l'entoure<sup>68</sup>. Comme le constate Sobchack : « It is our immediate and prereflective bodily knowledge as viewers that recognizes the finite and perspectival focus of the camera, its situatedness in the world as an implicitly embodied and functional subject, as the presence and movement of a consciousness rather than a machine » (Sobchack 1982, 321). Qui plus est, même si l'autrice s'intéresse principalement à la vision au long de son ouvrage, la phénoménologie de Merleau-Ponty (abordée au chapitre précédent) la pousse nécessairement à considérer la vision non pas comme un sens indépendant et détaché des autres (voire même plus important que les autres), mais bien comme une composante d'un système sensoriel englobant. La vision est

---

<sup>66</sup> Comme l'explique Antoine Gaudin au sujet des mouvements de caméra, le terme corporéité évoque « leur capacité à lier notre corps à l'espace représenté » (Gaudin 2015, 126). Gaudin distingue également la corporéité du terme « corporalité », qui caractérise plutôt le fait qu'un mouvement donné ait le potentiel d'être attribué à un corps.

<sup>67</sup> « Further, I suggest that such understanding arises because camera movement echoes the *essential motility of our own consciousness as it is embodied in the world* and able to accomplish and express the tasks and projects of living. world » (Sobchack 1982, 317. Souligné dans l'original).

<sup>68</sup> Nous verrons plus tard dans ce chapitre comment le mouvement de caméra peut être considéré comme un effet formel qui se produit dans la perception spectatorielle, indépendamment des outils utilisés pour produire le mouvement (dolly, véhicule, grue, Steadicam, caméra virtuelle, etc.). Il faut donc comprendre la corporéité non pas comme une condition technique, mais bien comme un effet produit à l'écran.

nécessairement impliquée dans un corps dont elle n'est ni le seul sens ni le sens principal. Plutôt, comme tout sens, la vision est considérée comme étant à la fois synesthésique et synoptique<sup>69</sup>. Sobchack clarifie à cet effet que le film, bien qu'il semble se résumer à un flux d'image et de sons, n'est pas qu'un phénomène audiovisuel; il sous-entend un corps<sup>70</sup>. Rappelons cependant que ce corps, dans le contexte de la *vision du film*, n'est pas réductible aux appareils techniques qui donnent forme au film<sup>71</sup>. La distinction entre vision et visible nous rapporte à la citation de Merleau-Ponty avec laquelle Sobchack ouvre son livre, à savoir que le sujet voyant n'est habituellement pas visible pour lui-même. Pour l'autrice, le fait d'avoir accès à la *vision* du film (comme processus interne, subjectif) est preuve suffisante de son corps, bien que ce dernier ne nous soit généralement pas *visible* (comme le serait le corps d'un autre dont la vision nous demeure cependant inaccessible).

### **Le corps du film**

Qu'il s'agisse de la nôtre ou de celle qui compose le film, la vision « implique un corps » (Sobchack 1992, 133); un corps constitué en partie par des objets techniques, mais qui ne s'y résume pas<sup>72</sup>. Comme nous l'avons évoqué ci-haut, Sobchack utilise les termes « nécessaire » et « suffisant » pour distinguer le fait que des objets techniques tels la caméra et le projecteur soient *nécessaires* au tournage et à la projection d'un film, du fait qu'ils ne sont pas *suffisants* pour décrire

---

<sup>69</sup> Autrement dit, « perception is not constituted as a sum of discrete senses (sight, touch, etc.), nor is it experienced as fragmented and decentered. All our senses are modalities of perception and, as such, are co-operative and commutable » (Sobchack 1992, 76).

<sup>70</sup> « The film, therefore, is more than “pure” vision. Its existence as a “viewing-view/viewed-view” implicates a “body” » (*Ibid.*, 133).

<sup>71</sup> « Realized by the physical presence of the camera at the scene of the cinematography yet not the same as the camera, the film's “body” need not be visible in its vision — just as we are not visible in our vision as it accomplishes its visual grasp of things other than itself » (*Idem.*).

<sup>72</sup> Comme l'explique Sobchack, « as descriptions of the physiology of human perception never really account for *what* is seen but only for the fact *that* it is seen, so descriptions of the “physiology” of the camera's perception and the projector's expression and the screen as an organizing and organized field have not adequately accounted for *what* the film is as a particular form of existence and meaning » (*Ibid.*, 170. Souligné dans l'original).

ce qui caractérise l'expérience cinématographique telle que la vit la spectatrice<sup>73</sup>. Ainsi, il faut préciser que le corps dont il est question chez Sobchack n'est pas celui composé par l'agencement de l'appareil de prise de vues et d'un quelconque *appui* (trépied, Steadicam, etc.)<sup>74</sup>. L'image exocentrique est un parfait exemple de la pertinence de cette distinction, puisque l'effet produit à l'écran ne s'explique pas simplement par les techniques qui en sont l'origine.

C'est plutôt d'un corps *ressenti dans et à travers le film* dont il s'agit. Par exemple, Sobchack explique : « the cinema uses *modes of embodied existence* (seeing, hearing, physical and reflective movement) as the vehicle, the “stuff,” the substance of its language. It also uses the *structures of direct experience* (the “centering” and bodily situating of existence in relation to the world of objects and others) as the basis for the structures of its language » (*Ibid.*, 4-5. Souligné dans l'original). À travers son utilisation des *modes d'existence incarnée* similaires aux nôtres, le film nous confronte également aux structures du rapport sujet-monde que nous avons évoqué au chapitre précédent, soit la relation *égocentrique* qui organise l'environnement autour du corps du sujet (« the “centering” and bodily situating of existence in relation to the world of objects and others »). L'égocentrisme que nous avons relevé en psychologie et en phénoménologie comme caractéristique essentielle du rapport sujet-monde chez l'humain se transpose ainsi au contexte cinématographique. Pour démontrer les similarités entre le cinéma et notre propre corporéité, Sobchack fait d'abord appel à Richard Zaner : « In *The problem of embodiment*, Richard Zaner claims that animate existence as a body engages us in the world and with ourselves in four fundamental ways, each progressively at a higher level. First, the lived-body is the “bearer of the

---

<sup>73</sup> Il suffit de considérer les films d'animation (sur pellicule ou numériques) ou les films « sans caméras » de Norman McLaren, Stan Brakhage, Len Lye, ou Caroline Leaf. Ce qui importe pour Sobchack est de décrire l'expérience cinématographique, non pas *expliquer* son fonctionnement technique.

<sup>74</sup> C'est à Marie-Ève Crépeau (2014) que nous empruntons le terme « appui » pour définir les différents outils utilisés pour porter la caméra.

*orientational point, 0*, with respect to which other objects are organized in the spatio-temporal surrounding world” » (Sobchack 1982, 327. Nous soulignons). Suivant cette définition qui rappelle celles relevées lors du chapitre précédent, Sobchack insiste sur les points de rencontre entre l’être-au-monde du sujet, le film en général, et le cas du mouvement de caméra en particulier :

At these most fundamental levels, the moving camera is as similarly, transparently, and uniquely embodied in the world of the film we see as we are embodied in the world in which we watch it. Usually the locus rather than the focus of consciousness (both its own and ours), like our embodied selves the moving camera is the bearer of the film's orientation point; it is that invisible « 0 » or Here that is taken for granted as it gathers experience, that « center of the world which unfolds itself in the dimensions of near and distant » (*Idem*)<sup>75</sup>.

Ce 0 invisible qui caractérise l’*égo* comme foyer du monde chez les phénoménologues (cet « *Ici* absolu à l’arrière de la tête » chez Husserl), Sobchack le reprend pour décrire l’apparence d’un film à l’écran. Dans son article de 1982, Sobchack annonçait déjà que, dans notre expérience spectatorielle, les mouvements de caméra font écho à l’intentionnalité et à la corporéité de notre conscience<sup>76</sup>. Lorsqu’elle voit un mouvement de caméra à l’écran, la spectatrice moyenne n’y voit pas un enchaînement mécanique de travelling, panoramiques, zooms, et ainsi de suite, mais bien la transformation visuelle d’un espace qui rappelle l’apparence subjective de ses propres déplacements. Pareillement, les descriptions qu’offrent habituellement les analyses formelles d’un mouvement de caméra (travelling, panoramique, etc.) ne parviennent pas à décrire l’expérience du mouvement de caméra lors du visionnement d’un film<sup>77</sup>.

---

<sup>75</sup> Le passage cité par Sobchack vient de Straus (1963, 283)

<sup>76</sup> « camera movement echoes the essential motility of our own consciousness as it is embodied in the world and able to accomplish and express the tasks and projects of living » (Sobchack 1982, 317).

<sup>77</sup> Comme nous l’avons évoqué dans une note précédente, Sobchack annonce : « The particular aim of my essay is to describe and account for the phenomenon of camera movement on the screen as it is originally experienced and understood by us as viewers *prior to the rather lame, objective, and static reflections upon it found in most film theory* » (*Idem*. Nous soulignons).

## L'apparence du mouvement cinématographique

Les propos de Sobchack quant aux différences entre l'expérience spectatorielle d'un mouvement de caméra et le procédé technique qui en était à l'origine rappellent ceux de David Bordwell dans « Camera movement in cinematic space », où ce dernier aborde les mouvements de caméra non pas du point de vue des moyens techniques de leur production, mais dans une perspective perceptuelle qui nous invite à nous demander « how do camera movement asks to be “read” perceptually », ou encore : « What kinds of spatial perception are entailed by camera movement? » (Bordwell 1977, 20). Dans ce texte, l'auteur s'inspire de l'approche psychologique de James J. Gibson (abordée au chapitre 0.1) afin de décrire la perception du mouvement au cinéma de la même manière que l'on décrirait la perception visuelle humaine. Par exemple, le fait de se concentrer sur l'apparence du mouvement à l'écran en rejetant toute préconception quant aux modes de production amène Bordwell à s'interroger sur les conditions nécessaires à l'élaboration d'un effet qui porterait le nom de « mouvement de caméra » (*camera movement effect*). Cette approche permet à l'auteur de cerner les conditions du stimulus que la spectatrice perçoit à l'écran, indépendamment du fait que cet effet soit produit par de réels mouvements de l'appareil de prise de vues lors du tournage ou par des truquages et des effets d'animation<sup>78</sup>.

Sobchack fait écho à Bordwell dans son souci pour l'apparence des effets visibles à l'écran comme matière première de l'expérience spectatorielle, indépendamment de toute connaissance des procédés techniques nécessaires à leur production. Dans ce contexte de visionnement de

---

<sup>78</sup> Pour justifier cette approche, Bordwell propose quelques exemples notoires où il y a écart entre les moyens techniques employés et le mouvement produits : dans le numéro musical « Lullaby of Broadway » du film *Golddiggers of 1935* (Busby Berkeley, 1935), un mouvement de caméra se rapprochant de la tête d'une chanteuse qui semble flotter au centre d'un écran totalement noir est transformé en l'impression que c'est la tête qui flotte en direction de la caméra (Bordwell 1977, 20-21); dans *La passion de Jeanne D'Arc* de Carl Theodor Dreyer (1928), le déplacement latéral de corps devant un fond épars élimine l'impression qu'il y a mouvement de la caméra (*Ibid.*, 21).



mouvements de caméra, Sobchack souligne la transparence de l'expérience cinématographique lorsqu'elle constate :

[...] that experience is a relatively “invisible” one — particularly if we are used to viewing narrative rather than experimental films. Usually we are not consciously aware of camera movement as such; most of the time, it exists for us experientially at a prereflective and nonfocal level. Indeed, it exists for us much as does our own physical movement in the world. It is taken for granted and presupposed except insofar as it becomes problematic, or we purposefully direct or have our attention directed towards it, or we become suddenly aware of it as opaque, as something to enjoy or contemplate for its (and our) own sake. Generally, then, camera movement is lived through but unremarked upon; it is the way — parallel to our own — that the camera unselfconsciously goes about the task of perceiving and expressing itself in and to the world. (Sobchack 1982, 318)

Si Sobchack décrit effectivement la posture spectatorielle généralement adoptée par rapport aux mouvements de caméra — à savoir que la spectatrice moyenne ne remarque généralement pas les mouvements de caméra à moins qu'ils ne soient problématiques ou ostentatoires —, il faut remettre en question son utilisation du terme « invisible ». Comme nous avons pu le voir avec Ihde, même l'instrument le plus « transparent » n'est jamais tout à fait neutre. Quelle est donc la nature du rapport sujet-monde qui s'organise autour de la vision cinématographique?

### **Médiation technique au cinéma**

Jusqu'à présent, nous avons écarté les appareils techniques qui rendent cette vision possible, puisqu'ils ne décrivent pas suffisamment l'effet que Sobchack évoque, mais aussi du fait qu'ils sont généralement invisibles : la caméra et le projecteur sont rarement visibles comme tels dans notre expérience du film, même si le film nécessite leur bon fonctionnement. Or, nous savons d'Ihde que même les médiations techniques les plus transparentes en apparence peuvent s'avérer non-neutres. De plus, le cas du cinéma nous confronte à un cas de double médiation, comme le démontre Sobchack. Il faut effectivement penser les rapports entre cinéaste-caméra-monde, mais

aussi ceux qui organisent le trio spectatrice-projecteur-monde et qui comprennent le premier rapport. Sobchack elle-même, en s'inspirant des travaux d'Ihde avant elle, décrit le rôle des techniques cinématographiques dans les différents rapports humain-machine-monde en jeu lors de l'expérience d'un film. Pour nous qui étudions les rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues, faut-il considérer la caméra comme étant en relation d'incarnation avec la cinéaste, ou bien faut-il plutôt prendre en compte l'opacité relative de l'expérience spectatorielle?

### **Relations d'incarnation au cinéma**

Pour commencer, Sobchack décrit la relation cinéaste-caméra-monde comme passant à *travers* la caméra : « For the filmmaker, the world (whether “real,” drawn, or constructed in any other fashion) is experienced *through* the camera. It is seen and *felt* at the *end of the lens*. Or, more precisely, it is seen and felt at the *lens-world “junction,”* the “terminus” of the filmmaker’s intentional extension into the world » (Sobchack 1992, 175-176. Souligné dans l'original)<sup>79</sup>. Dans l'explication qu'en donne Sobchack, la caméra est conçue comme transparente au même titre que le sont la craie ou les lunettes qui, chez Ihde, se fondent dans le corps du sujet alors que ce dernier tend vers l'objet de son intentionnalité. En tant qu'instrument, la caméra se situerait donc auprès du pôle humain du rapport humain-monde, soit :

(Cinéaste-Caméra) → Monde

Cette schématisation du rôle médiateur de la caméra est pourtant trompeuse. Il en est de même pour la transparence qu'elle semble accorder à son rapport au monde. D'une part, Sobchack précise

---

<sup>79</sup> Il est intéressant de noter que malgré avoir accepté de parler des outils cinématographiques, Sobchack conçoit la « caméra » de manière très large de sorte à inclure à travers elle des rapports à des mondes qui dépassent l'appareil technique nommé « caméra ». La cinéaste fait l'expérience d'un monde à travers la caméra, qu'il soit réel ou créé de toutes pièces par animation. Voir aussi notre discussion du terme « caméra » chez Edward Branigan en introduction.

qu'il s'agit d'une transparence *minimale*; elle est nécessaire pour que la caméra accomplisse son rôle d'instrument<sup>80</sup>. D'autre part, l'autrice prend garde de mentionner que cette transparence concerne spécifiquement l'utilisatrice expérimentée qui a acquis les connaissances nécessaires pour opérer une machine plus complexe qu'un bout de craie ou des lunettes. En effet, la transparence d'une caméra cinématographique implique un apprentissage technique qui n'est pas sans rappeler celui qu'on retrouve dans les relations herméneutiques. Avant d'arriver à voir *à travers* la caméra comme l'on voit à travers des lunettes, la cinéaste doit maîtriser les différents réglages qui lui permettront de voir le monde dans l'objectif tel qu'elle le voit de son œil nu. Même dans ces cas où la cinéaste serait arrivée à incorporer les réglages de la machine à sa façon d'accéder au monde, Sobchack rappelle que l'objet caméra peut venir interférer dans le rapport humain-monde, tout comme la craie contre les doigts d'Ihde et les lunettes sur notre nez. Contrairement à ce que l'idée d'un rapport d'incorporation laisserait penser :

[...] this mediation is not totally absorbed, for there is what Ihde calls an « echo focus » at the juncture of *eye/viewfinder* and/or *fingers/focusing ring*, etc. There is a slight pressure existent between the flesh of the body lived introceptively and the exterior and opaque material of the camera that slightly resists the filmmaker's introceptive appropriation of the instrument. Nevertheless, as Ihde suggests, in this modality of instrument-mediated perception, the primary focus and intention of the experience is located in the world and is felt there by the filmmaker as the world's visibility rather than the camera's. (Sobchack 1992, 177)

Pour Sobchack, la cinéaste perçoit le monde *à travers* la caméra. Cela dit, il ne faut pas perdre de vue les sources d'interférence qui peuvent affecter la perception d'un monde qui passe par

---

<sup>80</sup> « the instrument could not be considered to have accomplished or “fulfilled” the intentionality of perception as an act, aesthetic and/or communicative [...] (This transparency relation is necessary for the accomplishment of even the most reflexive, materialist, or minimalist film.) » (Sobchack 1992, 180).

l'instrument de prise de vues<sup>81</sup>. Au-delà des caractéristiques optiques liées aux lentilles ou à la visée, il faut aussi s'intéresser aux formes et aux capacités de l'appareil comme autant de sources d'interférence. Comment l'appareil est-il porté par le corps (taille, poids, ergonomie, proximité, etc.)? Quand on place la caméra sur un appui quelconque (lequel?), quels types de mouvements peut-elle faire (aucun, unidirectionnels, rotations, etc.)? Ces questions soulèvent à leur tour le problème de l'inclinaison téléologique introduit par Ihde, à savoir la manière dont l'appareil facilite ou encourage certains usages en orientant l'utilisatrice vers une « voie de moindre résistance ». Les prochaines sections de cette thèse abordent ces questions et s'intéressent à des rapports entre le corps, la caméra et l'espace qui ne s'expriment pas simplement par le schéma (cinéaste-caméra) → monde. Et si l'utilisatrice d'un dispositif technique quelconque n'interroge généralement pas l'influence de l'instrument qu'elle incorpore dans son expérience intentionnelle — ce serait le cas de la cinéaste selon Sobchack (1992, 177) —, c'est à nous que revient la tâche de prendre le recul nécessaire pour scruter la place de la caméra dans son rapport au corps et à l'espace.

Hormis les sources d'interférence de l'appareil de prise de vues sur le rapport cinéaste-monde, qu'en est-il de la relation spectatrice-monde? S'intéressant d'abord à l'expérience cinématographique idéale, Sobchack évoque de nouveau la transparence du projecteur dont le

---

<sup>81</sup> L'interférence de la caméra mérite effectivement d'être considérée plus sérieusement que ne le laisse penser la vitesse avec laquelle Sobchack revient à la transparence de la machine qui s'efface dans l'intentionnalité de la cinéaste. Si, pour Sobchack, c'est le contact de l'œil avec l'objectif et de la main avec l'objectif qui trahissent le rôle intermédiaire de la caméra, il existe encore d'autres points de friction entre la cinéaste, la caméra et le monde. Il faut, par exemple, considérer le type de lentille utilisée et les particularités qui nuisent toujours déjà à la transparence de son fonctionnement (focales variables, vignettage, aberrations chromatiques, etc.). Mais encore, si Sobchack parle du viseur, elle ne pose pas la question de la mise au point — pour parler de transparence, il faut nécessairement que l'image soit nette — qui à son tour soulève le problème de la visée qui, même lorsqu'elle reste optique, peut affecter le type d'accès au monde dont bénéficie la cinéaste. La visée réflex, par exemple, utilise un jeu de miroir et un prisme pour présenter à l'œil de la cinéaste ce que verra la caméra, mais elle ne fonctionne que de manière intermittente lors de la prise de vues. La transparence de la visée réflex fonctionne donc au coût de celle de la caméra. Par ailleurs, l'ajout d'un moniteur électronique ou d'un retour vidéo (*video assist*) vient accentuer le fossé qui se creuse entre la cinéaste et le monde qu'elle perçoit, puisqu'il passe maintenant par l'interprétation qu'en fait le système électronique.

fonctionnement vient s'incorporer dans la perception que fait la spectatrice du monde filmique (*Ibid.*, 176). La transparence de la projection se présente de manière plus évidente que celle de la caméra, du moins si l'on considère que la spectatrice n'opère pas le projecteur au même titre que la cinéaste sa caméra. Pour Sobchack, le fait que la spectatrice soit placée devant le projecteur contribue à rendre son fonctionnement invisible, ce qui accentue la transparence de l'expérience spectatorielle du monde filmique. Dans cette interprétation du dispositif cinématographique, il y a moins de chance que l'appareil s'interpose dans la relation spectatrice-monde que la caméra dans le rapport cinéaste-monde. Dans le cas de la projection : « The mechanism barely exists as an intentional "object" but is secondary and latent in the spectator's experience of perception, enabling it rather than providing its terminus. The projector thus functions in this modality of instrument-mediated perception as an extension of the spectator's being » (*Ibid.*, 177).

Dans l'explication qu'en donne Sobchack, la projection cinématographique s'intègre ainsi au pôle humain de la relation spectatrice-projecteur → monde. Or, la transparence ostensible de cette médiation appelle à la réflexion. D'un côté, Sobchack note deux aspects de l'expérience cinématographique qui peuvent causer un « *echo focus* », cet effet introduit par Ihde pour décrire les cas où notre perception n'arrive pas à se faire de manière transparente à travers l'instrument et où elle s'arrête en partie sur la machine elle-même. Dans sa perception du monde filmique, la spectatrice n'a pas à coller son œil sur l'ocilleton de la caméra, certes, mais sa vision peut tout de même être portée vers les marges de l'écran et d'autres éléments du monde réel qui viennent distraire son expérience du film (*Ibid.*, 178). Sobchack évoque également la confrontation de notre vision incarnée, synoptique et synesthésique à celle du film, dont le point de vue n'est nécessairement pas le nôtre. Sobchack clarifie ainsi ce deuxième point de friction entre la spectatrice et la projection cinématographique :

More aptly and concretely, this second juncture of spectator and machine is that of the *spectator's bodily space/projected visual space*, a juncture that echoes the different situations of the spectator's body and the film's body and creates in the spectator a resistance to the projected perception, an inability to absorb it totally. In other words, from all that phenomenology has revealed about the perceptive modality of vision and its information of and by all other modalities of bodily perception, we cannot meaningfully abstract vision from the spectator's lived-body. (*Ibid.*, 178. Souligné dans l'original).

Malgré ces points de friction, Sobchack voit en la machine cinématographique une « transparence minimale » similaire à celle nécessaire pour manipuler la caméra, sans quoi la spectatrice ne saurait voir le monde filmique<sup>82</sup>. Puisque la vision cinématographique fait écho aux structures de notre propre conscience, cela permet à la spectatrice d'annexer la machine dans une relation d'incarnation qui rappelle celle que nous entretenons avec des lunettes<sup>83</sup>.

En dépit des sources d'interférence soulignées par Sobchack, sa conception de la vision cinématographique la pousse à décrire l'instrumentation cinématographique en relation d'incarnation à la spectatrice. Pour Sobchack, même les films les plus expérimentaux et même la spectatrice la plus analytique nous présentent toujours une relation d'incarnation avec le projecteur qui permet à cette dernière de percevoir le monde du film. Pour bien comprendre le rapport spectatrice-projecteur, il faut cependant considérer le dédoublement de la médiation cinématographique; une division qui fait écho à celle soulignée par Sobchack entre vision-voyante et vision-vue. En effet, l'autrice rappelle que la vision cinématographique est distincte de la nôtre, en ce sens qu'elle est une vision qui nous est donnée à voir à la fois comme processus *intrasubjectif*

---

<sup>82</sup> « Even the most theoretical or bored of spectators must necessarily be in a partial transparency relation with the projector and screen if a world appears as visible, if significant images are produced. That is, as images appear as such, they appear *through* the machine (even as the machine's "echo" appears quite prominent in the perception of the theoretical or bored spectator) » (*Ibid.*, 181).

<sup>83</sup> Comme l'explique Sobchack : « In this mode of instrument-mediated perception, the machine as instrumental is incorporated into the structure of human intentionality as it is articulated existentially as perception and its expression. In this modality, the machine is incorporated as part of the *noetic correlate* (i.e., the act of viewing) in an embodiment relation with the intending perceiver » (*Idem*).

(vision-voyante) et comme phénomène *intersubjectif* (vision-vue)<sup>84</sup>. Le film n'est pas simplement un objet visuel que nous consommons à travers notre propre vision subjective. Il nous est présenté comme la vision d'un autre, telle qu'elle est « vécue de l'intérieur »<sup>85</sup>. Équivalente en ce sens à notre propre vision *pour nous*, la vision cinématographique *pour soi* nous est accessible à travers le film. Le film nous permet d'être témoins du processus intrasubjectif de la vision tel qu'il s'opère dans une entité autre que nous-mêmes.

Cette notion d'une vision qui nous serait donnée à voir de l'extérieur touche profondément le sujet de cette thèse, mais elle mérite également certaines mises en garde. Dans un premier temps, cette notion invite le type de réflexion favorisé par le phénomène exo-centrique. Penser la dualité du film comme vision-vue qui serait également une vision-voyante implique une prise de recul qu'annonçait déjà Merleau-Ponty dans un autre passage du texte cité par Sobchack :

Mon corps comme chose visible est contenu dans le grand spectacle. Mais mon corps voyant sous-tend ce corps visible, et tous les visibles avec lui. Il y a insertion réciproque et entrelacs de l'un dans l'autre. Ou plutôt, si, comme il le faut encore une fois, on renonce à la pensée par plans et perspectives, il y a deux cercles, ou deux tourbillons, ou deux sphères, concentriques quand je vis naïvement, et, *dès que je m'interroge, faiblement décentrés l'un par rapport à l'autre...* (Merleau-Ponty 1964, 180. Nous soulignons).

C'est un pareil *décentrement* que l'image exo-centrique opère sur les liens entre corps, caméra et espace au cinéma. Cette interrogation s'étend également à la vision cinématographique dont parle Sobchack. D'un côté, le dédoublement vision-voyante/vision-vue nous apparaît fort pertinent pour

---

<sup>84</sup> Sobchack clarifie : « The cinema thus transposes what would otherwise be the invisible, individual, and intrasubjective privacy of direct experience as it is embodied into the visible, public, and intersubjective sociality of a language of direct embodied experience — a language that not only refers to direct experience *but also uses direct experience as its mode of reference* » (Sobchack 1992, 11. Nous soulignons).

<sup>85</sup> Comme Sobchack l'observe plus loin dans son livre, « the film is engaged by our vision directly, as the intrasubjective and intentional experience lived by an other. Thus, the film is never contained in our vision as merely the intentional *object of our sight* but is always also significant and signifying as the intentional *subject of its own sight*. » (*Ibid.*, 140. Souligné dans l'original).

traiter d'une image qui nous donnerait à voir les rapports corps-espace d'un sujet autre que nous. Cela dit, il faut prendre garde de ne pas simplement considérer le film comme une reproduction fidèle de notre vision, même s'il semble faire écho à ses structures. Sobchack fait d'ailleurs bien attention de rappeler l'altérité du « sujet » cinématographique. Dans l'article que nous avons déjà cité, l'autrice qualifie toujours le cinéma de « sujet dont nous savons qu'il est autre »<sup>86</sup>. Même si l'image nous renvoie à la corporéité de l'appareil — au fait que le centre de perception du film se situe dans un Ici absolu dont nous reconnaissons la structure — Sobchack rappelle que : « The camera's Here — although understood as such — remains always a There for us [...] » (*Ibid.*, 329). L'autrice revient sur cette distinction dans son livre lorsqu'elle insiste sur la co-présence de cet Ici du film que je perçois comme tel, mais qui demeure toujours Là pour moi<sup>87</sup>.

De retour aux instruments qui organisent les rapports sujet-monde que nous décrivons ici, Sobchack décrit la médiation cinématographique comme étant dédoublée; partagée entre la caméra d'un côté et le projecteur de l'autre. Alors que la spectatrice perçoit le monde à travers la projection dans une relation symbiotique humain-machine → monde, l'autrice nous demande de considérer aussi le rapport de la spectatrice à ce qui dans le film relève du travail et de l'expérience de la cinéaste. Pour Sobchack, la relation transparente « (humain-machine) → monde » d'une cinéaste avec sa caméra se voit transformée lors du passage à la projection cinématographique. Ainsi le rapport d'incarnation nous est-il donné à voir « de l'extérieur »<sup>88</sup>. Le diagramme ci-bas (fig. 3) permet à l'autrice d'illustrer la dualité de l'expérience spectatorielle qui, alors qu'elle tend vers le

---

<sup>86</sup> « clearly *not* ourselves, but some anonymous and mobile “other” » (Sobchack 1982, 318).

<sup>87</sup> Pour le dire plus longuement et avec toutes les subtilités du langage avec lesquelles joue Sobchack : « Directly perceptible to the viewer as an anonymous “Here, where eye am” simultaneously available as “Here, where we see,” the concretely embodied situation of the film's vision also stands *against* the viewer. It is also perceived by the viewer as a “There, where I am not,” as the space consciously and bodily inhabited and lived by an “other” whose experience of being-in-the-world, however anonymous, is not precisely congruent with the viewer's own » (1992, 10).

<sup>88</sup> Sobchack (1992, 195) explique ainsi « the initially “given” (Human-machine) or (Filmmaker-camera) relation is *transformed* as it is “taken up” and incorporated by another at second remove from the object of perception ».



monde filmique à travers une projection incorporée à la perception de la spectatrice (relation d'incarnation), la confronte toujours déjà au produit d'une relation machine-monde dont la cinéaste demeure une source invisible (relation herméneutique). Cet aspect herméneutique de la médiation cinématographique mérite plus d'attention.

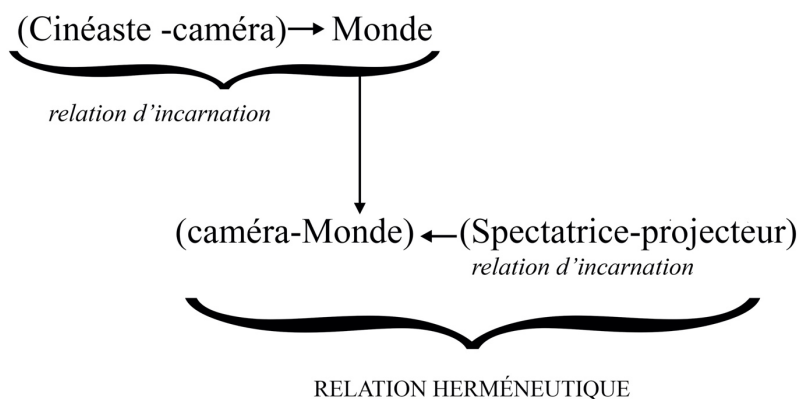


Fig. 3 - Reproduction du schéma de Sobchack (1992, 196).

### Relation herméneutique au cinéma

Nous avons vu avec Ihde et Selinger que la relation herméneutique avec un objet technique doit être comprise en termes de lecture. Dans ce contexte, la machine produit un *texte* qui représente *sa* perception d'un aspect du monde que l'être humain ne saurait percevoir seul. L'individu doit apprendre à *interpréter* le texte en question afin d'accéder au phénomène que lui représente l'instrument. Le cas du cinéma nous confronte à une telle situation qui dépasse cependant le cas offert par Sobchack. À cet effet, le texte de David Bordwell abordé plus tôt dans ce chapitre s'avère crucial pour joindre le cinéma au questionnement de la nature herméneutique du lien spectatrice-projecteur-monde. En témoigne le questionnement le plus important de l'article, à savoir : « how camera movement asks to be “read” perceptually », mais aussi : « What kinds of spatial perception are entailed by camera movement? » (Bordwell 1977, 20). Pour en arriver à définir les conditions suffisantes pour interpréter un « effet mouvement de caméra », Bordwell

fonde son étude sur l'approche de Gibson évoquée au chapitre 0.1. Bordwell évoque d'ailleurs un exemple similaire à celui du train utilisé par Gibson (et Merleau-Ponty) pour souligner la difficulté d'interpréter l'origine et la nature d'un mouvement perçu visuellement en condition de « locomotion passive ou involontaire » (Gibson 1994, 318). Pour Bordwell, le cinéma nous confronte à une situation similaire à celle du train, puisqu'il s'agit là aussi d'un contexte faible en stimuli kinesthésiques. L'exemple de Bordwell va ainsi : « When we sit in an un-moving train, the sight of a passing train can even mislead us into thinking that *we* are moving and the other train is stationary. Our dependence on visual cues is more strongly marked in a passive locomotion situation, *the situation most analogous to the cinema spectator's viewing situation* » (Bordwell 1977, 21. Souligné dans l'original). L'illusion perceptive décrite par Bordwell (mais aussi par Gibson et Merleau-Ponty avant lui) découle d'une interprétation erronée de certains *indices visuels* qui sont typiquement générés lors de la perception habituelle, plus spécifiquement lors d'un mouvement de *locomotion active* et frontale dans le cas du train. En accentuant la facilité avec laquelle notre grand mécanisme perceptif peut être truqué par l'ambiguïté de certains indices visuels, l'exemple du train nous rappelle le caractère fondamentalement interprétatif de la perception, laquelle fonctionne par *anticipation* primaire et par *adaptation* secondaire. Or, le cas du train soulève d'autres questions si nous cherchons à comprendre comment la spectatrice arrive à percevoir du mouvement à l'écran alors qu'elle ne bénéficie pas des mêmes stimuli qu'en condition de déplacement actif.

Pour démontrer le caractère herméneutique de la représentation du mouvement de caméra au cinéma, il est pertinent de faire appel à Rudolf Arnheim. Dans un passage important de son ouvrage *Le cinéma est un art*, l'auteur évoque cette distinction fondamentale entre les perceptions d'un corps en mouvement et celles qui sont présentées au corps immobile de la spectatrice. Avant

de présenter l'effet produit par un mouvement de caméra, Arnheim choisit de décrire les impressions produites dans la perception subjective par un mouvement de la tête :

Si je tourne les yeux ou la tête, mon champ de vision se trouve modifié : il y a un instant, je regardais peut-être la porte, à présent je regarde la bibliothèque; puis ce sera la table de la salle à manger, ensuite la fenêtre... Ce panorama, cependant, ne se déplace pas devant mes yeux et les différents objets ne donnent pas l'impression d'avoir bougé. Je dois admettre que tout ce qui est dans la pièce est immobile comme d'habitude, mais que, la direction de mon regard ayant changé, je peux voir les différentes parties de la pièce qui sont restées immobiles. (Arnheim 1989, 41)

Le décor perçu lors du mouvement de la tête d'Arnheim lui apparaît comme fixe, car conformément aux hypothèses de Gibson — et de Jacques Paillard suivant le modèle de Von Holst et Mittelstaedt<sup>89</sup> — le mouvement actif du corps permet à la conscience de catégoriser la transformation de l'image rétinienne comme mouvement « subjectif » plutôt que comme déplacement des objets extérieurs. Comme l'explique effectivement Paillard, « le mouvement de l'image rétinienne résultant du *déplacement commandé de l'œil* serait interprété au plan perceptif comme un mouvement du corps par rapport à un univers stable et non comme une mobilité de l'univers extérieur par rapport au corps » (1971, 272. Nous soulignons). Arnheim insiste cependant sur la complexité du problème lorsque ce même mouvement est exécuté par une caméra et qu'on en projette le résultat à l'écran :

Si, en effet, on a fait pivoter la caméra pendant le tournage, à la projection ce sont la table, la fenêtre et la porte qui vont se succéder sur l'écran. Ce sont eux qui bougent. Car, étant donné que la caméra ne fait pas partie du corps du spectateur (comme sa tête et ses yeux), celui-ci ne peut pas dire si elle a réellement pivoté. *Le spectateur voit des objets qui se déplacent et sa première impression lui fait croire qu'ils sont en mouvement.* (Arnheim 1989, 41. Nous soulignons)

---

<sup>89</sup> Voir le chapitre 0.1.

Cette conclusion *a priori* contre-intuitive découle du fait que pour Arnheim, « la position de la caméra est présumée fixe, faute d'autres preuves. Il en résulte que, si un objet bouge dans l'image, *ce mouvement est d'abord perçu comme un mouvement de l'objet* et non comme le résultat d'un mouvement de la caméra qui glisse devant un objet immobile » (*Ibid.*, 42. Nous soulignons)<sup>90</sup>. Même en écartant le postulat que la caméra est fixe jusqu'à preuve du contraire, la position de l'auteur est intrigante, car elle contredit la conclusion de Bordwell, selon qui : « If only a part or item in the visual field yields that differential angular velocity across time, then camera movement will not be specified — only the movement of that object will be specified » (1977, 22).

En fait, l'explication d'Arnheim est à la fois le parfait exemple de ce dont parle Bordwell et de la qualité *textuelle* du phénomène que nous appelons « mouvement de caméra ». D'un côté, les descriptions d'Arnheim présentent les conditions nécessaires à l'interprétation de l'effet mouvement de caméra telles qu'introduites par Bordwell : « For the camera movement effect to occur, monocular movement parallax must be read from the entire visual field » (*Idem.*). Ce faisant, Arnheim nous confronte également au caractère herméneutique du mouvement cinématographique. Pour percevoir le mouvement de la caméra dans l'image, il faut pouvoir en repérer les indices dans l'image seule, sans le recours aux stimuli kinesthésiques qui nous permettent habituellement de percevoir du mouvement et d'en comprendre la nature. L'auteur insiste à cet effet sur cette différence fondamentale entre notre propre vision et celle que nous donne à voir le film :

Il en résulte des phénomènes surprenants. On sait très bien, par exemple, que l'on se sent tout étourdi si l'on regarde un film qui a été tourné par une caméra qui se déplaçait très vite. Cet étourdissement est provoqué par le fait que nos yeux

---

<sup>90</sup> Bien qu'extrême dans ses présuppositions, Arnheim préfigure ici d'autres auteurs qui ont pensé la relativité du mouvement d'une caméra, par exemple en cherchant à comprendre si une caméra embarquée sur un véhicule bougeait ou non (Gaudin 2015, 129) ou même en poussant cette idée à son paroxysme en se demandant s'il n'y a même jamais mouvement de caméra (Pierson 2015, 9).

*enregistrent un monde différent de celui que les réactions kinesthésiques de notre corps au repos nous fournissent. Nos yeux réagissent comme si tout notre corps était en mouvement; tandis que les autres sens, y compris notre sens de l'équilibre, font état de son repos. Notre sens de l'équilibre, quand nous regardons un film, est tributaire des messages envoyés par nos yeux, mais ne reçoit pas comme dans la vie, une stimulation kinesthésique. Il en résulte que le parallèle que l'on établit quelquefois entre le fonctionnement de l'œil humain et l'objectif de la caméra est faux. (Arnheim 1989, 40)*

### **Mouvement de caméra : Une illusion fragile**

L'exemple d'un mouvement de caméra effréné lors du tournage qui étourdirait la spectatrice au moment de la projection nous permet de remettre en question les interprétations de Sobchack et de Bordwell évoquées plus tôt dans ce chapitre et qui décrivent les mouvements de caméra comme faisant écho à la mobilité de la conscience et du corps humain. En réalité, Jordan Schonig démontre que ce genre d'interprétation ne découle pas d'une adéquation inhérente entre le fonctionnement de la vision humaine et de la caméra, mais bien d'une attitude anthropocentriste qui favorise des mouvements de caméra qui se prêtent facilement au jeu. Dans sa thèse de doctorat de même que dans un article portant sur les formes de mouvement au cinéma (Schonig 2017a; 2017b), l'auteur déplore effectivement le manque de variété dans l'échantillon de mouvements de caméra les plus souvent abordés et critique la faible portée des analyses qui se limitent justement à des mouvements qui facilitent l'interprétation de qualités humaines dans les mouvements de caméra :

[...] phenomenological film theory's account of the moving camera does not describe an *essential condition* of camera movement but rather *an effect of particular ways of moving the camera* — forward movements-into-depth — which strongly evoke the sense of an embodied mobile perspective. Our tendency to bodily identify with the moving camera, then, is merely *one possible effect* resulting from particular kinds of movements within particular kinds of spaces (Schonig 2017b, 149. Nous soulignons).

En insistant comme Bordwell et Sobchack l'ont fait avant lui sur les *formes* que prend le mouvement dans l'image cinématographique, Schonig cherche également à reconnaître les effets

produits par différentes configurations de contours et de textures à l'écran, et ce, indépendamment des techniques employées pour produire un « effet mouvement de caméra ». Ce faisant, l'auteur nous permet également de considérer le caractère herméneutique du mouvement de caméra, soit le fait qu'il s'agit d'un système de signes qu'il faut savoir interpréter pour le percevoir correctement.

À travers son analyse, Schonig fait appel à deux films de Ken Jacobs afin d'insister sur une dualité de l'image filmique qui rend saillant le caractère textuel de la vision cinématographique : *Georgetown loop* (1996) et *Disorient express* (1996). Les deux œuvres sont deux facettes d'une même expérience formelle construite autour du genre du *phantom train ride*<sup>91</sup>. Caractérisés par la vélocité du mouvement, le défilement radial du paysage et la pénétration de l'espace vers un horizon sans cesse renouvelé, les *phantom train rides* constituent un exemple par excellence de ce qui rapproche l'image cinématographique des structures de la perception du mouvement chez le sujet humain : le « forward movement-into-depth » nommé par Schonig. Comme le démontre l'auteur, Jacobs met à profit cette proximité en la détournant de sorte à créer un effet tout à fait antithétique. Dans un premier temps, *Georgetown loop* débute en juxtaposant un extrait de *phantom train ride*, sur la moitié droite de l'écran, à un vide qui occupe le côté gauche de l'écran (fig. 4). Après un court laps de temps, l'image se transforme quand la moitié gauche du cadre devient une réflexion de sa jumelle. Cela nous pousse, selon Schonig, à ne plus voir l'image comme l'exploration d'un espace en profondeur, mais bien comme un assemblage de formes abstraites et de « mouvement pur » (*pure motion*) :

What results is a mesmerizing kaleidoscopic effect : our attention is immediately drawn to the central axis between the images, from which two-dimensional

---

<sup>91</sup> Le genre du *phantom train ride* est un style de film populaire entre 1896 et 1907 (Gunning 2010, 56) qui consiste à offrir des vues captées par une caméra embarquée sur le devant d'une locomotive.

abstract swirls of space contract and expand in various degrees of speed and intensity. Although each moving image retains its picture of perspectival movement, the Gestalt switch triggered by their juxtaposition is overwhelming enough that we are compelled to watch the film as a kind of moving Rorschach test. (*Ibid.*, 65)

Par l'ajout de cette deuxième image, *Georgetown loop* nous force à réapprendre à lire le mouvement à l'écran. Selon Schonig, notre regard se bute ici à la planéité de l'image, plutôt qu'à une reproduction crédible d'un monde doté de profondeur que la caméra aurait traversé lors du tournage. *Disorient express* renverse le processus et produit un effet tout aussi désorientant. Le film présente d'abord une image doublée et renversée qui produit le même effet kaléidoscopique que Schonig remarque dans la deuxième moitié de *Georgetown loop*. Cela dit, l'image doublée et renversée de *Disorient express* laisse vite sa place à une seule moitié de l'image maintenant revenue dans la bonne orientation. Bien qu'elle nous redonne à voir l'image originale du *phantom train ride*, l'image en question est nécessairement influencée par ce que notre regard a pu percevoir jusqu'à maintenant dans l'œuvre. Bien qu'il s'agit maintenant d'une séquence de *phantom train*

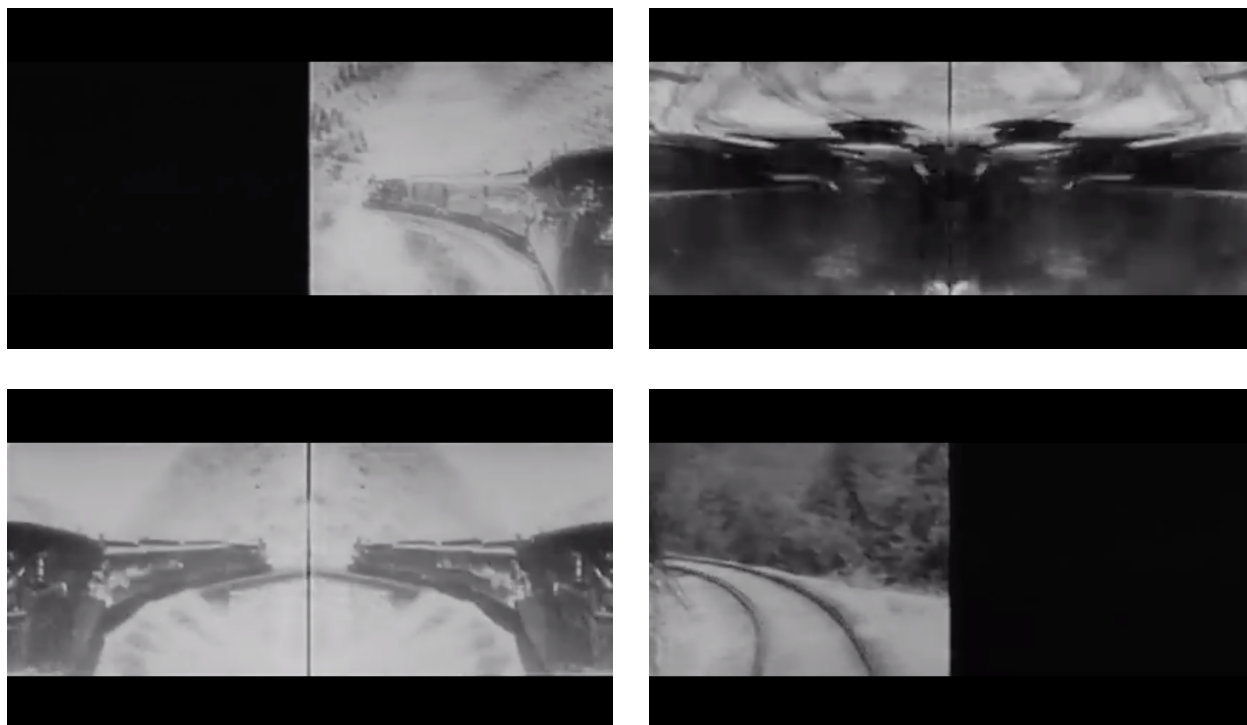


Fig. 4 - Captures d'écran de *Georgetown loop* (gauche) et *Disorient Express* (droite).

*ride* tout à fait banale, l'influence des effets visuels perçus dans la première moitié de l'œuvre se fait toujours sentir. Plus spécifiquement, en nous forçant à lire l'aspect kaléidoscopique de l'image dès le début de *Disorient express*, Jacobs nous pousse à remettre en question l'illusion produite par les mouvements de caméra. Plutôt que pouvoir interpréter les indices visuels présents dans l'image solitaire comme autant de traces d'un déplacement de la caméra, on ne peut pas s'empêcher de voir une série de formes plates en constante transformation, même après la disparition des indices afférents.

Ces deux exemples mettent de l'avant le caractère herméneutique de la vision cinématographique. En modifiant un aspect de la projection, l'image à l'écran ne signifie plus le mouvement en profondeur dont on sait pertinemment qu'il est la source des transformations qui nous sont données à voir. Nous savons que la caméra a bougé avec le train au moment du tournage, mais l'effet produit à l'écran traduit une autre réalité. Ce mouvement est toujours disponible dans l'image pour ce genre d'interprétation, mais Jacobs en rend la lecture plus difficile et, ce faisant, illustre la fragilité des indices visuels nécessaires pour signifier l'« effet mouvement de caméra ». Le passage d'une configuration picturale à l'autre est ce qui amène Schonig à parler d'une dualité inhérente à l'image<sup>92</sup>. En passant d'une structure visuelle à l'autre, les films de Jacobs viennent mettre en lumière l'abstraction des formes de mouvement, lesquelles peuvent perdre leur intelligibilité lorsque notre vision est amenée à les observer d'un nouveau point de vue.

En ce sens, ces images évoquent d'autres illusions d'optique. L'anamorphose par exemple existe toujours *à même* la peinture, mais elle nécessite une transformation de la posture spectatorielle afin de pouvoir émerger. L'anamorphose nous offre un exemple parfait pour

---

<sup>92</sup> Schonig emprunte la notion de dualité (*twofoldness*) à Richard Wollheim, lui-même héritier de la pensée de Ludwig Wittgenstein quant aux « aspects » des choses qui peuvent émerger de l'anticipation de la perception.



démontrer comment des formes de représentation plus simples que les instruments scientifiques décrits par Ihde peuvent néanmoins nécessiter le type d'interprétation caractéristique des relations herméneutiques. En effet, l'instrument en question nous propose un « texte » qui doit être abordé par une « lectrice » qui en connaît suffisamment le code interprétatif pour savoir le déjouer et ainsi révéler l'anamorphose qui se cache entre les lignes. Daniel Collins (1992) attribue ainsi un rôle créateur à la spectatrice de l'anamorphose qui doit s'*ex-centrer* pour la voir, c'est-à-dire rejeter pour un moment la position que lui assigne par défaut la technique de la perspective afin de participer à la création d'une image qui n'existe qu'à travers un effort de renouvellement du regard. L'illusion d'optique au cœur des films de Jacobs participe d'un pareil effort *excentrique*, en amenant de force la spectatrice à modifier sa posture face à l'image; une posture d'adaptation ou d'étrangéisation plutôt qu'un simple alignement au regard de la caméra. Comme Schonig le démontre, ces films déjouent l'orientation téléique des mouvements de caméra qui, dans leurs formes les plus simples (travelling avant, panoramique, etc.) favorisent l'interprétation d'un anthropomorphisme qui serait inhérent à l'image cinématographique.

Des films comme ceux de Jacobs démontrent qu'une prise de recul (forcée dans son cas) peut s'avérer révélatrice de la voie de moindre résistance des techniques cinématographiques qui nous incitent à voir en elles l'écho des structures de l'existence humaine. Le fait de transformer les conditions du visionnement — que ce soit par la forme du film ou par l'adoption d'une nouvelle posture spectatorielle — met ainsi l'accent sur le caractère herméneutique de la vision cinématographique. Comme le démontrent également les descriptions d'Arnheim et les théories de Bordwell, le statut purement visuel de la perception cinématographique nous confronte à un système de représentation qui arrive à signifier la présence de mouvements de caméra par

l'entremise de transformations visuelles qui sont entrées dans l'usage et devenues un langage partagé par les publics.

### **Conclusion — Étude de la vision cinématographique**

En exposant le caractère illusoire de la représentation cinématographique — et donc le besoin de l'interpréter à travers une posture herméneutique — notre but n'est pas de renier le travail de Sobchack sur le statut particulier du film comme vision-voyante/vision-vue. Seulement, en reconnaissant que la dualité de l'image implique également une transformation depuis la production technique du film lors du tournage jusqu'à son expression formelle lors de la projection, nous cherchons à prendre conscience de la non-neutralité des techniques cinématographiques. Il faut plutôt considérer les propos de Sobchack quant à l'altérité de la vision cinématographique et s'intéresser à ce qui permet à l'image du film de communiquer telle ou telle expérience du monde sur la base de *l'apparence d'indices visuels* exclusivement. Les descriptions d'Arnheim et de Schonig, ainsi que les films de Jacobs mettent en lumière le caractère illusoire du système de représentation cinématographique en jouant précisément sur les attentes et le fonctionnement anticipatoire de la vision humaine. Cette démonstration des failles de notre vision — celles-là mêmes qui permettent aux illusions d'optique d'émerger — nous permet par le fait même d'aborder notre expérience visuelle d'un autre point de vue. Particulièrement, il nous faut revenir au statut du film comme vision-vue qui nous donne également à voir une vision-voyante en pleine action. Sobchack l'exprime le mieux dans son article « Active eye » lorsqu'elle explique :

What is so unique about the cinema's « viewing view » however, is that it presents and represents the activity of vision not merely as it is *objectively seen* by us, but also as it is *introceptively lived* by another. Thus, the cinema's « viewing view » is a model of vision as it is lived as “my own” by a body-subject, and its uniqueness is that this « viewing view » is objectively visible for us in the *same form* as it is subjectively visual for itself (1990, 25).

Autrement dit : « A film is an act of seeing that makes itself seen » (Sobchack 1992, 3), ou encore, comme le dit James Broughton : « Film is a way of seeing what can be looked at » (1963, 19). Il faut cependant souligner l'altérité de cette vision. Comme le constate Sobchack en faisant appel à Merleau-Ponty, la pensée de ce dernier nous permet de reconnaître comment le visionnement d'un film nous permet de voir la vision du film comme la trace d'un sujet qui est « *comme nous, mais qui n'est pas nous* »<sup>93</sup>. Tout comme l'étude clinique d'individus souffrant de problèmes psychophysiologiques menant à des perceptions inhabituelles permet à Merleau-Ponty, Gibson et Paillard de tirer des conclusions quant au fonctionnement « normal » de la perception humaine, l'analyse des mouvements de caméra et des effets étranges qu'ils peuvent produire à l'écran nous permet d'adopter une nouvelle perspective par rapport à l'effet que produisent les différents rapports corps-caméra-espace que nous abordons au fil de cette thèse. Et puisque la vision cinématographique est justement un exemple de vision anormale, notre tâche s'avère d'autant plus simple.

Michael Snow remarque au sujet des caméras qu'elles peuvent « both intensify and diminish aspects of normal vision, and they “set apart” those aspects for possible examination » (cité dans Wees 1992, 153). Dans les sections qui suivent, nous prenons certains de ces aspects que les caméras intensifient, diminuent et mettent de côté afin de les analyser. En décrivant les effets d'extension-réduction qui résultent de ces « technologies », pour reprendre les termes d'Ihde, nous serons mieux outillé pour interpréter la relation corps-caméra-espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma. Les relations d'incarnation et les rapports herméneutiques décrits par Ihde nous aideront à mieux décrire les différents rapports corps-

---

<sup>93</sup> « Again, Merleau-Ponty's system of four terms helps us recognize how we can see the film's seeing as the seeing of another who is *like* myself, but *not* myself » (Sobchack 1992, 136. Souligné dans l'original).

caméra-espace que nous abordons dans cette étude, à savoir les rapports de proximité, d'affranchissement et de réflexion.

# **SECTION 1**

PROXIMITÉ ET ANTHROPOMORPHISME

# CHAPITRE 1.1

## Introduction

Tout au long de la section 0, nous avons établi les bases du rapport sujet-monde ainsi que les transformations amenées par l'ajout de « machines » plus ou moins transparentes, incluant celles du cinéma. C'est ainsi que dans le chapitre 0.1, nous avons démontré le caractère égocentrique du corps humain dans son rapport au monde à l'aide de concepts phénoménologiques et psychophysiologiques<sup>94</sup>. Au chapitre 0.2, nous avons remis en question la simplicité de ce rapport, ainsi que la centralité du corps, en considérant à l'aide de la postphénoménologie de Don Ihde le rôle de « machines » avec lesquelles le sujet entre en contact avec le monde qui l'entoure<sup>95</sup>. Dans le cas du cinéma, par exemple, les travaux de Vivian Sobchack nous ont permis de voir que le rapport cinéaste-caméra-monde (pro-filmique) présentait une transparence minimale, tout comme la relation spectatrice-projecteur-monde (filmique). Or, nous avons également vu avec David Bordwell et Jordan Schonig que même les mouvements de caméra les plus communs nécessitent une posture herméneutique en ce sens qu'ils traduisent un rapport caméra-monde à travers un assemblage d'indices visuels qui peuvent tout aussi facilement produire des illusions optiques déstabilisantes.

---

<sup>94</sup> Rappelons qu'il s'agit d'une centralité *subjective*, en ce sens qu'elle ne concerne que le rapport sujet-monde individuel.

<sup>95</sup> « Machine » est bien évidemment à comprendre comme un terme qui recouvre autant les objets que les procédés techniques à travers lesquels l'individu vient modifier son rapport au monde.

Au fil des trois sections de thèses suivantes, nous nous penchons sur trois différents rapports corps-caméra afin de comprendre les paradigmes qui les sous-tendent, soit ceux que nous avons nommé proximité, affranchissement et réflexion. Plus spécifiquement, pour comprendre ces rapports paradigmatiques il nous faut considérer dans quelle mesure l'influence de la caméra dans le rapport sujet-monde dépend elle-même des capacités et des fonctions que nous attribuons à l'appareil, selon qu'il revêt pour nous la transparence d'une machine avec laquelle nous entretenons un rapport d'incarnation (proximité), le rapport d'extension-réduction d'un appareil qui nous permet de dépasser nos capacités perceptives habituelles (affranchissement), ou encore le caractère textuel d'une machine qui nécessite une posture herméneutique (réflexion). Les deux chapitres qui composent la section 1 se penchent sur le premier de ces trois paradigmes, laissant les deux autres aux sections 2 et 3 respectivement.

La section 1 de cette thèse s'intéresse aux rapprochements entre caméra et corps humain, au niveau théorique, dans un premier temps, puis au niveau formel dans un deuxième temps. Dans le premier chapitre de cette section (1.1), nous prenons comme point de départ l'anthropomorphisme comme « fiction théorique » (*theoretical fiction*), une approche que nous empruntons à Teresa Castro afin de révéler certaines vérités quant aux relations entre caméra et corps humain. Dans un texte intitulé « An animistic history of the camera : Filmic forms and machinic subjectivity », l'autrice remarque une certaine tendance au sein des théories du cinéma qui consiste à adopter une posture qu'elle appelle « animiste » et qui a pour effet d'attribuer à l'appareil de prise de vues des qualités qui s'apparentent à l'expérience ou à des comportements humains. Bien qu'elle semble récalcitrante face à cet animisme, Castro considère tout de même son potentiel de fiction théorique : « capable of revealing to us some of the manifold powers of film » (2016, 250). Cette fiction est à comprendre en termes de « stratégie épistémologique »,

c'est-à-dire comme une tactique permettant de mettre en lumière des aspects de la connaissance par l'entremise d'une perspective théorique nouvelle, et ce, sans nécessairement adhérer pleinement à la théorie en question. Dans ce qui suit, nous nous inspirons de cette fiction théorique en utilisant l'anthropomorphisme comme point de départ afin de révéler l'un des pouvoirs du cinéma qui semblent s'organiser autour de la figure de la caméra, à savoir sa capacité à reproduire le fonctionnement ou l'apparence de la vision humaine. À travers l'anthropomorphisme, nous démontrons dans un premier temps comment la caméra (ainsi que les fonctions qu'elle représente) a pu être pensée comme l'analogue de l'œil humain (et des capacités qu'il représente lui aussi). Ce survol des rapprochements entre la caméra et l'œil est guidé par les travaux de William Wees sur la vision cinématographique. Ceux-ci nous permettent de proposer un autre point de vue sur la théorie de la vision cinématographique de Sobchack en nous amenant à interroger les fondements de l'anthropomorphisation de la caméra. Suite à cette première analyse théorique des rapprochements entre caméra et œil, nous procédons à une analyse rhétorique axée sur les analogies anthropomorphiques qui figurent au cœur de bien des discours sur les fonctions et les usages d'une caméra. Nous constatons ainsi comment la comparaison à l'œil humain est utilisée soit afin de décrire le « comportement » de la caméra dans une scène, soit pour dicter ce qu'une caméra devrait ou ne devrait pas faire. Afin de comprendre le glissement qui s'opère si souvent entre la prise de vues cinématographique et la perception humaine, nous revenons finalement à Wees en fin de chapitre 1.1 afin de comprendre comme le cinéma a pu être pensé comme « visualisation de la vue » humaine.

Cette double étude — théorique et rhétorique — prépare le terrain pour le chapitre 1.2, qui propose une analyse formelle de ces rapprochements entre caméra et corps humain. Le chapitre 1.2 se penche sur l'étude de pratiques cinématographiques qui sont fondées sur une union corps-



caméra qui rappelle le rapport d'incarnation introduit par Ihde. Qu'il s'agisse de pratiques documentaires à la première personne ou de pratiques mobilographiques comme la vidéodanse, nous verrons comment l'incorporation de la caméra au corps de la cinéaste se présente à l'écran. Ainsi, l'étude théorique et rhétorique du chapitre 1.1 sera bonifiée par la description phénoménologique des apparences que fournissent les images captées par une caméra qui s'est incorporée au corps et à sa façon propre de naviguer dans le monde. Mais avant de pouvoir nous intéresser aux images produites par un corps auquel la caméra serait venue se fixer, voyons comment la caméra elle-même s'est vue rapprochée du corps et de ses capacités dans l'imaginaire théorique du cinéma.

### **La métaphore de la caméra-œil**

Dans le cadre d'une étude d'envergure sur les liens entre cinéma et vision humaine au sein d'avant-gardes cinématographiques, William C. Wees (1992) propose une synthèse des discours organisée autour de ce qu'il appelle la « métaphore caméra-œil ». Plus spécifiquement, dans le survol qu'il propose dans son chapitre « The camera-eye : Dialectics of a metaphor » (Wees 1992, 11-30), l'auteur s'intéresse aux rapprochements entre la caméra et l'œil humain. Or, l'auteur présente autant des textes qui cherchent à accentuer la proximité entre caméra et œil afin de souligner leurs similarités que des textes qui se servent de la comparaison pour démontrer les différences fondamentales entre les deux partis. L'opposition la plus frappante que nous propose Wees est celle entre les propos de George Wald et ceux de Robert Boynton. Alors que l'analogie caméra-œil peut servir de raccourci stylistique — par exemple dans le texte de James Broughton, « Film as a way of seeing » (1963) — George Wald est plus méthodique dans son « Eye and camera ». En plus de déclarer « Today every schoolboy knows that the eye is like a camera » (1950, 32), Wald explique ce qui justifie ce rapprochement entre caméra et œil :

In both instruments a lens projects an inverted image of the surroundings upon a light-sensitive surface : the film in the camera and the retina in the eye. In both the opening of the lens is regulated by an iris. In both the inside of the chamber is lined with a coating of black material which absorbs stray light that would otherwise be reflected back and forth and obscure the image. (*Idem.*)

Pour contraster ce parallèle harmonieux entre la machine optique et l'organe visuel, Wees évoque la position fort pragmatique de Boynton qui s'oppose catégoriquement à la comparaison entre caméra et œil, et la réfute systématiquement :

The eye most emphatically does not *work* just like a camera, and the differences are worth discussing. The eye is a living organ, while the camera is not. [...] Cameras must be aimed by someone; the eye is part of a grand scheme which does its own aiming. Images produced by photographic cameras must first be processed and then viewed or otherwise analyzed; the image produced upon the retina is never again restored to optical form, and the mechanisms responsible for its processing are perhaps a billionfold more complex than those used in photography (1974, 290. Souligné dans l'original).

Bien que certaines de ces critiques soient évidemment fallacieuses<sup>96</sup>, d'autres sont plus pertinentes, comme l'idée que l'œil participe à un « grand mécanisme » (*grand scheme*) dont nous déduisons qu'il s'agit du système optique dans son ensemble. Wees s'entend avec Boynton sur cette idée en proposant que la vision cinématographique fait partie elle aussi d'un processus général qui inclut également les étapes de post-production, ainsi que la projection de l'image filmique qui lui redonne la forme originale d'un flux de lumière au fil du temps<sup>97</sup>. Ainsi, malgré la complexité du système optique humain, Wees perçoit des rapprochements importants entre les bases de la vision (qui dépend d'un flux de lumière changeant au fil du temps) et les composantes essentielles du médium

---

<sup>96</sup> Il est évident que la caméra n'est pas littéralement et en tous points identique à l'œil humain ou au processus de vision en général, mais Boynton ne semble pas se satisfaire de moins qu'une adéquation parfaite. Par exemple, certaines critiques comme celle qui stipule que la caméra doit être manipulée par autrui alors que l'œil bouge seul est réduite à un tel point qu'elle en devient fautive : la caméra peut bien bouger d'elle-même dans certains contextes, tout autant que l'œil est le plus généralement bougé par celle à qui il appartient.

<sup>97</sup> Plusieurs étapes de post-production méritent effectivement d'être considérées dans le « grand mécanisme » de la vision cinématographique, incluant le développement de la pellicule ou l'interprétation des données captées par le capteur numérique, l'étalonnage, les retouches, le *compositing* et autres effets spéciaux, les manipulations de la pellicule même, et ainsi de suite.

filmique sur lesquelles s'entend un ensemble de cinéastes dont l'auteur fait l'inventaire<sup>98</sup>. Cela dit, la réponse ultime de Wees face aux critiques de Boynton quant aux différences fondamentales entre la caméra et l'œil est de remarquer : « The fact that the eye does not work “just like a camera” is indisputable, *but it is also irrelevant*, since the significant similarities between the two are metaphorical, not literal » (1992, 24. Nous soulignons). Ainsi, il n'est pas nécessaire selon Wees que le fonctionnement d'une caméra et celui de l'œil humain soient en accord parfait pour que des rapprochements puissent être faits. La proximité de la caméra à la vision humaine se trouve à un niveau plus abstrait.

Comme nous l'avons évoqué au chapitre 0.2, dans sa propre étude de la vision cinématographique, Sobchack fait écho à Wees en rejetant les comparaisons entre l'œil et la caméra. Non pas parce qu'elles sont trop littérales comme celles de Boynton, mais bien parce qu'elles ne traduisent pas l'expérience que vit la spectatrice lors du visionnement d'un film. Tout comme Wees se penche sur les similarités entre vision humaine et cinématographique (le jeu de lumière, de mouvement et de temps), Sobchack préfère s'intéresser aux rapprochements fonctionnels entre le film et la vision humaine, plutôt qu'à de quelconques similarités techniques entre la caméra et l'œil. Sobchack nous pousse à voir que ce sont la vision cinématographique et la vision humaine — en tant que procédés *intentionnels* et *corporels* — qui méritent d'être pensés l'un par rapport à l'autre. En se focalisant sur la vision comme phénomène plutôt que sur caméra comme objet technique, Sobchack n'échappe pourtant pas au biais anthropocentrique relevé par Jordan Schonig au chapitre 0.2. Bien que l'autrice ne cherche pas à dire que la caméra est un

---

<sup>98</sup> En une seule page, Wees (1992, 12) énumère les définitions proposées par Germaine Dulac, Louis Aragon, Louis Delluc, Jonas Mekas, Stan Brakhage, Ernie Gehr, Micheal Snow, Peter Kubelka, Slavko Vorkapich, Dziga Vertov, Maya Deren, et Laszlo Moholy-Nagy.

analogue de l'œil humain comme c'est le cas chez Wald par exemple, ses travaux ont tout de même pour but de voir dans l'image cinématographique le reflet d'une conscience humaine. En ce sens, le cinéma est décrit de manière profondément anthropomorphique. Dans le cas de Wald, c'est la caméra qui est la cible des comparaisons anthropomorphiques, alors que chez Sobchack c'est l'image cinématographique qui se voit attribuer des qualités humaines. Ces deux formes d'anthropomorphismes méritent d'être considérées à leur juste valeur.

Pour Wees, notre biais anthropocentrique est intégré à la conception même des appareils de prise de vues. L'auteur insiste effectivement sur le fait que les caméras cinématographiques sont « *carefully engineered to obey the same rules of geometrical optics that are assumed to produce perspective in seeing and in picture making* » (1992, 43). Pour Schonig, cependant, l'anthropomorphisme n'est pas une qualité innée de la caméra ou des images qu'elle produit, mais bien une stratégie interprétative qu'on applique à l'analyse des images. Les deux théories ont raison. Dans le premier cas, l'anthropomorphisme peut inclure le développement de composantes techniques pensées spécifiquement pour rapprocher l'appareil du fonctionnement de la vision humaine<sup>99</sup>. Cela dit, il peut également se révéler dans l'utilisation intentionnelle de la caméra qui vise à reproduire notre façon de voir ou de bouger. Plus encore, l'anthropomorphisme se fait remarquer dans le genre d'interprétation qui, dans le but d'analyser un mouvement de caméra, lui prête des qualités empruntées au corps ou à l'expérience humaine. C'est précisément l'importance de ces interprétations anthropomorphiques qui nous pousse à en proposer une étude rhétorique.

### **L'anthropomorphisme comme stratégie rhétorique**

---

<sup>99</sup> Mentionnons par exemple le développement de la prise de vues en couleur, les procédés anamorphiques, les techniques stéréoscopiques et la prise de vues haute fréquence.

Dans son survol détaillé des mouvements de caméra et de leurs fonctions, Jakob Isak Nielsen dédie un passage à ce qu'il désigne par l'appellation « *craft literature* », soit les écrits provenant des artisans de l'industrie. Nielsen consacre plusieurs pages aux différentes stratégies rhétoriques à travers lesquelles on a pu chercher à interpréter ou à décrire les mouvements de caméra dans un film. Entre autres, l'auteur rapporte les propos de cinéastes qui ont recours à des métaphores anthropomorphiques pour justifier leur façon de bouger la caméra (Nielsen 2007, 14). Les analogies répertoriées peuvent être classées en deux grandes catégories que nous appelons *descriptives* et *prescriptives*. L'approche descriptive consiste à proposer une interprétation *a posteriori* d'un mouvement de caméra qui cherche à en souligner la proximité avec la vision humaine ou la façon de bouger qui est propre à notre corps. Autrement dit, cette approche descriptive concerne les analyses qui ont recours à des métaphores anthropomorphiques afin de décrire une certaine qualité de la séquence étudiée qui semble faire écho à notre propre rapport au monde. Pour bien cerner l'approche descriptive, nous considérons d'abord certaines tendances majeures : celles qui portent sur ce qu'on perçoit être la corporéité ou l'intentionnalité de la caméra, celles qui concernent sur le rôle de l'appareil dans le récit, ou encore celles qui abordent les qualités expressives que l'on voudrait lui attribuer.

Par opposition, l'approche prescriptive englobe les discours qui considèrent la relation entre caméra et vision en termes de règles à suivre. Ces règles peuvent découler de la conviction que la caméra partage certains traits fondamentaux avec la vision humaine (ou l'expérience humaine en général). Dans d'autres cas, l'approche prescriptive peut également chercher à imposer des façons d'utiliser la caméra qui assureraient un rapprochement optimal entre ces deux entités. Quelle qu'en soit la forme, l'approche prescriptive mérite une attention particulière en raison de la rigidité avec laquelle ces règles semblent être prononcées, mais aussi pour l'influence qu'elle

opère sur la standardisation d'une conception anthropomorphique de la caméra et de ses capacités dans l'imaginaire technique du cinéma.

### **Approches descriptives**

En tant que stratégie rhétorique, l'anthropomorphisme se retrouve dans de nombreuses façons de décrire les mouvements de caméra dans le cinéma de fiction. L'une de ces façons se rapproche de la pensée de Sobchack et consiste à décrire le rapport caméra-monde à l'aide d'allusions au corps humain. Dans notre survol de la pensée de l'autrice, nous avons vu que l'image cinématographique pouvait trahir la présence d'un « corps du film » dont la corporéité évoque la nôtre. Plusieurs analyses de mouvements de caméra s'inscrivent dans la même conception anthropomorphique du mouvement de caméra en décrivant l'effet de *présence* produit par l'image cinématographique. C'est précisément à ce genre d'effet que s'intéresse Sabine Müller dans son article « Embodied cognition and camera mobility in F. W. Murnau's *The last laugh* and Fritz Lang's *M* » (2014). Suivant Markus Kuhn (2009), Müller propose une interprétation de la séquence d'ouverture du *Dernier des hommes* [*Der Letzte Mann*] (Friedrich Wilhelm Murnau, 1924) qui insiste sur les caractéristiques du mouvement présenté dans l'image qui nous mettent de l'avant le rapport caméra-monde. Dans cette scène, la caméra descend avec l'ascenseur d'un grand hôtel, sort au rez-de-chaussée et effectue un travelling avant à travers une foule pour arriver jusqu'aux portes où se tient le protagoniste du film, le portier (Emil Jannings). Au lieu du vocabulaire technique typiquement utilisé pour décrire les mouvements de caméra comme une série de déplacements de l'appareil (panoramique, travelling, etc.), les termes choisis par l'autrice servent à accentuer la proximité entre la corporéité de la caméra et notre propre façon d'agir : « The camera “behaves” like a person as it “stands” in and then “leaves” the elevator » (Müller 2014, 35). Sans nécessairement insister sur une isomorphie fondamentale de la caméra et de l'œil

comme c'était le cas chez Wald, ce que Müller décrit dans son analyse de la scène en question est un effet de présence; l'impression que les mouvements de la caméra traduisent une façon d'être-au-monde ou rapport à l'espace qui rappellerait le nôtre. Cet effet découle des indices visuels qui sont produits par la caméra lorsqu'elle traverse l'espace, ainsi que par les mouvements des autres personnes autour d'elle qui viennent confirmer l'organisation corps-espace. Or, si les indices visuels traduisent effectivement un rapport égocentrique qui n'est pas sans rappeler celui qui caractérise la relation sujet-monde de notre propre corps — les mouvements de la caméra semblent être dus au déplacement d'un corps singulier à travers un espace fixe habité par d'autres corps — Müller choisit d'aller au-delà d'une description factuelle des informations fournies par l'image pour proposer une interprétation des mouvements de caméra qui leur prête des qualités humaines *a posteriori*.

Dans d'autres textes, cette même impression de présence peut servir à affirmer l'efficacité d'un mouvement de caméra ou encore à en critiquer l'apparence inhumaine quand cette présence ne rappelle pas notre propre façon de bouger. Le plus souvent, ce genre d'interprétation est reliée à un jugement personnel quant aux fonctions du mouvement de caméra au sein d'un film narratif. Par exemple, lorsque Garrett Brown parle de son expérience comme opérateur de caméra (avant d'avoir inventé le fameux stabilisateur Steadicam), celui-ci décrit comme un échec le fait de ressentir la présence de la caméra dans l'image. L'inventeur explique à cet effet :

the nature of the camera transporting device, heavy or light, *must be subordinated to the nature of the action*. When this effort succeeds we remain, in narrative terms, invisible — the cinematic equivalent of the “omniscient-third” viewpoint. But out-of-sync camerawork, moving too soon or carrying on after the actors

stop, draws attention to the camera's eye and we feel like an entity, a presence, if not quite an onlooker. (Brown 2003, s.p. Nous soulignons)<sup>100</sup>.

Dans un article pour la revue spécialisée *American Cinematographer* intitulé « Putting the “move” in movies », John Calhoun (2003) reprend ce passage de Brown pour l'aider à interpréter la séquence d'ouverture de *Touch of evil* (Orson Welles, 1958) où les mouvements de caméra autour des personnages évoquent selon lui la présence d'une entité occupant une position marginale au sein du récit. Déclenchée par un élément de suspense, la caméra effectue une impressionnante série de mouvements qui cherche néanmoins à tisser les différentes mailles du récit. Pendant ce plan séquence de trois minutes, les mouvements de la caméra nous font faire des allez-retours entre un couple (joué par Charlton Heston et Janet Leigh) qui déambule dans la ville frontalière de Los Robles et une voiture dont on sait qu'une bombe a été dissimulée dans son coffre. Tout en servant à faire monter la tension en nous rappelant la présence de l'explosif que l'on a vu être posé en tout début de séquence (fonction narrative), les mouvements de caméra communiquent aussi nécessairement la place de la caméra dans l'espace qu'elle partage avec les personnages. Par exemple, quand la dynamite est cachée dans le coffre en début de séquence et que la voiture commence à rouler, un mouvement de grue permet à la caméra de s'élever et de proposer un point de vue qui surplombe l'action. Cependant, cette mise en valeur des rapports entre la caméra, les corps et l'espace influence également la façon dont le récit nous est raconté. Dans son introduction au scénario publié de *Touch of evil*, Terry Comito suggère : « Welles's camera seems less concerned with monitoring the events on the screen than in disorienting the spectator » (1985, 8). Pour Calhoun, le fait que la scène ait été construite à travers une série complexe de mouvements

---

<sup>100</sup> Si l'invisibilité de la caméra revient souvent comme marqueur de qualité, surtout en ce qui concerne les discours prononcés par des opératrices et opérateurs de Steadicam quant à leur travail, nous verrons au chapitre 2.2 que la présence humaine derrière l'image demeure un gage de qualité important pour Garrett Brown.



de caméra en plan séquence (plutôt qu'un montage plus conventionnel) contribue à détourner l'attention du récit pour insister sur la présence de l'appareil de prise de vues<sup>101</sup>.

Dire que les indices visuels produits par des mouvements de caméra évoquent une présence constitue une description anthropomorphique. Non pas que l'on cherche à dire que les mouvements de la machine sont équivalents à ceux d'un être humain (derrière la caméra ou dans le film), mais simplement que les indices visuels fournis communiquent la corporéité du mouvement, de même que l'intentionnalité qui s'y rattache. Les interprétations de Calhoun et Müller ne cherchent pas à dire que les mouvements de *Touch of evil* et du *Dernier des hommes* sont le calque de l'expérience humaine dans toute sa complexité, mais ils insistent tout de même sur les échos d'une présence anthropomorphique derrière l'image. Pour Calhoun, c'est l'intentionnalité du mouvement qui détourne notre attention du récit vers la conscience dont elle est l'origine, alors que pour Müller c'est la corporéité du mouvement que la séquence de Murnau nous donne à voir. À cet effet, l'autrice écarte rapidement l'idée que les mouvements traduiraient la présence d'un personnage quelconque et insiste plutôt sur l'effet de présence corporelle produit par le déplacement du point de vue : « The camera does not offer a strictly subjective perspective in the sense of a first-person point of view, nor does it necessarily prompt us to imagine an intradiegetic character or concrete consciousness, but it still induces *the natural feel of an embodied movement* (or a body in motion) » (Müller 2014, 35-36. Nous soulignons). Müller clarifie d'ailleurs qu'il est pratique courante d'appeler ce genre de mouvement « anthropomorphique » : « to highlight the resemblance to the natural feel of perception from the standpoint of a moving body which cannot be ascribed an intradiegetic role » (*Ibid.*, 36. Souligné dans l'original). Dans l'interprétation qu'elle propose,

---

<sup>101</sup> « What the shot conveys is the world of *Touch of Evil*, a “whirling labyrinth,” wrote Comito. It also conveys the personality of the filmmaker, and the independence of the camera from the characters » (Calhoun 2003, s.p.).

l'anthropomorphisme désigne la capacité d'une image à nous faire sentir la perception d'un corps en mouvement, particulièrement quand le film n'a pas déjà motivé ce déplacement en l'assignant à un personnage donné.

### La caméra comme personnage

Si pour Müller, les mouvements de caméra du *Dernier des hommes* laissent sentir une présence dans l'image, pour Arthur Knight l'on aurait plutôt affaire à la première apparition de la caméra comme personnage (1959, 64)<sup>102</sup>. Le cas de Knight s'inscrit dans un courant que Nielsen appelle la perspective « caméra-actrice » (« *camera as character* » *perspective*). À cet effet, Nielsen (2007, 15) cite également les propos du directeur photo Roger Deakins, rapportés par Jon Silberg (2003, 53), au sujet du traitement de la caméra dans *Barton Fink* (Ethan et Joel Cohen, 1991) : « The camera itself is very much a character in *Barton Fink* »<sup>103</sup>. Pour sa part, Calhoun cite l'opinion de l'opérateur de Steadicam Larry McConkey sur la fameuse séquence du Copacabana dans *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990) :

In the *Goodfellas* sequence, he says, *the device is « disarming and cheerful and entirely about the careless power of Ray Liotta and his mobster pals »*. McConkey says, « I deliberately tried to take on the role of an audience member and behave as a *surrogate character* that responds on their behalf. I thought of myself as a tour guide driving a bus, a sports car or a boat, gently leading the audience to anticipate a turn or surprising them with a sudden curve » (Calhoun 2003, s.p. Nous soulignons).

La particularité des discours qui interprètent la caméra comme personnage — et ce, précisément lorsqu'elle n'en incarne pas réellement un dans le récit — revient au fait qu'ils viennent imposer

---

<sup>102</sup> « It was the first appearance of the camera as actor » (Knight 1959, 64).

<sup>103</sup> Le directeur photo contraste cette approche de la caméra comme personnage à celle employée pour *Fargo* (Ethan et Joel Cohen, 1996) où le but était plutôt de maintenir une position d'observateur : « On *Fargo*, our approach was very different because we wanted the audience to feel like observers ». (Roger Deakins, cité dans Silberg 2003, 53).

*a posteriori* une lecture anthropomorphique à ce qui n'est au final qu'une série d'indices visuels servant à communiquer le déplacement d'un point de vue au sein d'un espace donné.

C'est une pareille tendance à vouloir « donner vie » à la caméra que Teresa Castro rejette lorsqu'elle écrit :

Surely, the « camera » — whatever we understand that to be, from the singular, technical object used to make shots, to the more abstract, idealized entity that disconcertingly pervades film theory — is not a living being. It's true that a number of well-known filmmakers and critics have written emphatically on the camera's « eye, » its « soul, » and even its « intelligence » and « consciousness, » but the poetic flights and figments of imagination of Jean Epstein, Stan Brakhage or even Gilles Deleuze are, at best, the demonstration of a strong, affective encounter with film, an exercise in empathy, and, at worst, a « misuse of perceptual concepts » (Castro 2016, 247)<sup>104</sup>.

Ce que Castro critique ici sont ces stratégies rhétoriques qui accordent à la caméra des caractéristiques physiques (œil), psychologiques (intelligence), ou encore existentielles (âme). Il ne s'agit plus simplement de reconnaître des motifs dans l'image qui rappelleraient le rapport sujet-monde propre à l'humain — un travelling avant, un mouvement panoramique, ou quelque autre série d'indices visuels qui évoqueraient notre corporéité —, mais bien d'attribuer à la machine des caractéristiques profondément humaines.

Le genre d'anthropomorphisme que nous avons abordé jusqu'à maintenant se résume à un raccourci stylistique qui est plus répandu et plus poussé dans des textes à saveur critique, lesquels baignent dans une tradition discursive qui encourage un langage imagé et le recours aux analogies évocatrices plutôt qu'aux descriptions purement factuelles. Cela dit, même des revues qui s'adressent à un lectorat s'intéressant à la technique cinématographique, tel *American Cinematographer*, n'échappent pas à ces interprétations anthropomorphiques. En témoigne cette

---

<sup>104</sup> Castro emprunte l'expression « misuse of perceptual concepts » à Malcolm Turvey dans son livre *Doubting Vision. Film and the Revelationist Tradition* (2008). Nous abordons Turvey et sa perception du rapport entre vision humaine et vision cinématographique dans le chapitre 2.1.

description offerte par Lindley Lane (1935, 138) à propos d'une séquence du film *The Barretts of Wimpole street* (Sidney Franklin, 1934) : « [The camera] continues on irresponsibly and gayly towards the door and bumps abruptly into the scowling and elder Barrett [...] The camera has taken unto itself the children's stolen joy, participating with them ». Dans son interprétation des propos de Lane, Patrick Keating insiste sur le passage d'une caméra pensée comme observatrice externe vers une caméra devenue *participante* : « The camera sees less, but *feels* more » (Keating 2016, 00:10:56). Par cette explication, Keating ne cherche pas à justifier l'idée que la caméra saurait réellement exprimer des émotions humaines; ce n'est pas le cas de Lane non plus, précisons-le. Au contraire, celui-ci insiste sur la valeur d'analogies qui nous servent à faire sens des effets produits par l'appareil de prise de vues qui semblent faire écho à notre propre façon d'habiter ou de voir le monde. Ainsi l'auteur clarifie-t-il : « Of course, the camera doesn't have emotions or an eye for that matter. It's just a machine; it doesn't see, it shows. But analogies still matter. Filmmakers appeal to analogies to make sense of the tools they use » (*Ibid.*, 00:11:00). À cet effet, Keating souligne un détail important, soit l'idée que des cinéastes ont recours à des analogies en tous genres pour les aider à conceptualiser leurs outils et leurs fonctions. Alors que l'auteur s'intéresse à tout un éventail d'analogies (la caméra comme mitrailleuse, comme boule de cristal, etc.), celui-ci nous pousse également à considérer des stratégies anthropomorphiques qui visent à rapprocher la caméra de l'œil humain (ou de quelque autre composante de l'expérience humaine). Ce qui différencie l'anthropomorphisme abordé jusqu'à présent dans ce chapitre de celui des cinéastes qu'étudie Keating, cependant, est leur tendance à l'utiliser afin de dicter les bons usages d'une caméra; leurs discours sont souvent *prescriptifs*, plutôt que descriptifs. Comment donc le rapprochement caméra-œil a-t-il servi à définir des règles quant aux bonnes façons d'utiliser la caméra?

### Approches prescriptives

Dans « Putting the “move” in movies », Calhoun pose trois questions qui permettent selon lui d'évaluer l'utilité d'un mouvement de caméra dans un film narratif : « When is it called for? When should it stop? And what does a camera on the move mean to the spectator? » (2003, s.p.). Dans leur réponse à ces questions, il n'est pas rare que des cinéastes aient recours à des analogies qui anthropomorphisent la caméra et les différentes manières de la manipuler afin d'en justifier l'utilisation. Parfois encore, la caméra elle-même n'est pas anthropomorphisée, mais simplement pensée comme représentante (*stand-in*) de la spectatrice, un rôle qui limite ce qu'elle peut ou ne peut pas faire. Par exemple, Ewald André Dupont est catégorique lorsqu'il déclare : « Since the motion picture is *nothing else but the reproduction of life* [...] as watched by an unobtrusive observer, it is of the greatest importance that the spectator should become conscious as little as possible of the presence of the camera » (cité dans *Film Daily* 1926, 25. Nous soulignons). Ainsi pour Dupont, le cinéma doit être une reproduction transparente de la vie, de sorte qu'une spectatrice devrait idéalement oublier la médiation qui s'opère. Cela crée une obligation d'effacement des caractéristiques de la caméra qui viendraient éveiller la spectatrice à la supercherie au cœur du processus cinématographique. Contemporain de Dupont, Friedrich Wilhelm Murnau s'avère plus nuancé dans sa manière de souligner le rôle de la caméra comme mandataire de la spectatrice : « To me the camera *represents the eye of a person*, through whose mind one is watching the events on the screen » (Murnau 1928, 90. Nous soulignons). Ici, le rapprochement caméra-œil implique que la caméra devrait être subordonnée à l'œil de la spectatrice, mais aussi à son esprit. Plus loin dans le même passage, le cinéaste ajoute au sujet de la caméra : « It must whirl and peep and move from place to place *as swiftly as thought itself* » (*Idem*. Nous soulignons). Chez Murnau, le rapprochement caméra-œil n'est pas une raison

d'empêcher la caméra de bouger, mais bien une occasion de l'encourager à bouger comme une conscience passant intentionnellement d'un endroit à un autre.

Contrairement à Murnau, d'autres textes utilisent ce rapprochement œil-caméra pour énoncer des règles qui proscrivent le mouvement de l'appareil. Dans son article « Let's stop abusing camera movement » dans la revue *American Cinematographer*, Victor Milner (1935) rapporte effectivement les propos de directeurs photo qui nous permettent de voir l'anthropomorphisation de la caméra d'un autre point de vue. Pour commencer, Milner cite James Wong Howe selon qui : « the camera should always be regarded as representing either the eye of the audience or, in rare instances, the eye of another player » (*Idem*, 47). Ce dernier s'accorde avec les propos d'autres directeurs photo de l'époque, comme David Abel pour qui : « The lens represents a normal point of view, as of *an audience witnessing a stage performance* » (cité dans Burdick 1936, 288. Nous soulignons)<sup>105</sup>. Bien qu'il soit plus dogmatique dans sa façon de s'exprimer, Wong Howe fait cette déclaration pour expliquer pourquoi l'on devrait éviter les mouvements de caméra inutiles qui bien souvent ne font que retarder le développement du récit et « gaspiller du temps »<sup>106</sup>. Bien qu'il soit ici question d'efficacité et d'économie de moyens — le tout dans le cadre d'une production cinématographique pensée sous le modèle du montage à la chaîne —, le directeur photo finit plutôt par énoncer des règles qui cherchent à justifier les types de mouvements de caméra acceptables en faisant appel à la proximité caméra-œil. En l'occurrence, ces règles sont fondées sur l'idée que la caméra joue le rôle de « mandataire » pour la spectatrice

---

<sup>105</sup> Nous revenons en fin de chapitre à l'idée d'un « point de vue normal » lorsque nous interrogeons la notion de « visualisation de la vue » proposée par Wees.

<sup>106</sup> « The average moving-shot results simply in injecting a sort of false movement into a scene or sequence. It interrupts the progress of the story, and wastes valuable film-footage. For example, suppose we have a long-shot of a man, and want to bring the audience closer to him for some reason. If we move the camera toward him, and truck to a close-up, we delay the dramatic action, and waste much valuable screen time » (James Wong Howe, cité dans Milner 1935, 46-47).

(« the camera should always be regarded as representing [...] the eye of the audience »). En fonction de cette responsabilité, les règles de Wong Howe rejettent initialement la possibilité de bouger la caméra, car « the audience cannot move closer to the player in the theater » (*Idem*). Plutôt que d'être fondé sur un mimétisme sensoriel où l'œil de la caméra serait comparé à l'œil humain, ici le rapprochement s'effectue plutôt entre la caméra et la *position* de la spectatrice dont elle est l'intermédiaire. Plus particulièrement, Wong Howe considère la position de la spectatrice par rapport à une scène dramatique dont elle ne pourrait normalement se rapprocher depuis le siège qu'elle occupe dans la salle de théâtre. Puisque la spectatrice ne peut pas se lever de son siège, monter sur scène et choisir le point de vue qu'elle souhaiterait avoir sur le drame qui se déroule devant ses yeux, Wong Howe considère que la caméra aussi ne devrait pas bouger; l'immobilité de la spectatrice lors du visionnement vient donc imposer des règles qui dictent ce que la caméra peut ou ne peut pas faire pour maintenir la transparence de sa médiation.

Dans la vision des choses présentée par Wong Howe il faudrait, par exemple, qu'un personnage se déplace pour que la caméra puisse justifier ses mouvements. Autrement, le directeur photo considère que bien d'autres techniques cinématographiques plus économes et « naturelles » devraient être préférées si l'on souhaite approcher la caméra d'un détail : « Therefore if we must bring the audience's attention to the player's face, the *natural thing* to do is to progress by direct cuts from the long-shot to the closer one » (*Idem*. Nous soulignons)<sup>107</sup>. « In either instance », continue-t-il en parlant soit de la coupe au montage, soit du mouvement motivé par le déplacement d'un personnage, « the movement is coordinated with something which makes the changing viewpoint *believable* [*sic*] » (*Idem*. Nous soulignons). Le terme « crédible » qui

---

<sup>107</sup> Il est intéressant de voir ici que la nécessité de rester fidèle à la position de la spectatrice n'empêche pas l'utilisation du montage qui demeure « naturelle » à ses yeux. Si pour Wong Howe un mouvement de caméra non motivé viendrait briser l'illusion cinématographique, la pratique du montage, elle, n'est pas sujette au même genre d'examen.

vient clore l'argumentation de Wong Howe nous ramène à l'idée que la caméra doit être pensée comme représentante de l'œil de la spectatrice. En découle un impératif quant à ce que la caméra peut faire en fonction des limites qui lui sont dictées par la position de la spectatrice à laquelle elle doit rester soumise. Ici, l'idée n'est pas que la caméra produit naturellement une image s'apparentant au fonctionnement de notre vision (comme c'était le cas chez Wald), mais plutôt qu'il faut s'assurer de l'utiliser selon les limites imposées par les modalités de l'expérience spectatorielle. Pour être « sans fautes », des mouvements sont donc sommés de se soumettre aux besoins de l'histoire et de l'action pour éviter d'être appréhendés par la spectatrice aux yeux de qui elle devrait rester invisible, imperceptible, voire naturelle<sup>108</sup>.

De retour aux discours prescriptifs, Milner cite également le directeur photo Gaetano Gaudio qui fait écho à Wong Howe et à l'anthropomorphisme qui sous-tend son désir de « naturalisme ». « To be technically perfect, » selon Gaudio, « a moving-camera shot should be as smooth as is our own vision when we turn our head slowly. I don't think anyone has ever made a travelling-shot that smooth! » (*Ibid.*, 47). L'aspect prescriptif de l'anthropomorphisme de Gaudio se résume à une question technique plutôt que narrative : la perfection technique au cinéma reviendrait à l'imitation parfaite des conditions de la vision humaine (le « *grand scheme* » de Boynton). L'adéquation de l'image cinématographique au fonctionnement de la vision humaine n'est pas innée ni automatique, mais elle n'est pas pour le moins désirable, constituant le but ultime

---

<sup>108</sup> Pour sa part, Milner, lui-même directeur photo ayant travaillé avec Cecil B. DeMille et Ernst Lubitsch, nous dit de ce dernier : « Lubitsch, for example, regards camera movement as something to be used as precisely as punctuation. When he moves the camera, he invariably does it at a time when it is necessary to bring the audience closer to some important bit of business — some word, act or expression which high-lights [*sic*] a whole scene or sequence. And he makes sure that the technique of the shot is so *flawless* that the movement is *virtually imperceptible* to the audience — *natural*, inevitable, and *wholly subservient* to the story-action » (*Ibid.*, 46. Nous soulignons). Comme chez Wong Howe et même Dupont, Milner souligne l'importance de l'« invisibilité » du mouvement de caméra. Il faut que la caméra demeure transparente et que ses mouvements ne viennent pas briser l'illusion à laquelle la spectatrice prend part.



de l'appareil pour Gaudio. Ce but semble tout à fait atteignable d'après ce qu'en dit le directeur photo, moyennant le développement de quelque solution technique qui viendrait alléger la tâche de déplacer l'appareillage. L'auteur résume le problème de l'imitation des mouvements humains et de leur fluidité à une question de lourdeur (autant physique que technique). Gaudio décortique le problème ainsi :

Consider the problem : on a floor-area only a few feet square, we are combining the weights of the Cinematographer, the Director, the operative camera-crew, the microphone-man, a microphone-boom, lights, a heavy blimped camera, and the weight of the perambulator itself (which may be several tons alone). This will inevitably show up any weakness or irregularity in the stage floor : and when we do put down some sort of a track, it is usually flimsy, and often a makeshift affair thrown together out of rough planks. How can such a shot be smooth? (*Idem*).

Ce n'est pas une lacune de la caméra elle-même, mais bien les piètres conditions de tournage dans les studios hollywoodiens des années 1930 qui empêchaient, selon Gaudio, de produire des mouvements de caméra techniquement parfaits, en ce sens qu'ils sauraient reproduire la fluidité de notre propre vision subjective<sup>109</sup>. Dans sa manière de présenter l'accomplissement technique ultime d'un mouvement de caméra — à savoir sa capacité à émuler la vision humaine —, Gaudio insiste lui aussi sur l'anthropomorphisme de la caméra. Celui-ci ne découle pas d'une quelconque isomorphie entre caméra et œil comme ce pouvait être le cas chez Wald, mais il demeure tout de même l'objectif à atteindre.

Pour conclure notre survol des stratégies rhétoriques à caractère *prescriptif*, il convient de clore avec les propos d'Herb A. Lightman dans le numéro d'octobre 1946 d'*American Cinematographer*. Lui-même opérateur de caméra lors de la Seconde Guerre<sup>110</sup>, Lightman résume

---

<sup>109</sup> Nous revenons à la question du poids et à la quête de fluidité des mouvements de caméra dans la section 2.

<sup>110</sup> Lightman était Sergent dans le « *U.S. Army Signal Corps Photographic Unit* », division chargée notamment de filmer des images de la guerre depuis le front. Il commence à écrire pour *American Cinematographer* en 1946 et en devient le rédacteur en chef en 1966.

sa vision des règles dictant les usages prescrits d'une caméra dans le cinéma narratif dans son article « The fluid camera »:

The theory behind the *fluid* camera is a simple one. The camera is *the « eye » of the audience*, and the spectator sees only as much of the action as the camera sees. But if the spectator were actually present in the situation depicted upon the screen, he would not just stand in one place and restrain his eye from moving about in an effort to follow the action. Rather, he would move around — drawing closer to view this or that bit of action, drawing back to get a better view of the overall situation. The camera, *as his cinematic eye*, has a right to follow the same course of movement — drawing in, pulling back, narrowing down to some significant segment of the scene. *It is as natural for the camera to move as it is for a character in the scene to move about the set* (Lightman 1946, 82. Nous soulignons).

Bien qu'il soit tout aussi autoritaire que Wong Howe dans l'énonciation de ses règles et bien qu'il les fonde lui aussi sur l'adéquation entre la caméra et l'œil de la spectatrice, Lightman insiste au contraire sur l'importance de bouger la caméra. Si l'immobilité de la spectatrice dans la salle proscrit chez Wong Howe les déplacements non motivés de la caméra — tout comme la spectatrice d'une pièce de théâtre qui ne peut pas se lever et bouger parmi les décors, la caméra non plus ne devrait pas pouvoir se déplacer sans bonne raison —, Lightman justifie les mouvements de caméra précisément en raison de son rôle d'extension de la spectatrice. Or, ce sont à ses désirs et à sa curiosité naturelle, plutôt qu'à sa simple position physique, que l'auteur rapporte les fonctions de la caméra. Pour Lightman, la caméra est une extension de la vision de la spectatrice et doit donc chercher à lui montrer ce qu'elle voudrait voir.

Dans cette conception du cinéma qui invite la caméra à se déplacer pour satisfaire le désir d'exploration de la spectatrice, Lightman continue tout de même à anthropomorphiser l'appareil, même s'il ne s'agit plus d'une reproduction des modes de perception ou de navigation. C'est bien que l'anthropomorphisme peut prendre différentes formes et qu'il ne se limite pas simplement à vouloir comparer le fonctionnement ou les mouvements d'une caméra au fonctionnement de la

vision humaine ou aux façons de bouger propres au corps humain. En outre, ce que les conclusions de Lightman nous démontrent, c'est justement le caractère interprétatif de l'anthropomorphisme; celui-ci n'est pas une qualité intrinsèque de l'appareil qui découlerait d'une quelconque proximité naturelle entre le fonctionnement des techniques optiques et de la vision humaine. Au contraire, les différentes règles pensées par ces deux auteurs nous montrent que le rapprochement de la caméra à l'humain peut prendre différentes formes selon l'objectif du texte<sup>111</sup>.

Outre le caractère interprétatif de ces utilisations de l'anthropomorphisme, il faut également souligner les conséquences d'une comparaison soutenue entre la caméra et la vision humaine. Quel que soit le but des rapprochements caméra-œil étudiés jusqu'à maintenant — qu'ils servent à appuyer des descriptions de mouvements de caméra ou à prescrire certains usages — ceux-ci mettent de l'avant les rapprochements entre l'appareil de prise de vues et le fonctionnement de la vision humaine. Cette proximité n'est pourtant pas sans conséquence. Que se passe-t-il quand une machine comme la caméra vient à être considérée comme équivalente à l'œil humain? Que dire de l'image produite par la caméra qui serait pensée, elle aussi, comme analogue de la vision humaine?

### **Visualisation de la vue**

Outre son survol des métaphores caméra-œil, William Wees propose également une interprétation fort intéressante des conséquences d'une adéquation généralisée entre la vision humaine et les différentes techniques de représentation visuelle, dont le cinéma. Dans un chapitre intitulé « The cinematic image as a visualization of sight », l'auteur introduit l'expression

---

<sup>111</sup> Les conclusions de Lightman sont tirées des mêmes prémisses que celles de Wong Howe, mais elles mènent à des conclusions diamétralement opposées.

« visualisation de la vue » (*visualization of sight*) pour désigner des méthodes de production visuelle qui ont pu être pensées comme représentant le fonctionnement de la vision humaine. Pour développer cette idée, Wees va de la perspective linéaire jusqu'au cinéma, en passant par une série d'outils (*camera obscura*) et de techniques optiques (photographie). Pour Wees, l'expression « visualisation de la vue » désigne autant les images produites par ces différentes techniques que des représentations scientifiques qui se rapportent au fonctionnement de la vision. Dans le premier cas, l'expression « visualisation de la vue » touche donc les images : « (“still” or “moving,” drawn or painted or photographed) that are intended to be equivalents of our actual experience of seeing » (Wees 1992, 31). Dans le second cas, Wees explique que la notion de visualisation de la vue se rapporte également aux diverses représentations scientifiques ou médicales, « diagrams, models, and instruments of various sorts that reveal something about how sight occurs, whether or not they were originally intended for that purpose » (*Ibid.*, 32). Dans un cas comme dans l'autre, l'auteur maintient qu'il faut considérer les reproductions (intentionnelles ou non) de la vision humaine, ainsi que les outils techniques qui servent à les produire, comme autant d'éléments qui contribuent à notre façon d'en comprendre le fonctionnement. Pour Wees, les peintures produites à la Renaissance à l'aide des techniques de perspective constituaient déjà de telles visualisations de la vue. Une peinture construite selon les règles de la perspective est une visualisation de la vue pour Wees, car elle cherche à reproduire l'apparence visuelle d'une scène donnée en fonction du point de vue qu'aurait occupé l'individu : l'organisation d'objets et corps dans le cadre, leurs tailles, proportions, positions, relations, et ainsi de suite. Wees cite un passage de William Ivins pour soutenir cette interprétation de la technique perspectiviste comme visualisation de la vue :

Technically, [perspective] is the central projection of a three-dimensional space upon a plane. Untechnically, it is the way of making a picture on a flat surface in such a manner that the various objects represented in it appear to have the same sizes, shapes, and positions, *relatively to each other*, that the actual objects as

located in actual space would have if seen by the beholder from a single determined point of view (Ivins 1946, 32. Souligné dans l'original.)

En tant que technique visant à représenter des compositions spatiales « telles que les aurait vues une spectatrice depuis un point de vue donné », la perspective se présentait déjà, selon Wees, comme une reproduction de la vision humaine à prendre au sérieux. Aux yeux de l'auteur, la perspective linéaire a effectivement amorcé un enchevêtrement fort problématique des représentations graphiques et des notions liées à la vision humaine; une confusion qui s'est poursuivie grâce à l'intégration de la perspective dans le fonctionnement des appareils photographiques et cinématographiques. Le problème pour Wees découle d'un basculement qui s'opère depuis l'image (picturale, photographique ou cinématographique) perçue comme simple *représentation* artistique du monde vers une conception de l'image (ou de la technique dont elle est tributaire) comme *reproduction* de notre *perception* du monde. Autrement dit, un glissement insidieux se produit lorsqu'une similarité superficielle entre une image et notre vision du même référent cède sa place à une image et un procédé technique qui seraient considérés comme *preuve* du fonctionnement de la vision humaine.

Un tel renversement se produit, aux yeux de Wees, dans *La dioptrique* lorsque Descartes raconte une expérience visant à expliquer le fonctionnement de l'œil. Décivant à la lectrice le produit de la lumière qui vient s'imprimer sur la rétine de l'œil, Descartes résume : « vous y verrez, non peut-être sans admiration et plaisir, une peinture, qui représentera fort naïvement en perspective tous les objets qui seront au dehors » ([1637] 2002, 34). La mention de la perspective apparaissant fort anodine, Wees l'interprète néanmoins comme un symptôme d'une surévaluation de la technique, ainsi présentée comme équivalente au fonctionnement de la vision humaine puisqu'elle serait produite naturellement par l'œil selon Descartes. Le problème n'a fait que

s'accroître selon Wees quand la perspective s'est intégrée d'abord à la *camera obscura* puis ensuite aux outils optiques qui ont suivi. L'auteur explique à cet effet:

As a kind of guarantee of a picture's accuracy in visualizing sight, perspective was incorporated into the dominant theory and practice of the visual arts from the Renaissance until well into the nineteenth century, at which point photography arrived to carry on the traditional assumptions about visual and pictorial perspective. Technically, as Peter Galassi points out, « Photography is nothing more than a means for automatically producing pictures in perfect perspective » (Wees 1992, 42).

Bien qu'il soit juste de dire que la perspective et les techniques qui l'ont suivie proposent des configurations spatiales qui apparaissent cohérentes à nos yeux, le problème soulevé par l'auteur revient au fait qu'elle se soit aussi infiltrée dans notre façon de comprendre la vision humaine elle-même. En tant que « visualisations de la vue », ces techniques ne font pas que reproduire l'apparence de la vision humaine. Elles deviennent autant de « preuves » de son fonctionnement, aussi circonstanciées fussent-elles<sup>112</sup>. Au final, Wees avance l'hypothèse que la trop grande acceptation de ces formes visuelles comme analogues de la vision aurait mené à des limitations au sein des cultures occidentales où, selon l'auteur, « geometrical perspective has been familiar for so long that its limits on and deviations from actual vision are hardly noticed at all » (*Ibid.*, 44).

La consécration dans l'imaginaire commun de la perspective comme visualisation de la vue, accentuée par son intégration dans les techniques photographiques et cinématographiques, contribue à créer une situation bien étrange pour Wees. Au sujet de l'image photographique puis cinématographique, l'auteur explique : « An image deprived of the full possibilities of visual perception has become generally accepted as the only accurate visualization of sight » (*Idem.*).

---

<sup>112</sup> Tout comme les commentaires de Jordan Schonig (2017b, 149) quant au fait que les mouvements de camera ne sont anthropomorphiques que lorsqu'on choisit de bouger la camera de façons bien particulières, ce n'est qu'en suivant des règles bien précises que la perspective arrive à faire écho à notre façon de voir le monde. Cette adéquation n'est pas intrinsèque à la perspective et peut tout aussi facilement être brisée comme nous l'avons vu avec les mouvements de caméra étudiés par Schonig. L'anamorphose que nous avons abordée en fin de chapitre 0.2 en est un exemple.

C'est précisément ce qui pousse l'auteur à déplorer les formes dominantes du cinéma narratif qui, en règle générale, ont cherché à soumettre la caméra aux critères de l' « œil normal ». Wees emprunte ce concept à Vasco Ronchi qui utilise l'expression pour désigner « a fictitious eye which satisfied certain conventions and which was invariable » (Ronchi 1970, 266). Conçu dans le champ de l'optique physique, l' « œil normal » représente le fonctionnement moyen de l'œil humain et implique selon Wees et Ronchi l'exclusion des anomalies et des incertitudes (Wees 1992, 75) qui caractérisent la vision de l'œil, du moins lorsqu'il est pensé dans son contexte actuel, c'est-à-dire comme entité physiologique vivante et donc imparfaite et variable. Suivant cette idée d'œil normal, Wees critique donc le fait que les films narratifs semblent préférer s'accorder à la vision humaine, ou plutôt, comme le précise l'auteur, à conception limitée et standardisée de la vision : « focused, stable, unambiguous representations of familiar objects in three-dimensional space » (*Ibid.*, 3). Cette position demeure d'actualité chez celles et ceux qui s'intéressent aux potentialités de l'image qui restent occultées par certaines pratiques dominantes du cinéma. C'est le cas de Florian Leitner qui remarque que sans avoir à occuper la position d'un être humain dans le récit, « the camera view almost always imitates the human gaze in one way or another » (2013, 267). Cette interprétation n'est pas sans rappeler celle de Sobchack qui considère également les mouvements de caméra comme faisant écho aux structures de la vision humaine. Plus que simplement « imiter un regard humain », ce cinéma dominant tend à se limiter aux conditions bien particulières d'une vision « idéale », soit la stabilité et la clarté de la capture fovéale, ainsi que l'absence d'illusions d'optique ou de l'influence des émotions dans l'image perçue. Lui-même intéressé par les parallèles entre le cinéma expérimental et les aspects les plus variés de la vision humaine, Wees estime qu'en passant d'un œil biologique à un œil mécanique, l'on perd de vue ces éléments

physiologiques ou affectifs qui contribuent de près ou de loin au grand mécanisme de la vision humaine<sup>113</sup>.

Les critiques de Wees face au cinéma pensé comme technique de visualisation de la vue nous permettent, dans un premier temps, de revenir à Sobchack avec une appréciation renouvelée pour son étude nuancée de la vision cinématographique. Loin d'être une simple reproduction du fonctionnement de la vision humaine qui nous permettrait de l'étudier directement, la vision cinématographique demeure quelque chose dont il faut rester critique chez Sobchack; le film est un « Autre » qui n'est pas nous, même si sa vision — donnée à voir telle qu'elle l'est dans la projection — semble faire écho aux structures de notre intentionnalité et de notre corporéité. Dans la description qu'en propose Sobchack, la vision cinématographique n'est pas simplement considérée comme équivalente à la nôtre, ni même comme preuve de son fonctionnement. Au contraire, la vision cinématographique est un phénomène qui mérite d'être interrogé du fait qu'elle fonctionne *en tant que vision* qui nous *donne à voir* le fonctionnement de la vision d'autrui.

### **Conclusion — Remise en question de l'anthropomorphisme**

Au fil de notre survol des différentes façons dont la caméra a pu être comparée à la vision humaine, nous avons différencié deux tendances majeures, soit celles qui décrivent des mouvements de caméra à l'aide d'analogies anthropomorphiques et celles qui imposent des règles quant aux bons usages d'une caméra en tant qu'analogue de l'œil humain. En accord avec la réflexivité que nous inspire le concept d'image exo-centrique, l'objectif de ce chapitre était de prendre conscience des facteurs qui organisent ces types de discours afin de mieux comprendre ce

---

<sup>113</sup> Comme le résume d'ailleurs l'auteur : « Therein lies the source of the “trouble” in the lens : a mechanization and standardization of seeing that sacrifice much of what emotion, imagination, and the total visual experience offer to visual artists » (Wees 1992, 45).



qui peut expliquer cette tendance à vouloir rapprocher la caméra de l'œil ou du corps humain en décrivant l'appareil de prise de vues et ses mouvements à travers des analogies anthropomorphiques. Comme nous l'avons démontré au chapitre 0.2 à l'aide de Jordan Schonig, l'anthropomorphisme n'est pas une caractéristique innée de la caméra ou des types de mouvements qu'on peut lui faire faire; l'appareil ne reproduit pas naturellement (ou du moins automatiquement) le fonctionnement de la vision humaine. L'anthropomorphisme, rappelons-le, n'est bien souvent qu'une tactique utilisée afin d'interpréter l'image cinématographique ou d'expliquer les fonctions et les usages d'une caméra. Il s'agit d'une stratégie rhétorique appliquée soit *a posteriori*, comme *description* des effets produits par une caméra qui rappellent tel ou tel aspect de l'expérience humaine, soit *a priori*, comme ensemble de règles qui *prescrivent* les façons d'utiliser l'appareil afin de satisfaire une conception de la caméra et du cinéma comme analogues de la perception humaine.

Cette tendance que nous appelons prescriptive est tout à fait intrigante et constitue une source féconde pour l'étude des rapprochements caméra-œil. Plus particulièrement, l'étude de ces règles devient encore plus pertinente quand on considère le processus qui permet à des préconceptions quant à la proximité de la caméra et de l'œil de devenir vraies dans l'imaginaire technique du cinéma. Lorsqu'on la considère à l'aune de « visualisation de la vue », l'image filmique devient problématique quand le désir de rester fidèle aux marques d'un « œil normal » vient imposer une certaine manière d'utiliser l'appareil de prise de vues. Tout comme Ihde et son concept d'orientation téléique (voir chapitre 0.2), il faut rester à l'affût des façons dont l'appareil (ou les préconceptions que nous avons à son propos) peut influencer notre façon de l'utiliser en nous orientant vers une « voie de moindre résistance ». Au même moment, il faut aussi être attentifs aux raccourcis que nous offrent les analogies anthropomorphiques. Que gagne-t-on en

appliquant une grille d'interprétation anthropomorphique aux mouvements de caméra, c'est-à-dire en ne les abordant que d'un point de vue anthropocentrique? Inversement, que peut-on apprendre de la caméra en étudiant son rapport au monde d'une perspective qui ne serait pas biaisée par notre égoïsme?

## CHAPITRE 1.2

### Introduction

Dans son interprétation des mouvements de caméra dans la séquence d'ouverture du *Dernier des hommes* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1924), Sabine Müller décrit la caméra de manière anthropomorphique en lui attribuant des caractéristiques humaines. Face aux indices visuels produits par le déplacement de l'appareil de prise de vues au moment du tournage, l'autrice décrit ce qu'elle perçoit être les mouvements d'un corps (« a body in motion ») qui rappellent l'apparence d'un mouvement qu'aurait effectué le corps humain<sup>114</sup>. Il est donc curieux que Müller n'ait pas choisi d'aborder les séquences du film où le mouvement de caméra peut effectivement être attribué aux mouvements d'un corps humain derrière la caméra. En l'occurrence, la fameuse scène du rêve (00:38:50) propose un rapprochement caméra-corps encore plus concret qui nous permet d'aborder d'autres questions pertinentes quant au rapport corps-caméra-espace et à son apparence à l'écran. La scène en question survient après que le portier (Emil Jannings) soit allé voler son ancien uniforme afin de ne pas perdre la face auprès de sa communauté du fait d'avoir

---

<sup>114</sup> « The camera does not offer a strictly subjective perspective in the sense of a first-person point of view, nor does it necessarily prompt us to imagine an intradiegetic character or concrete consciousness, but it still induces the natural feel of an embodied movement (or a body in motion). People have called such a camera *anthropomorphous* to highlight the resemblance to the natural feel of perception from the standpoint of a moving body which cannot be ascribed an intradiegetic role » (Müller 2014, 35-36).

été rétrogradé au poste de préposé aux toilettes en raison de son âge avancé<sup>115</sup>. Après une soirée bien arrosée pour fêter les noces de sa nièce, le portier s'endort et se met à rêver à des jours plus gais où son poste de portier — et l'uniforme qui l'accompagnait — lui méritait les accolades de tout un chacun. Après nous avoir montré une démonstration de force où le personnage de Jannings arrive à lever d'une main la malle qu'un groupe d'hommes peinait à soulever, la caméra le suit à travers les portes tournantes de l'hôtel jusqu'au hall d'entrée où ce dernier impressionne la galerie en démontrant sa force surhumaine. Dans ce plan-séquence, l'image alterne entre un plan moyen qui présente le portier entouré des invités applaudissant son tour de force et un déplacement à travers la foule qui met de l'avant leurs visages ébahis. Peu importe ce qui nous est montré *dans* cette scène, il suffit de s'intéresser à *comment* la séquence nous raconte son histoire pour apprécier la proximité caméra-corps qu'elle nous donne à voir.

Grâce à la documentation entourant la production du film, nous savons que la caméra était fixée au torse du directeur photo Karl Freund lors du tournage de cette séquence<sup>116</sup>. Le fait d'avoir utilisé le corps afin de libérer la caméra du trépied est remarquable pour plusieurs raisons. D'une part, cette stratégie a contribué à faire du *Dernier des hommes* l'une des figures de proue du mouvement de la « caméra déchaînée » (*Die Entfesselte Kamera*)<sup>117</sup>. D'autre part, l'utilisation du corps comme appui nous permet d'étudier l'effet produit à l'écran par l'union corps-caméra. En

---

<sup>115</sup> Dans l'une des versions du film, la notice donnée au protagoniste explique son changement de poste avec le terme « *Altersschwäche* » (faiblesse de l'âge). Le terme est présenté, traduit et expliqué par James N. Bade (2006, 259).

<sup>116</sup> « [...] the truly revolutionary novelty of this film was precisely the camera movements. For these, Freund used his Stachow camera [...] tied it to his body with straps and followed right behind the actor. ». Dans « Making of *The last laugh* ». *Le dernier des hommes [Der Letzte Mann]*, 1924. DVD. Kino International, 2008.

<sup>117</sup> Ce mouvement cinématographique allemand des années 1920 est reconnu pour son utilisation avant-gardiste du mouvement de caméra. En témoigne ce passage de David Bordwell: « For example, once *The last laugh* had been recognized for its fluid camera movement, Ufa could publicize other films that employed *die entfesselte Kamera* ("the flying camera") and celebrate Murnau's film as the first to "break through the limitations that the cinema had hitherto placed upon the gaze of the spectator" ». Le passage cité en anglais chez Bordwell provient d'une publication allemande de 1927 dans la revue *Ufa-Magazin*, intitulée « Die entfesselte Kamera » (anonyme) : « durch die befreite Kamera auch die Grenzen, die der Film bisher dem Blick des Zuschauers setzte, zu durchbrechen ». Voir Bordwell (1997).

vrai, il nous faut reconnaître que cette façon de manipuler la caméra a eu pour effet de laisser des traces dans l'image qui trahissent la présence du corps derrière elle. Sans aller jusqu'à proposer qu'elles démontrent une équivalence entre la caméra et la vision humaine (comme ce serait le cas chez George Wald (voir chapitre 0.2) ou dans les discours des cinéastes abordés au chapitre 1.1), ces traces constituent une part irrémédiablement humaine de l'image. Ce sont les marques d'une manipulation nécessairement imparfaite de l'appareil par l'opérateur Karl Freund; des indices qui témoignent des conditions de la rencontre d'un corps, d'une caméra et d'un espace.

Ces traces sont au cœur de ce chapitre organisé d'abord et avant tout autour de la notion d'*image somatique* pensée par Richard Bégin dans le cadre de pratiques dites *mobilographiques*. Au cours de ce chapitre, nous abordons initialement ces concepts afin de voir en quoi ceux-ci poussent les rapprochements caméra-corps à leur paroxysme : une image marquée par le corps ayant manipulé l'appareil et dont elle devient l'indice. Or, ces mêmes concepts nous permettent également de démontrer les limites d'une conception anthropomorphique de l'image, particulièrement dans leur confrontation à l'image exo-centrique et à la remise en question des relations corps-caméra-espace qu'elle nous amène à faire. Nous présentons dans un premier temps le contexte au sein duquel l'image somatique s'insère afin d'en comprendre l'importance. Par la suite, nous procédons à l'analyse d'extraits où la caméra est amenée à faire corps avec son utilisatrice, notamment dans certains films d'Agnès Varda, Jonas Mekas, Johan van der Keuken et Philippe Baylaucq. Ceux-ci nous permettent d'étudier l'image somatique dans ses cas les plus extrêmes et, par le fait même, de montrer les failles d'un rapprochement hâtif entre l'appareil de prise de vue et l'expérience du sujet derrière la caméra. Finalement, nous démontrons à travers des exemples clés d'images exo-centriques en quoi la notion d'image somatique doit plutôt nous pousser à remettre en question la proximité entre caméra et corps.

## Le corps derrière la caméra

Dans son article « The visible camera : Hand-held camera movement and cinematographic embodiment in autobiographical documentary », Michael Albright cherche à détourner les oppositions couramment faites dans l'étude du documentaire entre l'objectivité idéale d'une observatrice externe et le biais ou la subjectivité inhérente d'une observatrice participante. Pour ce faire, l'auteur démontre que dans un cas comme dans l'autre l'image sera nécessairement porteuse d'indices quant à la présence du corps derrière la caméra. Dans le cas du cinéma-vérité, par exemple, William Rothman avance que « [the] camera is perceived as an extension of the filmmaker's body, the camera's presence is identified first and foremost with the person of the filmmaker » (2004, 295). Caméra participante, celle-ci s'inscrit dans une pratique d'inscription du corps dans l'image qui dépasse les limites du cinéma documentaire, comme l'explique d'ailleurs Richard Bégin : « L'histoire du cinéma retient nombre d'instant visuels où l'image transmet moins les mouvements de ce qui se trouve devant l'objectif de la caméra que ceux de son opérateur » (Bégin 2018, 315). Albright lui aussi cherche à rejeter les étiquettes génériques et à considérer comment une image peut être pensée en termes « autobiographiques », c'est-à-dire comme référant également au corps manipulant la caméra. Pour ce faire, l'auteur insiste sur les images tournées caméra au poing qui agissent, selon lui, « as a mediated instrument for “embalming” one's life experiences » (Albright 2011, 35).

L'utilisation du terme « embaumer » pour décrire l'effet d'inscription dans l'image d'une part de celle qui l'a prise (l'image pensée comme *empreinte*) rappelle nécessairement la célèbre expression d'André Bazin ([1958] 1990, 14), selon qui le cinéma a pour effet d'embaumer le temps, mais aussi, par extension, l'idée avancée par Roland Barthes (1980, 135) au sujet de l'image photographique qu'il conçoit en termes de « certificat de présence ». Comme l'explique Albright,

« a photograph is both a certificate of the presence of the person in the photograph as well as the photographer who took the photograph » (Albright 2011, 37). Dans le cas des documentaires auxquels s'intéresse l'auteur, l'indicialité de l'image quant à la présence d'un corps à l'origine de sa création vient éliminer les distinctions qu'on aurait pu vouloir faire entre différentes approches documentarissantes, selon qu'elles sont plus ou moins biaisées par la présence ou l'intention d'une figure auctoriale. Simplement, pour Albright : « The cinematographer and the camera apparatus *produce or imply their presence* through the shaky movements caused by holding the camera. The filmmaker is not necessarily any more or less present simply because he or she is also in the shot » (*Ibid.*, 35. Nous soulignons).

Dire qu'une cinéaste n'est pas plus ou moins présente quand elle apparaît dans l'image que lorsqu'elle ne fait que manipuler la caméra revient à opérer un glissement quant à ce dont l'image est l'indice, à savoir qu'elle ne se rapporte plus nécessairement à ce qui figure *dans* l'image, mais aussi — et même autant — à la personne derrière l'appareil. En vérité, la notion de relation d'incarnation définie par Don Ihde (voir chapitre 0.2) sous-tend cette idée : une machine qui serait si transparente et si rapprochée de son utilisatrice qu'elle permettrait de produire un document qui relate non seulement ce qui est devant l'objectif, mais aussi bien la corporéité et l'intentionnalité propres au sujet derrière la caméra lors de sa rencontre d'un environnement donné. Suivant Ihde — et Vivian Sobchack qui a transposé ses concepts postphénoménologiques à l'étude du cinéma — il faut schématiser cette conception de la caméra de la manière suivante :

(Cinéaste-Caméra) → Monde

Parallèlement, si l'on considère que le produit de cette relation est une image qui porte les traces de l'utilisatrice qui manipulait l'appareil, le rapport spectatorial à cette image devrait être organisé de la manière suivante :

(Spectatrice-Projecteur) → ((Cinéaste-Caméra) → Monde)

Ce transfert d'attention (de l'objet devant la caméra vers le sujet derrière l'appareil) est d'autant plus présent quand Albright déclare : « In these instances, each movement of the hands is visually embodied through the camera and produces a recorded testimony of a body's presence in the profilmic scene » (*Ibid.*, 37).

Nonobstant l'hésitation de l'auteur face à cette idée, il s'avère qu'on en trouve les échos dans les travaux de Richard Bégin en ce qui a trait au « déplacement référentiel » dont ce dernier nous parle pour décrire « une image dans laquelle le monde acquiert son sens non pas en référence à ce qui est visible et éventuellement intelligible, mais en fonction de la présence et de la situation de *ce* ou *celui* qui enregistre » (2018, 327). Ce dernier explique encore, en lien aux images produites par une caméra embarquée sur le corps d'une filmeuse : « La référence de l'image s'en trouve irrémédiablement affectée. Celle-ci concerne moins la signification associée à un point de vue que le dynamisme, l'énergie, le mécanisme ou la réaction nerveuse à l'origine de celui-ci » (*Idem.*)<sup>118</sup>.

Pour désigner ces pratiques d'inscription d'une « présence mouvante », Bégin (2015, 100) introduit le terme de « mobilographie », signifiant : « littéralement, l'écriture d'une mobilité » (*Idem.*). Plus qu'un néologisme visant à tracer les contours de pratiques facilitées par l'existence de dispositifs techniques *portables* (film de voyage, film amateur, film de famille, *vlog*, etc.) penser

---

<sup>118</sup> Comme le laisse déjà pressentir le passage « la présence et de la situation de *ce* ou *celui* qui enregistre » (Bégin 2018, 327. Souligné dans l'original), l'auteur ne limite pas la notion d'image somatique ou de mobilographie à la prise de vues opérée intentionnellement par une cinéaste professionnelle ou amateur. Ailleurs dans le même texte, Bégin affirme effectivement au sujet de la mobilité du corps et celle de la machine : « l'une ne va pas sans l'autre, si tant est que l'on est prêt à admettre qu'un « filmeur » puisse être de nature humaine ou machinique. Que l'on songe en effet au *Phantom Rides*, voire à toutes ces autres « vues mobiles » qui, de nos jours, nécessitent une voiture, une planche de surf ou un drone; toutes ces pratiques impliquent un substitut du « filmeur » qui, mécanique certes, n'en est pas moins doté d'une morphologie technique, faite d'acier, de plastique ou de circuits intégrés, tout aussi motile et parfois flexible que puisse l'être le corps humain » (*Ibid.*, 320).



la mobilographie implique effectivement un déplacement référentiel, en ce sens qu'elle nous invite à interpréter l'image d'abord et avant tout comme une trace laissée par la filmeuse<sup>119</sup>. C'est justement cette remise en perspective du référent de l'image que Bégin fait ressortir des propos de Vincent Laforet et Nick Paumgarten qui, tous deux au sujet des « caméras d'action » GoPro, ont insisté sur la capacité d'appareils miniatures et portables à capter l'expérience de leur utilisatrice de manière autonome et transparente<sup>120</sup>. Pour Laforet, la GoPro est une caméra qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser activement, puisqu'elle se charge seule de documenter l'expérience. Dans cette vision des choses, l'utilisatrice peut dès lors vivre son expérience sans se soucier d'en capter des images, puisqu'elle sait qu'elle peut compter sur les séquences captées par l'appareil qu'elle porte sur son corps. Paumgarten, lui, évoque le grand-angulaire de la GoPro et assure que même sans viseur qui permettrait de confirmer ce que l'appareil voit, la caméra sait capter ce que l'utilisatrice voit devant elle. Pour Bégin, ces deux auteurs parlent de pratiques mobilographiques en ce sens qu'ils décrivent l'utilisation de caméras portables pour capter l'expérience d'une utilisatrice *en action*; l'image sert à documenter la rencontre d'un corps et d'un espace donné. Mais encore faut-il penser l'impact de considérer les pratiques dont nous parlent ces auteurs comme des pratiques mobilographiques, en ce sens où cette notion nous invite à reconsidérer *ce à quoi* l'image fait référence. Chez Laforet comme chez Paumgarten, l'image devient la *preuve d'une expérience donnée*; plus que des images d'un voyage ou d'une quelconque cascade, elles attestent de la

---

<sup>119</sup> Notons par ailleurs que la mobilographie est généralement en lien aux pratiques vidéo- ou cinématographiques, mais qu'elle peut également décrire des pratiques sonores ou épistolaires, par exemple. À ce sujet, voir Bégin (2015).

<sup>120</sup> Bégin (2018, 326-328) cite et recadre les propos suivants des deux auteurs : « The GoPro more so than any tool that ever preceded it, has allowed people to focus on experiencing the moment, as opposed to focusing on capturing it » (Laforet 2014, s.p.); « The GoPro is defined as much by its limitations as by its advantages. It has no display, so you can't see what's in the frame. In a way, this doesn't matter, because the wide-angle lens takes in so broad a field (everything in focus, everything lit) that you need only point it in a general direction and you can expect to capture something good » (Paumgarten 2014, 45).

rencontre d'un corps et d'un espace. En l'occurrence, l'image est produite par la caméra en réaction à l'interaction corps-espace qu'elle documente.

Pour présenter les configurations mobilographiques, Bégin fait appel à des exemples provenant de sources tout aussi diverses que les images de l'assassinat de Kennedy tournées par Zapruder, les films d'Alain Cavalier, Jonas Mekas et Johan van der Keuken, ainsi que les vidéos produites par toutes sortes de caméras installées sur des corps (humains ou non). À ces exemples, nous pouvons aussi bien rajouter ceux préférés par Albright, soit les documentaires « autobiographiques » d'Agnès Varda, Tom Joslin et Christian Frei qui participent également d'un penchant pour la mobilographie. Notons ici que c'est Albright qui colle l'étiquette « autobiographique » à ces œuvres plus ou moins personnelles qui, malgré tout, ont cela en commun qu'elles présentent des images tournées caméra au poing qui portent donc les traces du corps derrière la caméra. C'est précisément ce geste — le simple fait de porter la caméra au poing et d'en faire un instrument de documentation d'une expérience vécue — qui réunissent ces films sous la bannière « autobiographique » pour Albright, et sous celle « mobilographique » pour Bégin.

Dans le cadre de cette section de la thèse portant sur les rapprochements entre caméra et corps, la mobilographie nous intéresse tout d'abord parce qu'elle sert précisément à décrire des pratiques fondées sur l'union d'un corps et d'une caméra, comme dans le cas des images tournées à la main pour documenter une expérience vécue, ou encore l'exemple de Karl Freund portant une caméra sur son torse pour filmer la séquence de rêve du *Dernier des hommes*. Cela dit, la notion de mobilographie nous est aussi utile parce qu'elle met en lumière le rôle de « visualisation de la vue » que joue l'image cinématographique. Considérée comme trace laissée par l'individu derrière la caméra, l'image produite lors d'une pratique mobilographique est souvent pensée comme un

document de l'*expérience* vécue par cette personne. Pour Laforet, par exemple, nul besoin d'*utiliser* consciemment la GoPro pour capter des images de notre expérience, puisque c'est elle qui se charge automatiquement de la fonction d'inscription en mémoire de l'expérience. Paumgarten nous assure d'ailleurs que cette image sait traduire une part de l'expérience de l'utilisatrice, qu'elle agit en tant qu'intermédiaire vers une part d'intériorité qui n'est pas accessible pour l'observatrice externe. Pour soutenir cette interprétation, celui-ci relate une anecdote dans laquelle son fils portait une caméra GoPro sur son casque lors d'une descente de ski. L'auteur raconte ainsi :

Even though the camera was turned outward, filled mainly by the sight of the terrain sliding past, it provided, more than anything, *a glimpse into the mind of a dreamy and quiet boy* — who, to my eyes, during the day, had been just a nose, his features and expressions otherwise hidden by helmet, neck gaiter, and goggles. I didn't need a camera to show me what he looked like to the world, but was delighted to find one that could *show me what the world looked like to him*. It captured him better than any camera pointed at him could. *This was a proxy, of sorts*. (Paumgarten 2014, 51. Nous soulignons)

La facilité (voire la négligence) avec laquelle Paumgarten et Laforet avancent leurs idées — soit qu'une image prise depuis le corps serait en mesure de nous en dire plus sur l'utilisatrice qui portait la caméra qu'une image représentant la même personne d'un point de vue externe — souligne l'importance de nuancer leurs propos. Par opposition, Bégin arrive à mieux décrire la fonction mobilographique de ces images et le rapport de ces dernières à l'expérience humaine. Spécifiquement, l'auteur explique de manière plus nuancée ce que viennent représenter des images captées sur le vif par l'utilisatrice souhaitant documenter d'une manière ou d'une autre une expérience vécue : « plutôt que d'évoquer une vision subjective du monde habitée d'un discours sur celui-ci, ces images préservent la trace d'une inscription pré-discursive; celle de l'expérience physique de ce qui advient » (Bégin 2018, 322). En écartant l'épineuse question de la subjectivité, l'auteur en arrive plutôt à décrire le *transfert sensible* qui s'opère depuis le corps de la filmeuse

jusqu'à la matière de l'image. C'est d'ailleurs ce qui pousse Bégin à évoquer la philosophie du documentariste Johan van der Keuken pour définir les pratiques mobilographiques en tant qu'inscription d'une expérience vécue du monde : « ce qu'on documente au fond c'est une présence physique, non seulement celle de l'autre, mais la mienne propre, c'est peut-être bien plus important de documenter le fait qu'on était là et comment » (van der Keuken 1993, 79).

Pour conceptualiser cette image qui porte les marques de cette « présence physique » de la filmeuse dans les vibrations qui l'habitent, Bégin introduit à son tour la notion d' « image somatique ». On retrouve cette notion à plusieurs reprises à travers les écrits de Bégin lorsqu'il est question de caractériser, comme il le fait au sujet du travail d'Alain Cavalier et de sa caméra portée au poing, « une image brute, grossière, parfois insignifiante, procédant d'abord et avant tout de la fébrilité du corps filmant » (Bégin 2018, 317). Ainsi faut-il penser l'image somatique comme le produit des pratiques mobilographiques; celle qui porte en elle les traces produites par la rencontre d'une caméra *portable*, d'un corps *mobile* et d'un espace *praticable*, pour paraphraser l'auteur<sup>121</sup>. L'auteur continue, cette fois en citant Cavalier, en expliquant que l'expression « image somatique » désigne, « des images par lesquelles, comme l'indique le cinéaste, “le spectateur sent le souffle de celui qui filme, le léger tremblement de son corps” » (*Idem.*). Ce sont ces indications de la présence du corps (respiration, tremblement, etc.) qui font d'elles des images *somatiques*, d'après la racine grecque *σῶμα* (*sôma*) qui désigne le corps charnel par opposition à l'esprit ou l'âme.

---

<sup>121</sup> Ce triptyque décrit chez Bégin l'idée d'une « mobilité généralisée » dont la mobilographie serait le mode d'inscription privilégié : « Nous disions que la mobilographie est l'inscription d'une mobilité généralisée incluant la motilité du corps filmant, la portabilité de l'objet technique et la praticabilité de l'environnement » (Bégin 2018, 329).

L'intérêt de l'image somatique revient justement au fait qu'elle permet de conceptualiser la capacité d'une image à représenter une part de l'expérience de la filmeuse à même l'image, et ce, même lorsque le regard de la caméra (voire son intentionnalité) semble orienté vers un objet externe. L'idée d'une image qui trahirait une présence dans les mouvements qui l'habitent n'est pourtant pas nouvelle, mais la définition proposée par Bégin décrit plus clairement et de manière moins problématique les liens que l'on peut vraisemblablement tisser entre une image cinématographique et l'expérience physique. Afin de démontrer la valeur de cette notion dans l'étude des liens entre caméra et corps humain, passons à l'analyse d'images produites par un tel rapprochement de sorte à voir ce que nous apporte le fait de les interpréter à la lumière de l'image somatique.

### *Les glaneurs et la glaneuse*

L'apport de la notion d'image somatique par rapport à l'approche d'Albright, par exemple, peut être mis en lumière par la confrontation de deux types d'images du film d'Agnès Varda, *Les glaneurs et la glaneuse* (2000). Pour Albright, l'intérêt de ce film se trouve dans les images captées par Varda à l'aide d'une petite caméra numérique portative. Parsemées au travers du film, certaines séquences tournées par la cinéaste détournent temporairement l'attention du documentaire pour se concentrer sur sa propre personne; ce sont les séquences autobiographiques auxquelles Albright s'intéresse. Plus particulièrement, l'auteur focalise sur les séquences où Varda « filme d'une main son autre main », pour paraphraser la cinéaste<sup>122</sup>. Pendant ces passages, Varda explique en voix-off que ces images participent d'un projet d'exploration de son corps vieillissant, un corps qu'elle ne reconnaît d'ailleurs plus à travers l'œil pénétrant de la caméra : « C'est-à-dire c'est ça mon

---

<sup>122</sup> L'une de ces séquences est celle des camions (00:41:00).

projet. Filmer d'une main mon autre main. Rentrer dans l'horreur, je trouve ça extraordinaire. J'ai l'impression que je suis une bête; c'est pire, je suis une bête que je ne connais pas » (00:32:50).

Si Albright s'intéresse à ces instances, qu'il appelle « autobiographiques », où la caméra permet à la cinéaste de documenter son propre corps, l'auteur insiste également sur l'importance de considérer les mouvements de la main tenant l'appareil; celle qui nous témoigne de la présence de la filmeuse même lorsqu'elle n'apparaît pas à l'écran. Albright détourne notamment les propos de William Rothman — au sujet de la caméra pensée comme extension du corps — afin de montrer en quoi le corps de la filmeuse est toujours présent dans l'image :

As Rothman argues, there is perhaps more at stake in the filmmaker's presence than the subjects in front of the camera. He suggests that the apparatus functions as a physical extension of the cinematographer's body. The relationship between the camera and the hands is particularly useful in thinking about the *vérité* cinematographer, through which the body and the camera move together simultaneously. In these instances, *each movement of the hands is visually embodied through the camera and produces a recorded testimony of a body's presence in the profilmic scene.* (Albright 2011, 36-37. Nous soulignons.)

Fasciné tel qu'il est par l'idée d'une image qui constituerait le « témoignage enregistré de la présence d'un corps dans l'espace profilmique », il est surprenant qu'Albright ne mentionne que les scènes dans *Les glaneurs et la glaneuse* où la main de Varda est mise à l'avant comme objet premier de l'image. En effet, la séquence de la « danse d'un bouchon d'objectif » (00:46:52) nous paraît de loin plus appropriée pour démontrer la capacité d'une image à agir comme trace d'une présence derrière la caméra, et ce, avant tout intérêt pour quelque autre objet de représentation. Les images en question surviennent, Varda nous explique, lorsqu'elle oublia d'arrêter sa caméra après avoir tourné des images qui l'intéressaient originalement<sup>123</sup>. La caméra pointée vers le sol, l'on voit effectivement le bouchon d'objectif balancer çà et là au gré des mouvements de la filmeuse.

---

<sup>123</sup> En l'occurrence, il s'agit d'images de « sécateurs qui dansaient ».

Or, s'il est vrai que l'introduction de Varda nous pousse à voir dans ces images la danse d'un objet inanimé, la seule chose qui nous est réellement montrée dans ces images accidentelles — sans but, pré-discursives — est le mouvement de la cinéaste. L'effet est d'ailleurs accentué quand Varda se met à marcher et que les repères spatiaux s'effacent quasi totalement en faveur d'une mutation aléatoire de formes et de couleurs. Ces images qui n'ont rien à signifier et qui n'ont pas été captées intentionnellement à des fins documentarisantes ou même autobiographiques se rapprochent pourtant plus de ce dont semble parler Albright lorsqu'il souligne la capacité de l'image captée caméra au poing à témoigner de la présence du corps derrière l'image.

Contrairement à l'intérêt d'Albright pour les images où Varda se sert de la caméra pour filmer sa propre main, la notion d'image somatique nous invite à apprécier toutes les images laissant voir des imperfections dans le mouvement de la caméra (tressaillements, heurts, saccades, etc.) qui sont en fait des indices de la « présence au monde » de la filmeuse (Bégin 2018, 315). Comme Bégin l'explique dans l'une de ses définitions des images somatiques, celles-ci « réfèrent à l'état d'un corps appareillé dont elles exposent l'excitation, l'agitation ou le relâchement. Ainsi, plutôt que d'évoquer une vision subjective du monde habitée d'un discours sur celui-ci, ces images préservent la trace d'une inscription pré-discursive; celle de l'expérience physique de ce qui advient » (*Ibid.*, 322). Insistons de nouveau sur l'importance d'écarter la question de subjectivité dans ces images qui, contrairement à ce qu'auraient pu dire Paumgarten ou Laforet, ne nous disent rien de l'intériorité ou des traits de personnalité de la filmeuse. Comme Bégin l'indique plutôt, ces images ne *signifient* rien et ne nous permettent pas d'interpréter l'intentionnalité de la cinéaste en lien à l'objet de son regard. Délivées de toute valeur discursive, nous pouvons tout de même voir en ces images les traces d'une présence physique. Chaque « imperfection » que contient cette

séquence est la marque d'un mouvement de la réalisatrice en réponse à son environnement; ni plus, ni moins.

En ce sens, l'on peut effectivement parler d'un rapprochement entre l'image cinématographique et l'expérience physique de la filmeuse. Or, qu'entend-on par « rapprochement » dans ce cas-ci? Loin de nous l'idée de proposer que les pratiques mobilographiques dont font partie les images de Varda participent d'une équivalence entre le fonctionnement de la vision humaine et celle de la caméra (comme cela aurait pu être le cas chez George Wald (voir chapitre 0.2)), ou même que l'image somatique serve de preuve du fonctionnement de la vision humaine (la « visualisation de la vue » critiquée par William Wees (voir chapitre 1.1)). Nous n'essayons pas non plus de dire comme Laforet et Paumgarten que ces images arrivent à révéler quoi que ce soit de significatif quant à la personne ayant manipulé l'appareil. L'image cinématographique, même si elle peut être qualifiée de somatique, n'est pas un intermédiaire pour l'expérience humaine dans toute sa complexité (psychique, émotionnelle, critique, etc.). Cela dit, la notion d'image somatique nous invite tout de même à penser le rapprochement entre caméra et corps en termes d'inscription dans l'image d'une part de l'expérience *somatique* de la filmeuse; l'image est *affectée* par les réactions physiques d'un corps à l'environnement dont il fait l'expérience. Ce sont ces aspects mis en lumière par la notion d'image somatique que nous étudions au cours des prochaines pages afin de voir jusqu'où nous pouvons pousser l'alignement de la caméra et du corps humain.

En analysant la séquence de la « danse d'un bouchon d'objectif » du film de Varda, notre but est de mettre en lumière l'existence et l'apparence des images somatiques, ainsi que leur rapport au corps dont elles sont l'indice. Plus encore, il faut pouvoir comprendre les images somatiques en elles-mêmes — en nous concentrant sur ces images totalement dépourvues de



sens ou d'intention — avant d'apprécier le « déplacement référentiel » dont parle Bégin, qui nous demande de délaissier notre réflexe naturel et de penser aussi au sujet derrière l'objectif. Mieux informés quant à l'image somatique après ce détour par *Les glaneurs et la glaneuse*, qu'en est-il d'images où le glissement de l'objet est au cœur du débat?

### *Walden*

Du long de ses 177 minutes, *Walden, also known as diaries, notes and sketches* (Jonas Mekas, 1969) documente à la manière d'un journal intime des moments aussi anodins qu'importants de la vie quotidienne du cinéaste d'avant-garde Jonas Mekas. Le sous-titre du film en indique bien la composition : images prises sur le vif lors d'événements plus ou moins importants, notes et poèmes dactylographiés ou prononcés par le cinéaste, musiques diverses qui accompagnent les différentes sections de l'œuvre, etc. *Walden* se démarque aussi par la technique de prise de vues favorisée par Mekas, soit celle de manipuler la caméra « à main levée », tel un instrument permettant l'exploration (et l'inscription) du monde environnant. Plus encore, c'est le caractère somatique des images de *Walden* qui en fait un objet si pertinent et si marquant dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma. En témoigne la manière dont James Hoberman décrit le style visuel du film : « *Walden*, shot with a hand-held camera and characterized by wildly kinetic bursts of imagery, broke new ground; with it, Mr. Mekas freed himself from both conventional film technique and narrative restraint » (Hoberman 2015, s.p.).

De nombreuses séquences à travers *Walden* méritent cette description, dont les scènes de la marche pour la paix (00:42:25), mais aussi « Uptown Party » (00:54:00) et « Naomi » (00:58:00). Dans cette dernière, par exemple, Mekas se déplace, caméra en main, dans les rues enneigées de New York. Bien qu'elles visent à documenter le paysage transformé de la ville, il n'est pas difficile de penser ces images comme les preuves d'une expérience particulière vécue

par Mekas; les traces laissées par sa réaction à son environnement. Bien sûr, la notion d'image somatique nous permet d'emblée de conclure que le but n'est pas de comprendre ce que ces images représentent *au-delà* d'une vision charnelle le temps d'une expérience donnée. Et s'il nous vient l'envie de critiquer les imperfections de ces images, il suffit de se rappeler l'explication de Bégin au sujet de la maladresse typiquement attribuée aux œuvres jugées amateurs : « Être inadapté et maladroit n'a rien de l'handicap. Le lyrisme populaire qui découle de la maladresse qu'évoque Mekas permet à l'image de vivre au rythme parfois endiablé et autre fois ennuyant du quotidien » (Bégin 2015, 107). Mais encore, l'auteur insiste sur le rapport de ces images « brutes, grossières, parfois insignifiantes » à l'expérience vécue par la filmeuse derrière la caméra : « Ses images sont les artefacts qui se réfèrent au corps d'un individu éprouvant le monde, mais se refusant l'observation, lui préférant l'action » (*Idem.*). Dans la construction de la notion d'image somatique, Bégin insiste effectivement sur le caractère pré-réflexif de l'inscription dont elle participe. L'image somatique n'est pas le produit d'une captation intentionnelle, mais plutôt le dérivé d'une prise de vues *en action*. En ce sens, la mobilographie fait partie intégrante de l'œuvre de Mekas, comme l'indique la maxime qu'il prononce à la onzième minute du film : « I make home movies, therefore I live. I live, therefore I make home movies » (00:10:50).

Les images de *Walden* ont ceci d'intéressant — et le film ne s'en cache aucunement — qu'elles baignent dans le quotidien; elles sont tout à fait anecdotiques. Cela facilite notamment l'interprétation du « déplacement référentiel » proposé par Bégin et qui concerne, nous l'avons vu, « une image dont la référence s'avère d'abord être celle du corps tremblant d'un filmeur sensible à son environnement » (Bégin 2018, 317). Ce passage, d'abord écrit au sujet des images de l'assassinat de Kennedy tournées par Zapruder, décrit effectivement le glissement qui s'opère dans l'image somatique, laquelle nous en dit autant sinon plus sur le sujet derrière l'objectif

que sur l'objet de la représentation. Il se transpose tout aussi bien aux images somatiques en tous genres, dont celles captées par Mekas. Il en est de même pour cette description, aussi initialement écrite en lien avec le film de Zapruder, mais qui s'avère révélatrice des dynamiques à l'œuvre dans celui de Mekas:

On le constate avec le film de Zapruder : celui-ci n'offre pas qu'un point de vue sur l'événement, mais révèle l'expérience sensible d'un monde perçu à ce moment et à cet endroit précis. L'image somatique d'un événement concerne avant toute chose l'environnement que celui-ci transforme et le corps ou la machine appareillée qui à la fois ressent et enregistre cette même transformation (*Ibid.*, 322-323).

La médiation de l'expérience par l'appareil cinématographique nous ouvre cependant à l'une des limites de la notion d'image somatique. Non pas une limite du concept en soi, ni de l'application qu'en fait son concepteur, mais plutôt une mise en garde qu'il faut garder en tête face à la portée des rapprochements entre caméra et corps. Puisqu'elle sert à conceptualiser l'image comme trace d'une expérience, la notion d'image somatique peut effectivement être la proie d'une appropriation au profit d'approches anthropocentriques de l'étude des techniques de prise de vues. S'il est vrai que l'image somatique porte les traces du *corps* derrière l'objectif, comme son nom l'indique, Bégin fait bien attention de spécifier que ce corps peut aussi bien être humain que nonhumain. Ainsi, il faut se limiter à interpréter les caractéristiques *somatiques* de l'image et se garder d'extrapoler en subordonnant ces images à un biais anthropocentrique, comme nous avons pu le voir avec Jordan Schonig au chapitre 0.2. Cela nous pousse à questionner l'influence de l'image somatique dans l'étude des rapprochements entre caméra et corps. Partant de l'idée qu'il s'agit d'une image porteuse des traces du corps, elle résiste cependant l'imposition d'interprétations anthropomorphiques aux mouvements de caméra. Qui plus est, l'aspect *somatique* de ces images reste indécis. Ou, pour le dire autrement, le (ou les) corps dont la présence est à l'origine des traces que porte l'image n'est jamais identifié en tant que tel.

À cet effet — et dans l'esprit de remise en question et de renversement qu'invite la notion d'image exo-centrique qui guide notre étude — il s'avère pertinent de se tourner vers ce phénomène afin de voir en quoi l'image exo-centrique nous permet de repenser le paradigme anthropomorphique qui chapeaute les rapprochements entre caméra et corps dans l'histoire des techniques de prise de vues.

### **Images exo-centriques — Images somatiques**

Comme nous démontrons en introduction, l'image exo-centrique est produite par une caméra pointée vers le corps qui la porte et auquel elle est solidement fixée. Solidaire du corps, la caméra est soumise aux mouvements de ce dernier; les déplacements de l'appareil sont totalement tributaires de ceux du corps. Or, nous savons pertinemment que l'effet particulier produit par les conditions techniques de l'image exo-centrique — notamment le retournement de la caméra vers le corps au centre du dispositif — opère un bouleversement entre le mouvement performé dans l'espace physique et celui représenté à l'écran. Ce renversement nous pousse également à repenser l'influence du corps dans la constitution de l'image cinématographique. Ainsi, à travers le prisme de l'image somatique, comment des images exo-centriques peuvent-elles offrir un nouveau point de vue sur les rapprochements entre la caméra et le corps humain? Plus particulièrement, de quel corps l'image exo-centrique est-elle la trace?

Afin de mener à bien notre étude des points de rencontre entre image exo-centrique et image somatique, il convient de nous pencher sur un objet présentant des configurations caméra-corps originales. En l'occurrence, *Lodola* (Philippe Baylaucq, 1996) est une vidéodanse où l'utilisation de caméras miniatures fixées aux corps de la danseuse Chi Long et du chorégraphe José Navas nous offre la chance d'analyser des images somatiques plus traditionnelles (regard

égocentrique depuis le corps vers l'espace qu'il habite) parallèlement à d'images exo-centriques en tous genres (regard excentré du corps et retourné vers lui).

### ***Lodela***

Œuvre de « danse pour l'écran » de vingt-six minutes, *Lodela* constitue un objet d'étude fascinant, à la fois sur le plan de la production de chorégraphies *par* et *pour* le cinéma, mais aussi en ce qui concerne l'influence de caméras portables sur notre appréciation des mouvements du corps<sup>124</sup>. Qualifié par l'Office National du Film du Canada de « célébration du mouvement » (<https://www.onf.ca/film/lodela/>), le film de Philippe Baylaucq propose plusieurs techniques qui mettent en lumière l'influence de la médiation cinématographique sur notre perception du mouvement. Outre les nombreuses images qui jouent simplement avec des angles de caméra originaux (point de vue surplombant ou perpendiculaire au sol), ce sont les images produites par l'utilisation d'une paluche fixée au corps dansant qui nous intéressent présentement<sup>125</sup>. La caméra miniature attachée à différentes parties de leurs corps (tête, main, pied, tempe, torse, etc.) parsème le film de points de vue particuliers, autant égocentriques qu'exo-centriques.

Contrairement au fait d'interpréter des qualités somatiques parmi des images captées par une filmeuse en réaction à une expérience particulière (dans le contexte de pratiques documentaires ou mobilographiques, par exemple), la forme chorégraphique de *Lodela* nous confronte à une façon bien différente d'aborder la place des corps dans l'espace et dans l'image. Par exemple, il serait inconcevable de chercher ici à parler d'un déplacement référentiel, élément qui est pourtant

---

<sup>124</sup> « Danse pour l'écran » est la traduction de « *screendance* » proposée par Charlotte Dronier dans le cadre d'un chapitre intitulé « Faire corps avec la caméra : expérimentations esthétiques et phénoménologie alternative du mouvement chorégraphique » (Dronier et Bédard, à paraître).

<sup>125</sup> « Paluche » est le nom donné à une caméra vidéo miniature inventée par Jean-Pierre Beauviala et mise en marché par Aaton.

au cœur de la notion d'image somatique et qui consiste à trouver les traces du corps au sein d'images représentant autre chose que ce dernier. Contrairement aux images de Varda et de Mekas<sup>126</sup>, celles de Baylaucq sont pensées de sorte à mettre le corps de l'avant, et ce, qu'il soit devant ou derrière la caméra. Quel que soit le corps qui est représenté dans une image, c'est lui qui fait l'objet de la prise de vues, indépendamment du point de vue qu'on offre sur lui. Quoiqu'il en soit, les images proposées au long de *Lodela* évoquent les mêmes qualités décrites par Bégin dans le cas d'images somatiques dérivées de pratiques mobilographiques quotidiennes. Cela s'avère particulièrement vrai quant à cette description des images captées lors des manifestations de la place Tahir qui aurait aussi bien pu avoir été écrite au sujet le film de Baylaucq :

Toutes ces images ont ceci de précieux qu'elles inaugurent un nouveau partage du sensible. Elles nous font percevoir le monde via la performance physique de ses acteurs. Ce ne sont plus des images d'amateurs, mais bien les traces d'une écriture testimoniale dont l'objectif est d'arracher au champ d'action une part de sa signification préreflexive (Bégin 2015, 104).

Le monde de *Lodela* n'existe pour nous qu'à travers l'expérience qu'en font les corps qui le traversent. C'est bien un environnement représenté à travers la performance physique de ses acteurs dont il est question ici plutôt qu'un espace préexistant capté depuis un point de vue externe et fixe. À cet effet, les propos de Bégin au sujet du film de Zapruder, cités plus tôt, s'appliquent aussi aux images chorégraphiques de *Lodela* : « L'image somatique d'un événement concerne avant toute chose l'environnement que celui-ci transforme et le corps ou la machine appareillée qui à la fois ressent et enregistre cette même transformation » (Bégin 2018, 322-323).

Nous disions plus haut qu'il importait peu de savoir si le corps était devant ou derrière la caméra dans *Lodela* puisque les deux corps se partagent la tâche de manier la caméra; l'un et

---

<sup>126</sup> L'on pourrait aussi mentionner celles de Johan van der Keuken ou d'Alain Cavalier.

l'autre sont à la fois l'objet et le sujet de la captation. Or, cela n'est pas pour dire que les choix de points de vue n'ont aucune incidence sur la représentation du mouvement et sur les rapports entre corps, caméra et espace qu'ils expriment. En témoigne la présence de plusieurs images exo-centriques à travers l'œuvre (fig. 5)<sup>127</sup>. Ces images captées à partir de la tempe, du front, du poignet et de la cheville nous montrent le profil, le visage, la main et le pied selon les caractéristiques propres à l'image exo-centrique : ce sur quoi la caméra est fixée lui dicte sa façon de bouger, ce qui a pour conséquence de *figer* l'objet dans l'écran. Si la caméra attachée aux différentes parties des corps des danseurs a pu bouger au rythme de leur chorégraphie à travers l'espace pro-filmique, la soumission trop parfaite de la caméra aux mouvements du corps a pour effet d'annuler ces derniers dans le cadre de leur représentation au sein de l'espace scénographique : l'image exo-centrique résulte précisément d'une absence de mouvement *relatif* entre le point de vue de la

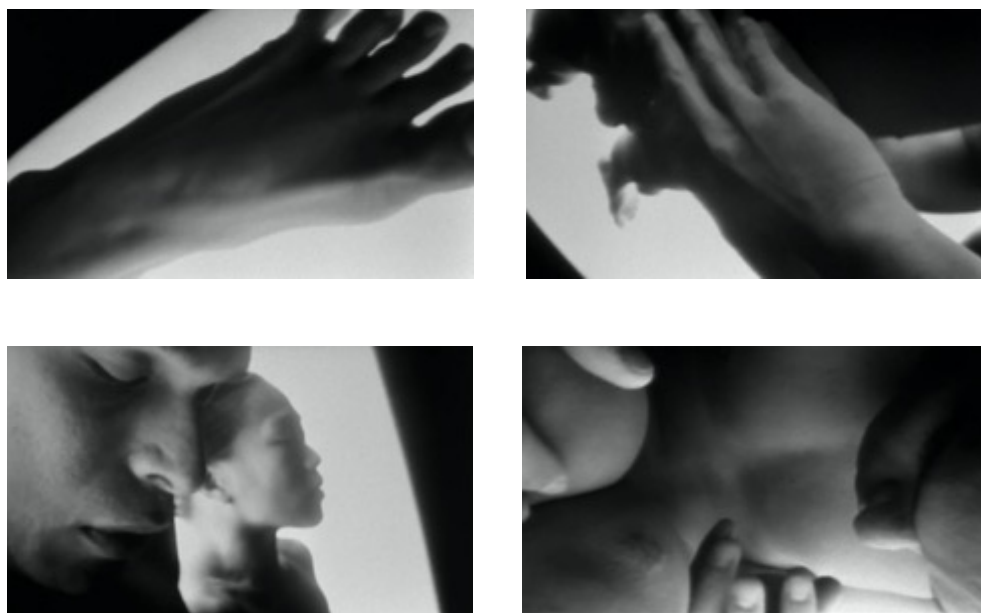


Fig. 5 - Images exo-centriques du film *Lodela* (Philippe Baylaucq, 1996).

<sup>127</sup> Notons d'ailleurs que ces les images de *Lodela* ont cela de particulier, dans l'histoire de la technique exo-centrique, qu'elles sont prises depuis plusieurs points de vue sur le corps alors qu'il est beaucoup plus courant de voir des vues frontales captées par une caméra attachée au torse ou à la tête de la filmeuse.

caméra et son environnement<sup>128</sup>. Comme nous avons pu le voir au chapitre 0.2, il s'agit d'une particularité du mouvement cinématographique soulevée par David Bordwell dans son article « Camera movement and cinematic space » (1977). Comme le mouvement au cinéma ne peut être déterminé sur la base de sensations vestibulaires ou kinesthésiques, seuls les indices visuels fournis par l'image peuvent servir à l'interprétation des mouvements qui traversent l'espace construit à l'écran. En l'occurrence, quand la paluche maintient fixés dans le cadre la tête, la main ou le pied, l'image qu'elle crée nous dit que ces choses sont effectivement stationnaires; dans l'espace construit par l'image, elles sont à toutes fins pratiques immobiles.

Il s'avère qu'en plus de produire un effet formel inusité, l'image exo-centrique nous oblige également à repenser la portée de l'image somatique et de ce qu'elle nous apprend des rapports entre la caméra, le corps et l'espace qu'ils habitent. Dans ces images où le corps est mis de l'avant, il est effectivement difficile d'interpréter des qualités *somatiques* qui se rapportent à ce corps qui reste figé par l'œil de la caméra. Il faut plutôt tourner notre regard vers le monde entourant le corps et vers lequel toute l'énergie chorégraphique est transférée. Or, c'est là dénaturer l'intérêt de la notion d'image somatique dans l'étude de pratiques mobilographiques : interpréter dans l'image les indices pointant vers la présence du corps derrière la caméra, surtout lorsque le regard de celle-ci est orienté ailleurs. Plus encore, cela nous demande de délaisser la relation entre caméra et corps qui organise cette section de la thèse. La réponse la plus simple étant souvent la plus logique, il faut conclure que les images exo-centriques de *Lodola* déjouent l'effet somatique qu'il est typiquement plus facile d'interpréter au sein d'images qui suivent un mode d'action *égocentrique*

---

<sup>128</sup> Pour une discussion plus poussée de la relativité du mouvement, particulièrement dans le contexte cinématographique, voir « L'espace exo-centrique au cinéma » (Bédard 2020).



similaire à celui qui organise l'expérience humaine. Autrement dit, il est plus difficile de chercher les traces d'un corps derrière la caméra quand celui-ci se fait remettre devant l'objectif.

Nous avons vu que les images exo-centriques comme celles que nous propose *Lodela* remettent en question la proximité caméra-corps que nous étudions dans cette première section de la thèse. Cela est dû au fait qu'elles présentent des images qui ne nous permettent pas d'interpréter la présence d'un corps à l'origine du mouvement. Cet effet résulte de leur construction particulière de l'espace scénographique qui renverse l'ordre « naturel » des choses; celui de la vision humaine et de son rapport égocentrique au monde. À la lumière de ce bouleversement exo-centrique, l'image somatique s'avère également perturbée, ou du moins ébranlée. Le changement de perspective amené par l'image exo-centrique — lequel nous pousse à renverser nos attentes quant à la nature de l'image cinématographique — affecte également notre appréciation des qualités somatiques des nombreuses images de *Lodela* tournées par une caméra égocentrique. Même quand ces images sont captées depuis le corps, force est d'admettre qu'elles sont pourtant bien loin d'une vision qu'on saurait attribuer à l'œil humain. C'est bien parce que, en dépit des rapprochements qu'on pourrait penser fondamentaux entre le fonctionnement de la vision humaine et celui de la caméra (voir chapitre 1.1), il ne s'agit pas dans ces cas d'une vision de l'œil (humain), mais bien une vision du corps. Ou comme il faudrait plutôt le dire : une vision des *fragments* du corps. Dans ce contexte, l'explication de Bégin quant à l'utilisation de caméras portables qui donnent l'impression de « percevoir le monde avec les “yeux du corps” » (Bégin 2018, 315) mérite d'être comprise littéralement, en l'occurrence pour parler d'une vision si ancrée dans le corps qu'elle échappe à la compréhension du « grand mécanisme de la vision humaine » abordé au chapitre 1.1.

### **Retour sur le paradigme de l'anthropomorphisme et sur l'image somatique**

Traversées par des secousses et des saccades, les images somatiques abordées dans ce chapitre nous poussent à repenser la proximité de la caméra et du corps, ou plus spécifiquement les rapprochements qu'il nous est possible de faire entre une image captée depuis un corps en action et l'expérience du corps en question. Plutôt que d'affirmer l'hypothèse de William Wees (1992, 31-54) qui veut que les techniques optiques depuis la perspective linéaire ont été pensées comme des preuves du fonctionnement de la vision humaine, ces images « brutes, grossières, parfois insignifiantes » (Bégin 2018, 317) nous confrontent aux limites de la vision que produisent les techniques cinématographiques. Le changement de perspective amené par l'image exocentrique implique effectivement une remise en question du rapport somatique de ces images dérivées des mouvements du corps, mais qui représentent une façon d'être au monde qui dépasse notre compréhension.

L'écart qui se creuse entre les mouvements du corps dans l'espace physique et l'interprétation qu'en propose l'image cinématographique est pourtant bien connu, notamment chez celles et ceux qui, en cherchant à produire des images se rapprochant de notre façon de voir le monde, ont déduit qu'il valait mieux se distancier du corps derrière la caméra. C'est ce que suggère l'opérateur de Steadicam Eric Swanson lorsqu'il explique le rapport de la caméra au fonctionnement de la vision humaine :

Most hand-held shots suffer from a distinct jerkiness. Since it is solidly connected to the operator's shoulders or hands, the camera is subject to all of the operator's movement including undesired shocks and bounces that accompany each footstep. When we walk we do not see these shocks in the way the camera see them ... our muscles, joints, tendons and ligaments absorb a large portion of these shocks. What the body does not absorb is corrected by the eyes, muscles and the brain's image processing, turning a bumpy ride into a smooth flight ... the easiest and most reliable way to counter these movement [*sic*] is to prevent them from even reaching the camera and it is through this isolation that the Steadicam works (cité dans Ferrara 2001, 94).

Cela fait écho aux propos de Jean-Pierre Beauviala, qui disait, dans une entrevue donnée en 2011 pour les *Cahiers du cinéma* : « Posée sur l'épaule, la caméra reçoit sans amortissement tous les mouvements du corps » (cité dans Chauvin 2016, 28). Contrairement aux images floues ou tremblantes produites par une caméra gardée trop près du corps, l'image du monde produite par le grand mécanisme visuel humain en conditions idéales sera généralement plus fluide et intacte; autrement dit, la vision de l'œil normal décrit par Wees et Vasco Ronchi (voir chapitre 1.1). Pour Serena Ferrara, c'est précisément en retirant la caméra de l'influence du corps qu'un dispositif comme le Steadicam arrive à créer des images qui se rapprocheraient de la fluidité propre à la vision humaine : « What is unique about the Steadicam as a tool for reproducing our vision is the continual balancing that gives it the *same stability as our head on our body*, for which we can be likened to a good tripod with a stable and movable "pan head" » (2001, 73. Nous soulignons). Pour soutenir cette hypothèse, l'autrice fait appel aux propos du président de la compagnie qui distribuait le Steadicam dans les années 1970, Ed DiGiulio, qui expliquait : « The eyes are part of an exquisite human servosystem (the brain) that is constantly adjusting and correcting for body motions so that the scene we see is always steady » (cité dans Ferrara 2001, 94)<sup>129</sup>. Pour arriver à émuler la fluidité du grand mécanisme perceptif humain, il ne faut pas coller la caméra au corps, mais bien l'en détacher comme le fait le Steadicam.

À la lumière de ces explications, le « tremblé » souvent évoqué par Bégin pour parler des images somatiques et de la présence de la filmeuse qu'il trahit mérite d'être remis en question. Il doit être délié d'interprétations anthropocentriques et pensé *en soi*, pour ce qu'il nous permet réellement de dire. En l'occurrence, une fois libéré de l'anthropocentrisme duquel ce tremblé a pu

---

<sup>129</sup> Les propos de DiGiulio s'inscrivent dans le même genre de tendance que nous avons évoquée au chapitre 1.1 et qui consiste à faire appel à des analogies anthropomorphiques afin de décrire la caméra et les mouvements que lui permet de faire son système de stabilisation.

être investi à travers l'histoire des techniques de prise de vues, ce dernier est libre d'être appliqué plutôt à la machine cinématographique, comme l'expliquent d'ailleurs André Gaudreault et François Jost : « le “tremblé”, le mouvement saccadé ou mécanique qui suggère immanquablement un appareil qui “prend” la vue » (Gaudreault et Jost 1990, 42-43). En détournant notre attention du corps derrière la caméra vers l'appareil lui-même, certaines particularités de l'image somatique et de l'image exo-centrique deviennent plus faciles à expliquer. En l'occurrence, il n'est plus approprié de parler d'un rapport corps-caméra-espace, mais bien d'un rapport *caméra*-corps-espace qui s'organise comme suit :

Caméra → (Corps-Espace)

ou plutôt

(Spectatrice-Projeteur) → (Caméra → (Corps-Espace))

L'image qui nous est donnée à voir dans le cadre des techniques exo-centriques ou des pratiques mobilographiques sont moins le résultat d'une relation intentionnelle cinéaste-monde qui passerait à travers la caméra que le produit d'un rapport que la caméra entretient elle-même avec le corps qui la porte et l'espace qu'il occupe. Si l'image somatique renvoie au corps à l'origine du mouvement, la notion peut aussi bien servir à penser le corps de la machine et la présence qu'il laisse entrevoir dans le rapport représenté à l'écran. C'est exactement la conclusion de Bégin qui n'exclut pas la diversité possible des corps identifiés par l'image :

Si Promio célèbre quant à lui la transportabilité de l'appareil, Cavalier célèbre pour sa part la motilité du filmeur. Or l'une ne va pas sans l'autre, si tant est que l'on est prêt à admettre qu'un « filmeur » puisse être de nature humaine ou machinique. Que l'on songe en effet au *Phantom Rides*, voire à toutes ces autres « vues mobiles » qui, de nos jours, nécessitent une voiture, une planche de surf ou un drone; toutes ces pratiques impliquent un substitut du « filmeur » qui, mécanique certes, n'en est pas moins doté d'une morphologie technique, faite d'acier, de plastique ou de circuits intégrés, tout aussi motile et parfois flexible que puisse l'être le corps humain. Dans tous les cas, l'appareil d'enregistrement

est (trans-)porté et inscrit la perception corporelle ou machinique d'un environnement à la fois stimulant et animé (Bégin 2018, 320).

En nous ouvrant à la possibilité d'un corps derrière l'image qui ne serait pas nécessairement humain, il est dès lors concevable d'adapter la notion d'image somatique pour penser l'image exo-centrique. Dans *Lodola*, par exemple, les images exo-centriques figent les visages dans le cadre, mais elles vibrent tout de même au rythme d'une énergie propre aux mouvements du corps de la caméra. Cette énergie est la traduction visuelle d'une relation caméra → (corps-espace) qui nous apparaît étrange puisqu'elle ne fait pas écho à notre propre expérience du rapport corps-espace. En l'occurrence, l'image porte les traces de l'expérience d'un corps non-humain rejette même les fondements égocentriques de la vision humaine. Néanmoins, il demeure possible de penser à ces images comme participant du projet mobilographique décrit par Bégin : « Ce que le filmeur souhaite alors enregistrer peut-être, c'est la couche sensible du monde, voire l'énervement à l'origine de toute expérience » (Bégin 2018, 322). Rappelons également ce passage évoqué plus tôt dans ce chapitre et qui résonne toujours aussi vrai, pour autant que l'on se permette d'outrepasser l'anthropocentrisme et de considérer la manière dont l'expérience d'un corps-machine se présente à l'écran : « L'image somatique d'un événement concerne avant toute chose l'environnement que celui-ci transforme et le corps ou la machine appareillée qui à la fois ressent et enregistre cette même transformation » (*Ibid.*, 322-323).

L'image exo-centrique peut ainsi être pensée à la lumière de l'image somatique, si tant est, comme le dit Bégin, que l'on accepte de considérer le corps de la caméra et sa propre expérience subjective de l'espace. Car, il faut bien le rappeler, l'image exo-centrique a cela de particulier qu'elle bouleverse l'ordre établi entre le corps, la caméra (ou la caméra pensée comme corps) et l'espace qu'ils habitent. Bien que la caméra soit intimement liée au corps qui la porte dans la technique exo-centrique et bien qu'elle soit entièrement soumise à ses déplacements dans l'espace,

la transformation qui s'opère lors du passage à l'image projetée nous pousse à reconnaître un rapport du corps à l'espace tout à fait différent<sup>130</sup>. Comme nous l'avons démontré ci-haut, il faut considérer le rapport caméra → (corps-espace) de l'image exo-centrique plutôt que la relation d'incarnation (corps-caméra) → espace.

### **Conclusion — Délaisser l'anthropomorphisme**

Les rapprochements qu'on a pu vouloir faire à travers l'histoire des techniques optiques entre le fonctionnement de la vision humaine et celle d'une caméra se révèlent fondés sur une idée reçue. Celle-ci veut que la caméra reproduise le fonctionnement de l'œil humain et mène à une variété de discours, décortiqués au chapitre 1.1, qui cherchent à décrire les caractéristiques d'un mouvement de caméra en insistant sur un rapprochement caméra-corps, ou qui dictent la manière dont une caméra devrait agir en fonction de sa proximité avec la position de la spectatrice. Alors que l'idée mal fondée s'est vue élevée au rang de vérité selon Wees — non sans l'aide des discours anthropocentristes qui l'ont cristallisée — nous devons cependant reconnaître qu'elle confond l'œil pour le grand mécanisme visuel humain dont il n'est qu'une composante. Au contraire, la vision cinématographique n'est pas comparable à celle des humains (ou d'autres organismes) puisqu'elle est purement optique. Contrairement à ce que Vivian Sobchack a pu dire d'un corps du film que l'on perçoit dans l'image, la vision cinématographique n'est pas une vision « du corps », ni une vision de l'esprit, mais bien une vision qui purement visuelle; une vision préconsciente telle que notre corps et notre conscience ne nous laissent pas la percevoir dans l'expérience courante. Limitée au processus optique, la vision cinématographique requiert une

---

<sup>130</sup> Du moins, bien différent du rapport qu'une telle soumission aux mouvements du corps de la filmeuse aurait laissé présager.

posture herméneutique, en ce sens que sa façon de communiquer le mouvement de caméra, par exemple, est fondée sur un système d'indices visuels qu'il faut savoir « lire » afin de comprendre le texte en question. Comme l'ont démontré Rudolf Arnheim (1989), David Bordwell (1977), et Jordan Schonig (2017a; 2017b), la vision cinématographique est encore susceptible d'être la proie d'illusions et de perceptions qui nous paraissent contradictoires. L'image exo-centrique en est la preuve, tant les mouvements de la caméra lors du tournage produisent un effet contre-intuitif une fois l'image présentée à l'écran.

La proximité de la caméra exo-centrique au corps humain (en ce sens où ce dernier la porte et lui impose sa façon de bouger dans l'espace) s'avère plutôt être la perte de l'anthropomorphisme de la caméra au cinéma. D'une part, bien évidemment, car cette soumission trop parfaite de la caméra aux mouvements du corps a pour effet de les annuler aux yeux de celle-ci et de figer le corps à l'écran. D'autre part, car ce renversement de l'ordre des choses expose la fragilité des liens entre les modes de visualité de la caméra et ceux de l'œil humain. La proximité caméra-œil — qui ne tient qu'à une conception limitée de la vision humaine et à la relation égocentrique à leur environnement qu'ont généralement partagé la caméra et le corps humain<sup>131</sup> — est brisé par l'image exo-centrique qui révèle d'autres façons pour un corps d'être au monde. Or, l'image exo-centrique nous mène à reconsidérer la relation d'un corps à l'espace que les images somatiques représentent.

Cette remise en question nous permet de voir, de nouveau, qu'une trop grande proximité de la caméra au corps a pour effet contraire de produire des images tellement affectées par l'énergie du corps qu'elles en deviennent incompréhensibles pour l'œil humain. C'est le cas de la séquence

---

<sup>131</sup> Nous faisons bien évidemment référence à l'hypothèse avancée par Jordan Schonig quant au fait que les mouvements de caméra qui se prêtent à une lecture anthropomorphique sont un cas bien particulier (très courant, certes), plutôt qu'une condition essentielle du mouvement de caméra.

des goélands (03:41:48) dans *Amsterdam global village* de Johan van der Keuken (1996) où la notion d'image somatique nous invite plutôt à voir les limites de ce qu'une image peut nous dire du corps qui en est la source. Cette séquence est certainement le produit d'une main qui cherche tant bien que mal à suivre les déplacements des oiseaux, mais elle rappelle également les mouvements surhumains de certaines œuvres de Michael Snow (notamment *Back and forth*, 1969; *La région centrale*, 1971). Plutôt qu'une série de mouvements dont on saurait interpréter la chorégraphie, cette séquence présente une succession de formes mouvantes caractérisées par leur planéité. Ce n'est que rarement, lorsqu'un des goélands apparaît dans l'image, que l'écran plat de textures azure donne place à un espace plus cohérent et doté d'un tant soit peu de profondeur. Par la longueur focale qui vient écraser l'espace et ne nous en offrir qu'une vision très étroite et par la vitesse des mouvements qui rend difficile l'interprétation des motifs qui sont de passage à l'écran, cette séquence d'*Amsterdam global village* ne nous empêche pas pour autant de considérer les mots de van der Keuken selon qui l'image documentaire serait également celle d'« une présence physique ». Seulement, si l'image somatique nous parle d'une expérience corporelle, rien ne nous dit que c'est du corps humain dont nous parlent ces images ni que cette présence doit nécessairement être compréhensible pour l'œil humain.

Rappelons que l'anthropomorphisme, loin d'être une qualité intrinsèque à l'image cinématographique, demeure une stratégie interprétative qu'on lui a imposée à travers l'histoire des techniques de prise de vues. Cette fonction peut être pensée en amont par des individus travaillant à la production d'un film et pour qui le rôle d'une caméra consiste à émuler le fonctionnement de la vision humaine (voir les discours prescriptifs analysés au chapitre 1.1), ou bien en aval par celles et ceux travaillant à l'analyse des films et qui ont recours aux analogies anthropomorphiques pour les aider à expliquer les effets visibles à l'écran. Penser les rapports



entre corps, caméra et espace à la lumière de l'anthropomorphisme revient donc, en règle générale, à soumettre la caméra au mode de perception typiquement égocentrique du corps humain, lequel organise la relation d'un regard centré dans le corps et projeté sur un environnement externe à lui qu'il traverse depuis un corps unique et mobile.

Repenser ces rapports à travers le prisme de l'image exo-centrique nous invite plutôt à considérer les limites d'une telle soumission de la caméra aux modes de perception et de navigation qui sont les nôtres; à notre façon d'être au monde. La caméra est un appareil protéiforme dont la vision du monde n'est pas limitée à notre façon de l'entrevoir. Or, cela n'est pas une idée nouvelle et plusieurs films repoussent les limites du cinéma et des modes de visualité qu'il peut offrir.

# **SECTION 2**

AFFRANCHISSEMENT ET DÉPASSEMENT

## CHAPITRE 2.1

### Introduction

À plusieurs reprises dans l'histoire des techniques de prise de vues, le corps humain a joué le rôle d'appui et a remplacé le trépied, le dolly, et les autres outils utilisés pour porter l'appareil. C'est le cas du *Dernier des hommes* (Murnau 1924)<sup>132</sup>, film phare de l'école de la « caméra déchaînée », mais aussi des cinémas direct et vérité qui ont porté la caméra à l'épaule jusqu'au cœur de l'action. Or, nous avons vu dans le chapitre précédent (1.2) que tout en prêtant à la caméra la réactivité et la flexibilité du corps derrière l'appareil, les rapprochements caméra-corps peuvent également produire des images qui deviennent incompréhensibles tant elles sont affectées par les secousses causées par le déplacement du corps. Même Jean-Pierre Beauviala (père de la paluche et du fameux « chat sur l'épaule »<sup>133</sup>), qui longtemps s'est battu pour rendre les caméras plus portables et ergonomiques, reconnaissait en 2016 les problèmes liés au port de la caméra sur l'épaule:

Mettre une caméra sur l'épaule, ce n'est plus une bonne idée, cela transforme le caméraman en trépied déplaçable. Posée sur l'épaule, *la caméra reçoit sans amortissement tous les mouvements du corps*. Cela oblige par exemple à marcher en pliant les jambes, ce que peu de gens savent faire. Et surtout, puisque l'opérateur est devenu une sorte de trépied, il a tendance à se comporter comme

---

<sup>132</sup> Voir notre description de la scène du rêve (00:38:50) dans l'introduction du chapitre 1.2.

<sup>133</sup> L'expression « chat sur l'épaule » réfère à l'idéal d'ergonomie des caméras développées par Jean-Pierre Beauviala chez Aaton depuis les années 1970.

tel, c'est-à-dire pivoter sur lui-même dès qu'il s'agit d'embrasser l'espace ou d'aller d'une personne à l'autre. (Chauvin 2016, 28. Nous soulignons)

Telle que la décrit Beauviala, l'union corps-caméra nous confronte à une impasse. Soit le corps transmet à la caméra la majorité des secousses qui découlent naturellement de ses déplacements (« la caméra reçoit sans amortissement tous les mouvements du corps »), soit au contraire, pour éviter la première éventualité, le corps doit se figer tel un trépied ce qui ne lui permet plus que les mouvements les plus rigides<sup>134</sup>. Dans ces deux cas, une trop grande proximité corps-caméra n'est pas recommandée, soit parce qu'elle donne des images généralement peu alléchantes ou parce qu'elle dénature le rapport corps-espace en l'obligeant à s'immobiliser et à renier sa capacité à explorer le monde librement.

Pour contourner ces problèmes, Beauviala appelle à un changement de paradigme : plutôt qu'ancrer la caméra à l'épaule, « [l]a caméra pourrait se porter devant soi, à bout de bras » (*Idem.*). Dans l'exemple qu'il propose pour inviter la cinéaste à « lâcher prise » sur sa caméra et à la porter loin de son corps, l'inventeur nous permet également d'entrevoir l'impact d'un affranchissement (partiel dans ce cas-ci) de la caméra. Dans la *distance* qui vient séparer la caméra de l'étreinte d'un corps figé par un souci de stabilité, c'est également un rapport nouveau à l'espace qui se dessine; un rapport qui se distingue de l'égoïsme que nous avons décrit jusqu'à maintenant. Le mouvement que Beauviala choisit de décrire pour démontrer son changement de paradigme est un « mouvement de glissade », « de côté comme sur des rails ». Bien que difficile à accomplir puisqu'il n'est pas naturel pour le corps<sup>135</sup>, Beauviala nous assure que ce mouvement reconstituerait dans l'image la profondeur de l'espace pro-filmique qu'un simple panoramique

---

<sup>134</sup> Beauviala donne l'exemple du panoramique horizontal qui ne demande qu'une rotation du torse depuis une position fixe.

<sup>135</sup> « Avec une caméra à l'épaule, ce mouvement de glissade n'est pas naturel donc pas facile à réussir » (Beauviala, cité dans Chauvin 2016, 28)

aurait aplatie<sup>136</sup>. Ainsi, dans l'opposition entre ces deux stratégies de manipulation (pivoter sur place ou bien glisser de côté), l'écart entre la caméra et le corps s'avère doté d'une double signification : d'une part, en étant retirée du corps (même partiellement), la caméra est amenée à bouger d'une manière qui s'affranchit des limites naturelles de ce dernier; d'autre part, les nouvelles possibilités en termes de mouvements accordent à la caméra un rapport à l'espace qui se distingue de celui qui s'offre au corps (et aux appareils qu'il s'annexe). D'un côté comme de l'autre, c'est le portrait d'un affranchissement qui s'esquisse, soit un changement de paradigme depuis l'anthropomorphisme abordé en section 1. Après nous être intéressé aux rapprochements caméra-corps dans la section 1, la section 2 interroge les rapports corps-caméra-espace dans l'histoire des techniques de prise de vues à la lumière d'un *affranchissement* de l'appareil par rapport au corps. En passant de la proximité à la distance, ce changement de paradigme nous demande d'étudier l'idée d'une caméra qui serait *libérée* du corps et de sa façon de voir les choses.

Dans la section 2, nous passons à la deuxième des trois relations constitutives de la structure exo-centrique qui guide cette thèse. Le temps est venu de délaisser le corps qui nous a servi de point d'ancrage tout au long de la section 1 et de nous tourner maintenant vers la caméra et son propre rapport à l'espace, tous deux transformés quand cette dernière est appelée à s'affranchir du corps. Tout comme la section 1 nous a permis d'interroger les façons dont la caméra a pu être

---

<sup>136</sup> Le mouvement latéral décrit par Beauviala permettrait de produire un effet de parallaxe en révélant des facettes successives des éléments devant la caméra selon leur position et leur orientation par rapport au point de vue. Les indices visuels fournis par cet effet de parallaxe contribuent à leur tour à confirmer l'organisation spatiale des objets en venant révéler ce qui se cachait derrière tel ou tel objet en avant-plan. Au contraire, le mouvement panoramique produit ce que l'inventeur appelle des occlusions : « Or ce panoramique est le pire mouvement possible pour décrire l'espace car il engendre ce qu'on appelle des "occlusions". Je m'explique. Nous sommes dans un café près de Bastille, et je vais faire un panoramique : là, je filme la dame à ma droite, son chapeau me cache la place de la Bastille; pour vous parler je vais pivoter vers la gauche : je vois d'abord une table puis vous, mais pas le bar derrière qui reste occlus. Conclusion : le plan serait tourné devant un décor peint, ça ne ferait aucune différence. Maintenant je vais faire un travelling latéral manuel, avec mon iPhone que je tiens à bout de bras : si je glisse de côté comme sur des rails, la place de la Bastille se révèle à mon regard dès que je quitte la dame au chapeau; arrivant sur vous, la table disparaît, mais le bar que vous cachez apparaît. Conclusion : je reconstitue la profondeur du bistrot, pas besoin de 3D pour ça » (*Idem.*).

pensée dans sa proximité à l'humain (sa vision, ses mouvements, sa corporéité, son intentionnalité, etc.), les deux chapitres de cette section se penchent sur les moments dans l'histoire du cinéma où la caméra s'est vue *retirée* du carcan que lui imposait le corps humain. Or, de la même manière qu'il fallait penser les *rapprochements* caméra-œil comme métaphoriques plutôt que littéraux comme l'explique William Wees (1992, 24), nous devons maintenant considérer comment la caméra peut s'être affranchie du référent humain, que ce soit concrètement ou d'un point de vue théorique. Si l'appareil de prise de vues cinématographique a souvent été la cible de descriptions anthropomorphiques, qu'en est-il des caractéristiques qui lui sont propres? Quand elle n'est pas calquée sur le corps humain, comment arrive-t-elle à bouger (autant dans l'espace pro-filmique que dans l'espace filmique créé lors du visionnement)? Comment une caméra ainsi libérée du corps affecte-t-elle le rapport à l'espace que nous représente l'image cinématographique? Finalement, que nous révèle une image qui résulte d'un rapport au monde différent du nôtre?

Les deux chapitres de cette section présentent différentes approches soulignant les façons dont la caméra se distingue de l'expérience humaine. Spécifiquement, nous abordons des cas où la caméra a pu être pensée comme fondamentalement différente de la vision ou de l'expérience humaine, comme *dépassant* les limites qui s'imposent à nous en raison de l'égoïsme qui caractérise notre rapport au monde. Si nous nous accordons avec Vivian Sobchack pour penser le cinéma comme nous présentant la vision d'un « sujet dont nous savons qu'il est autre »<sup>137</sup>, le paradigme d'affranchissement que nous étudions ici nous pousse à considérer les façons dont le cinéma a pu dépasser la perspective humaine et nous révéler ce dont le monde peut avoir l'air d'une perspective *nonhumaine*.

---

<sup>137</sup> « clearly *not* ourselves, but some anonymous and mobile “other” » (Sobchack 1982, 318).

Dans le chapitre 2.1 nous considérons d'abord les capacités de l'appareil de prise de vues pensé comme entité nonhumaine, voire surhumaine. Nous commençons par aborder les théories de Jean Epstein et de Dziga Vertov quant au pouvoir révélateur de l'œil cinématographique par rapport à certaines faiblesses de l'œil humain. En contrastant ces discours aux approches dites « nonhumaines » et « posthumaines » et en gardant en tête les notions postphénoménologiques d'Ihde, nous reconsidérons ainsi le statut d'une caméra qui contribue à étendre nos capacités perceptives en nous révélant une part du monde qui nous dépasse en conditions normales. Autrement dit, nous repensons le rôle de la caméra dans un rapport humain-machine-monde qui ne bénéficie plus de la même transparence que démontre la relation d'incarnation corps-caméra qui sous-tend l'anthropomorphisme abordé en section 1. Ce travail dans le premier chapitre met la table pour le chapitre 2.2 et notre analyse des mouvements de caméras « libérées » du corps humain et des limites qu'il impose à l'appareil de prise de vues. À travers la figure d'une caméra libérée du corps humain — voire des limites du monde physique en général — le second chapitre de cette section aborde les nouvelles possibilités qui s'offrent à la prise de vues, autant en termes de mobilité qu'en termes de rapport à l'espace traversé. En nous concentrant plus particulièrement sur l'apparence des mouvements produits par ces caméras « désincarnées » nous revisitons le rapport humain-machine-monde afin d'étudier ce qui se produit lorsqu'on écarte le corps humain pour vraisemblablement donner libre cours à la machine.

Suivant l'esprit de remise en question qu'implique le phénomène exo-centrique qui encadre notre projet, la section 2 abandonne d'emblée le corps humain et, avec lui, l'égo-centrisme qui caractérise *a priori* son rapport à l'espace. Nous quittons l'égo et naviguons vers l'*exo*. En ce sens, le fait d'étudier la machine cinématographique pourra bénéficier d'une approche nonhumaine, concept que nous abordons au terme du chapitre 2.1. Cette approche nonhumaine permet

notamment de considérer la caméra *en soi*, sans l'annexer à la corporéité ou à l'intentionnalité humaine. En retirant la caméra du corps humain, quel rapport à l'espace est-elle amenée à exprimer? Le changement de paradigme et de perspective qu'implique cette section de la thèse impose par ailleurs une prise de recul par rapport à notre étude des rapports corps-caméra-espace. Que pouvons-nous apprendre en abordant cette triade depuis une perspective retirée du corps jadis central à la relation humain-machine-monde?

Avant de répondre à ces questions grâce à une analyse de mouvements de caméra au chapitre 2.2, voyons comment s'est articulé le fantasme d'une caméra libérée des contraintes du corps humain.

### **Révéler ce que l'œil ne peut pas voir — Les cas de Marey et de Muybridge**

Dans son livre *The virtual window* (2009), Anne Friedberg introduit les expériences d'Étienne-Jules Marey et d'Eadweard Muybridge comme représentant deux approches paradigmatiques de l'étude du mouvement<sup>138</sup>. D'un côté, Friedberg décrit les expériences chronophotographiques de Marey comme la captation d'un mouvement au fil du temps au sein d'une seule image<sup>139</sup>. De l'autre côté, l'autrice présente le procédé de Muybridge comme la captation de phases isolées du mouvement, présentées en une série de clichés adjacents<sup>140</sup>. Dans un premier temps, il serait évidemment pertinent de s'intéresser aux différentes stratégies employées par ces inventeurs pour construire des « caméras » tout à fait uniques qui leur ont

---

<sup>138</sup> « the late-nineteenth-century “motion studies” conducted by the physiologist Etienne-Jules Marey and by the photographer Eadweard Muybridge offer two separate models for how the photographic camera was deployed to record movement » (Friedberg 2009, 89).

<sup>139</sup> « Hence, Muybridge and Marey chose two quite different modes to represent movement. Marey's chronophotography recorded movement in a single plate, *seen from a single view*- — a multiple exposure over time » (*Ibid.*, 90. Nous soulignons.).

<sup>140</sup> « Muybridge, on the other hand, set his cameras side by side; each camera recorded an isolated movement on a discrete frame. As “motion studies,” Muybridge's images, viewed in a series of successive and adjacent frames, were a set of multiples that parsed movement into constituent shots » (*Ibid.*, 90-92).



permis de révéler des aspects complètement différents du mouvement d'un corps<sup>141</sup>. Cela dit, indépendamment des différences techniques entre leurs deux approches, il s'avère plus pertinent de s'arrêter sur l'idée qu'une caméra puisse révéler des vérités invisibles à l'œil humain au même titre que le microscope. C'est ce qui pousse Friedberg à conclure : « As the motion studies of Muybridge and Marey proved, the still photograph could see and record *what the eye could not* » (*Ibid.*, 92. Nous soulignons).

Quelle que soit la forme qu'ils ont donnée à leur « caméra », Marey et Muybridge ont cela en commun qu'ils partagent le désir de rendre visible des aspects du mouvement du corps que l'œil seul ne nous permet pas de voir. L'objectif de Muybridge, par exemple, est d'isoler les mouvements trop rapides d'un cheval en course afin d'en savoir plus sur la position de ses pattes aux différentes étapes du galop<sup>142</sup>. Comme l'explique Tobey Crockett, « what interested Muybridge was the possibility of capturing what happened in the intervals *between* each moment, and not particularly in recreating motion » (2009, 120. Souligné dans l'original). L'objectif analytique du projet de Muybridge ne vise donc pas la reproduction d'un mouvement, mais bien sa déconstruction<sup>143</sup>. Parallèlement, Trond Lundemo (2011, s.p.) décrit le but de Marey comme celui d'une soumission du corps à la machine afin de mieux l'observer. L'appareil chronophotographique a ainsi pour fonction de faciliter une interprétation des comportements du

---

<sup>141</sup> Pour une étude plus pointue des transformations de la structure de base d'une caméra (ouverture/lentille, surface d'enregistrement), voir l'article « The protean camera » (Bédard 2017).

<sup>142</sup> L'histoire raconte que le photographe anglais fut chargé par le gouverneur Leland Stanford de régler un pari, à savoir si un cheval avait toujours au moins une patte au sol lors de sa course. L'anecdote est reprise, entre autres, par André Bazin (1967, 18), Marshall McLuhan (1994, 182), Tobey Crockett (2009, 137), Anne Friedberg (2009, 90) et Pasi Väliäho (2010, 49).

<sup>143</sup> Hugo Münsterberg (1916, 5) appuie cette interprétation lorsqu'il explique que l'objectif de l'étude de Muybridge n'était pas de reproduire le mouvement dans une série d'images en mouvement, mais bien l'analyse de ses « éléments constitutifs » (*component parts*).

corps en mouvement. Pour ce faire, il faut cependant modifier les conditions de notre perception du mouvement afin de révéler des choses que l'œil seul ne saurait voir.

De retour à Muybridge, Janet Harbord remarque en effet au sujet des images produites par le photographe britannique qu'elles offrent « a version of the photographed subject *in excess of human vision* » (2016, 61). C'est ce que constate également Kevin Williams qui décrit cette analyse comme une façon de révéler les « rouages » (*workings*) du corps du cheval : « His photos teach us something new about movement, even though they do not move. [...] *Photos make present that which was always there but latent* » (Williams 2000, 105. Nous soulignons). Le langage de Williams fait écho à celui employé par Walter Benjamin dans sa *Petite histoire de la photographie* ainsi que dans son essai « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique » pour décrire « l'inconscient optique » révélé par l'appareil de prise de vues. Le passage de Benjamin s'avère à cet effet fort instructif :

Il est bien clair, par conséquent, que la nature qui parle à la caméra n'est pas la même que celle qui parle aux yeux. Elle est autre surtout parce que à l'espace où domine la conscience de l'homme, elle substitue un espace où règne l'inconscient. S'il est banal d'observer, sommairement, la démarche d'un homme, on ne sait rien assurément de son attitude dans la fraction de seconde où il allonge son pas. Nous connaissons en gros le geste que nous faisons pour saisir un briquet ou une cuiller, mais nous ignorons à peu près tout du jeu qui se déroule réellement entre la main et le métal, à plus forte raison des changements qu'introduit dans ces gestes la fluctuation de nos diverses humeurs. C'est dans ce domaine que pénètre la caméra, avec ses moyens auxiliaires, ses plongées et ses remontées, ses coupures et ses isollements, ses ralentissements et ses accélérations du mouvement, ses agrandissements et ses réductions. Pour la première fois, elle nous ouvre l'accès à l'inconscient visuel, comme la psychanalyse nous ouvre l'accès à l'inconscient pulsionnel (Benjamin [1939] 2000, 305-306).

Dans l'interprétation de Williams comme dans le constat de Benjamin, l'appareil de prise de vues ne reproduit pas simplement le monde tel que le voit l'œil humain. Il *révèle* des facettes de la réalité qui sont hors de portée pour ce dernier. En vertu de la distinction qu'elle nous oblige à voir

entre l'image photo ou cinématographique et l'image résultant du grand mécanisme visuel humain, cette capacité révélatrice de la machine mérite une réflexion plus approfondie. En effet, s'il est question d'une réalité tout autre que la caméra parviendrait à nous révéler, c'est bien parce qu'un écart se creuse entre la caméra et l'humain au niveau de leurs capacités et de leurs fonctions respectives.

Les expériences de Marey et Muybridge mettent en lumière les façons dont la vision de leur machine dépasse les capacités de notre propre vision. Dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma, cette supériorité de la caméra a souvent été soulignée et prise comme argument pour justifier le fait de « libérer » la caméra du carcan anthropomorphique. Il convient à cette étape de sonder les discours qui encensent les capacités surhumaines de la caméra et ses vertus révélatrices. À travers ce survol, nous démontrons comment l'appareil de prise de vues (ainsi que ses capacités, ses fonctions, etc.) peut être décrit *par opposition* à la vision humaine. Plus particulièrement, il s'agit de considérer le rapport sujet-monde d'une caméra qu'on affranchit du corps humain; une caméra surhumaine. Pour ce faire, nous nous concentrons plus particulièrement sur la question du mouvement de caméra, ce qui revient à nous intéresser à la transformation d'un rapport corps-caméra-espace.

### **Révélionnisme — Animisme — Ciné-Œil**

Alors que les discours évoqués au chapitre 1.1 insistent sur la nécessité de calquer la production de l'image cinématographique sur le fonctionnement de notre œil, d'autres théories s'intéressent aux différences entre la caméra et l'œil qui lui permettent de le dépasser. Dans son ouvrage *Doubting vision : Film and the revelationist tradition*, Malcolm Turvey (2008) réunit quatre auteurs et cinéastes qui partagent selon lui une fascination pour la capacité du cinéma à rendre manifeste des aspects du monde face auxquels l'être humain demeure aveugle : Jean

Epstein, Dziga Vertov, Béla Balázs et Siegfried Krakauer. En comparant les discours de ces quatre auteurs, Turvey cherche d'abord et avant tout à définir ce qu'il appelle la tradition « révélationniste », qu'il décrit comme une réponse à la question de la spécificité du médium cinématographique. Selon cette réponse, l'auteur explique que, « the cinema's most significant property, one which the other arts do not possess (or at least do not possess to the same degree), is its ability to uncover features of reality invisible to human vision » (*Ibid.*, 3). Contrairement à Étienne-Jules Marey qui considère que le cinéma n'en fait pas suffisamment pour se différencier de la vision humaine<sup>144</sup>, cette vision révélationniste est fondée sur l'idée que le cinéma lui aussi peut servir à déceler une part du monde invisible à la vision humaine.

Parmi les auteurs qu'aborde Turvey, Epstein et Vertov se distinguent par leur double rôle en tant que théoriciens et cinéastes. Leurs écrits sur le cinéma et sur les capacités de la machine cinématographique sont d'autant plus pertinents qu'ils vont de pair avec une pratique où sont mises à l'œuvre leurs théories. Commençons par voir comment Epstein a pensé la caméra et ses fonctions révélatrices.

### **L'animisme de Jean Epstein**

Pour penser l'écart qui se creuse entre la vision humaine et les capacités du cinéma, il suffit de considérer la pratique de Jean Epstein, ainsi que l'idée d'animisme qui traverse sa pensée.

---

<sup>144</sup> Dans sa préface à l'ouvrage *La photographie animée* de Charles-Louis Eugene Trutat, Étienne-Jules Marey soulignait cette différence entre la capacité révélatrice du Chronophotographe et la tendance du cinéma à reproduire notre vision du monde : « Oui, les photographies animées ont fixé pour toujours des mouvements essentiellement fugitifs; elles permettent de voir et de revoir indéfiniment des phénomènes parfois difficiles à reproduire; mais enfin ce qu'elles montrent, l'œil eût pu le voir directement; elles n'ont rien ajouté à la puissance de notre vue, rien enlevé de ses illusions. Or, le vrai caractère d'une méthode scientifique est de suppléer à l'insuffisance de nos sens ou de corriger leurs erreurs. Pour y arriver, la Chronophotographie doit donc renoncer à représenter les phénomènes tels que nous les voyons. Une première manière consiste à changer la durée des phénomènes, à ralentir ceux qui sont trop rapides pour que notre œil en puisse saisir les phases, à accélérer ceux qui nous échappent par leur extrême lenteur » (Eugene Trutat 1899, VII).

« L'une des plus grandes puissances du cinéma est son animisme », écrit le cinéaste dans son « Cinématographe vu de l'Etna » (1974, 134). Dans ses descriptions d'un « panthéisme étonnant [qui] renaît au monde » (*Idem.*), Epstein fait preuve d'une euphorie face au pouvoir révélateur de la machine cinématographique qui, par sa capacité à déceler la vie là où notre œil ne peut la voir, expose les limites de la vision humaine. En témoigne la description du pouvoir animiste du cinéma qu'offre le cinéaste quelques années plus tard dans sa « Photogénie de l'impondérable » :

Un animisme étonnant est rené au monde. Nous savons maintenant, pour les voir, que nous sommes entourés d'existences inhumaines. S'il y a incalculablement de ces vies inférieures, il y en a qui dépassent la nôtre. Là encore le cinématographe, en développant la portée de nos sens et en jouant de la perspective temporelle, rend perceptibles par la vue et par l'ouïe des individus que nous tenions pour invisibles et inaudibles, divulgue la réalité de certaines abstractions » (1974, 251).

Les films d'Epstein regorgent de tels exemples. Dans *La chute de la maison Usher* (1928), par exemple, le cinéaste se sert de la caméra tel un instrument qui permet de décrypter les microexpressions d'un visage qui réagit, comme celui de Roderick Usher lorsqu'il peint<sup>145</sup>. Ici, c'est notamment le gros plan — cette « clef de la voûte du cinéma » — qui « exprime au maximum cette photogénie du mouvement » et qui révèle ainsi les subtilités qui échappent autrement à l'œil (1974, 94)<sup>146</sup>. Outre le gros plan, c'est également la mobilité de la caméra qui

---

<sup>145</sup> Dans un texte de 1928 convenablement intitulé « L'âme au ralenti », Epstein explique en détail cette capacité révélatrice du cinéma quant aux expressions du visage : « Je ne connais rien de plus absolument émouvant qu'au ralenti un visage se délivrant d'une expression. Toute une préparation d'abord, une lente fièvre, dont on ne sait s'il faut la comparer à une incubation morbide, à une maturité progressive ou, plus grossièrement, à une grossesse. Enfin tout cet effort déborde, rompt la rigidité d'un muscle. Une contagion de mouvements anime le visage. L'aile des cils et la houppe du menton battent de même. Et quand les lèvres se séparent enfin pour indiquer le cri, nous avons assisté à toute sa longue et magnifique aurore. Un tel pouvoir de séparation du *sur-œil mécanique* et optique fait apparaître clairement la relativité du temps. Il est donc vrai que des secondes durent des heures! Le drame est situé en dehors du temps commun. Une nouvelle perspective, purement psychologique, est obtenue » (Epstein 1974, 191. Nous soulignons). Voir également Béla Balázs (2010).

<sup>146</sup> « La clef de voûte du cinéma, le gros plan, exprime au maximum cette photogénie du mouvement. Immobile, il frise le contresens. Que non seulement le visage débrouille ses expressions, mais que tête et objectif roulent près et loin, gauche et droite. On circonviendrait l'exacte mise au point » (Epstein 1974, 94).

permet de révéler d'autres dynamiques. Par exemple, quand Usher remarque le décès de Madeleine (00:27:20), l'extase d'avoir terminé le portrait qui l'obsédait jusqu'alors cède place à l'horreur alors que, portant son épouse dans ses bras, il semble être transporté malgré lui à travers le grand hall. Bien qu'il y ait visiblement du mouvement à travers les décors, Usher reste de glace au centre du cadre. Conformément à l'image exo-centrique dont elle est une variation, cette image est produite par une technique de prise de vues qui vient bouleverser la place du corps dans l'espace. Ce faisant, l'image vient accentuer la perte de contrôle du protagoniste qui, en deuil de son épouse et de sa muse, se retrouve désorienté dans un monde qui tourbillonne autour de lui. Finalement, mentionnons aussi l'usage du ralenti qui, tout au long du film, permet de remarquer les forces surnaturelles qui traversent la résidence Usher et qui sans cesse bouleversent les rideaux, les bibliothèques, l'armure, etc. Comme Epstein le reconnaît ailleurs, c'est la caméra qui permet cette révélation grâce à sa capacité d'enregistrement plus rapide<sup>147</sup>.

Dans sa façon de décrire la caméra comme outil servant à dévoiler l'invisible, Epstein place la machine cinématographique sur un pied d'égalité avec le microscope qui, depuis le 17<sup>e</sup> siècle, révèle à l'œil humain tout un monde de phénomènes qu'il côtoyait sans le savoir puisqu'il ne l'avait jamais vu. Le changement de paradigme amené par le microscope et la révélation d'un monde « inférieur » au nôtre qu'il implique se reproduisent avec le cinématographe qui, dans la pensée d'Epstein, divulgue l'existence de phénomènes qui nous dépassent et qui sont rendus visibles *à travers* l'instrumentation cinématographique. Par exemple, Ludovic Cortade explique

---

<sup>147</sup> « Il me paraît impossible désormais de tourner un film sans avoir d'appareil à grande vitesse à ma disposition. Il y a un infini de mouvements, d'expressions tant chez les interprètes-hommes que chez les interprètes-choses et dans tous les détails de chaque paysage, que l'appareil de prise de vues ordinaire est mécaniquement incapable de comprendre, de saisir, de reproduire. Il n'est pas question dans l'emploi que je fais de ce ralenti de décomposer seulement ou bizarrement quelques subtils aspects plastiques du monde mobile. Le ralenti apporte réellement un registre nouveau à la dramaturgie. Son pouvoir de séparation des sentiments, de grossissement dramatique, d'infailibilité dans la désignation des mouvements sincères de l'âme, est tel qu'il surclasse évidemment tous les autres modes tragiques actuellement connus » (Epstein 1974, 188-189).

pourquoi l'utilisation du ralenti mérite sa comparaison au microscope chez Epstein (2012, 170). Pour l'auteur, il ne s'agit pas d'une « altération du monde », mais d'une « révélation de son ambiguïté » ou bien d'une simple prise de « perspective temporelle » (*Idem.* Nous traduisons)<sup>148</sup>. Soulignons par ailleurs le statut épistémologique de cette investigation que permet le cinéma. Selon Sarah Keller, l'image bénéficie chez Epstein d'une crédibilité accrue par rapport à la réalité qu'observe l'œil humain : « what is filmed is greater than life : the realm of the photographic exposes something more fascinating about the thing (or person) photographed than that thing (or person) holds on its own » (2012, 40-41). Keller invite ainsi un parallèle entre Epstein et Usher qui, lorsqu'il termine la représentation picturale de son épouse, s'exclame « C'est la vie même! »<sup>149</sup>.

Comme l'explique Tom Gunning dans la préface de l'ouvrage *Jean Epstein : Critical essays and new translations* : « For Epstein, cinema offered a mechanical brain, a machine eye — a portal into a new world transformed by technology : a way for human perception to penetrate into the very life of matter » (2012, 14). Le commentaire de Gunning met l'accent sur deux aspects de la pensée d'Epstein qui s'avèrent pertinents pour cette section de notre thèse. D'une part, Gunning insiste sur le caractère mécanique de la vision (voire du cerveau ou de la conscience) cinématographique. La figure de l'œil mécanique plus souvent associée aux écrits de Dziga Vertov (que nous abordons plus tard dans ce chapitre) est utile ici pour décrire la relation au monde qui nous est donnée à voir au cinéma. Plutôt que calquer le fonctionnement de la caméra sur celui de l'œil humain, Epstein croit en l'autonomie de la machine et accueille la possibilité

---

<sup>148</sup> « Epstein works on the assumption that the use of slow motion is not an alteration of the world but rather the revelation of its ambiguity, precisely because the technique presents us with the spectacle of a frozen dialectic inscribed in duration » (Cortade 2012, 170).

<sup>149</sup> Bien évidemment, le parallèle entre Epstein et Usher s'arrête ici. Le cinéma ne déroge pas à la vraie vie sa vitalité pour en faire bénéficier l'image. Pour Epstein, le cinématographe révèle ce qui est déjà là sans l'affecter.

d'accéder à de nouveaux mondes rendus visibles par cette dernière. C'est à travers cet œil, ce cerveau et cette conscience mécaniques que la matière du monde se voit animée, donner une vie que l'œil humain ne lui connaissait pas auparavant.

L'aspect de la pensée d'Epstein qui concerne le plus notre étude de l'affranchissement de la caméra par rapport au corps concerne la question du mouvement. Dans son chapitre sur le rythme chez Epstein, Laurent Guido explique qu'une exploration rythmique du mouvement est au cœur du programme esthétique qui sous-tend la notion de photogénie chère au cinéaste (2012, 146). Epstein raisonne cette quête du mouvement par un renvoi à l'origine du terme « cinéma » : « Fidèle à l'étymologie de son nom, où notre œil ne voit que repos, lui, il découvre des mouvements » (1974, 250). Pour nous qui souhaitons donc interroger les façons dont la caméra peut s'éloigner du référent humain, le cinéaste fait également l'apologie d'une utilisation plus exploratrice de la mobilité de l'appareil. Plus particulièrement, Epstein énumère des façons de libérer la caméra qui démontrent un éventail de possibilités pour l'appareil qui s'affranchissent modèle égocentrique humain :

Il fut, il est encore très important de *mobiliser à l'extrême l'appareil de prise de vues*; de le placer, automatique, dans des ballons de football lancés en chandelle, sur la selle d'un cheval galopant, sur des bouées pendant la tempête; de le tapir en sous-sol, de le promener à hauteur de plafond. Il n'importe que dix fois ces virtuosités apparaissent excessives; elles sont essentielles; à la onzième fois, nous comprenons comment elles sont nécessaires et encore insuffisantes. Grâce à elles, et avant même les révélations à venir du cinématographe en relief, nous éprouvons la sensation nouvelle de ce que sont les collines, les arbres, les visages dans l'espace (1974, 224. Nous soulignons).

On comprend par ses propos qu'Epstein valorise grandement une utilisation de la caméra qui cherche à dépasser les limites que lui impose le fait de calquer ses mouvements sur ceux qui s'offrent normalement au corps humain. Une telle exploration des effets d'une mobilisation à l'extrême de l'appareil se retrouve à travers l'œuvre du cinéaste. On la voit par exemple dans *Cœur*



*fidèle* (1923) quand Marie et Petit Paul sont sur le manège de chevaux de bois et qu'une série de rotations étourdissantes vient ajouter au malaise qui plane déjà sur la scène. Dans un texte de 1921, Epstein exprimait déjà le rêve de tourner un film dans un manège en pleine action : « La foire en bas et autour progressivement se brouillerait. Le tragique ainsi centrifugé décuplerait sa photogénie y ajoutant celle du vertige et de la rotation » (1974, 95).

Outre les vues dans cette séquence de *Cœur fidèle* qui reproduisent la vue de Marie et que nous pouvons qualifier de « centrifuges », la séquence présente aussi beaucoup d'images qui s'affranchissent de son regard et qu'il faut plutôt qualifier de « centripètes »<sup>150</sup>. Cela est dû à la relation exo-centrique visible dans ces images qui, à plusieurs reprises dans cette scène, retournent le regard de la caméra vers le personnage et l'immobilisent au centre d'un paysage dorénavant animé. La fixité qui résulte de cette technique de prise de vues vient d'ailleurs accentuer l'immobilité de Marie qui, tout au long de la séquence, espère disparaître et se faire oublier de Petit Paul, son bourreau. L'effet en question résulte d'une utilisation particulière de la caméra et de la transformation de son rapport corps-caméra-espace lors du visionnement. Cet effet qui s'apparente à l'image exo-centrique résulte d'une caméra qui n'est pas libre d'explorer l'espace de manière égocentrique et qui est plutôt amenée à fixer du regard un corps qui bouge en parfaite synchronie avec elle. Sa capacité à figer le personnage au centre du cadre malgré le dynamisme de l'environnement dépend effectivement du fait que la caméra est en mesure de représenter une « absence de mouvement relatif » (voir chapitre 0.2). Epstein arrive donc à produire un effet qu'il nous serait impossible de percevoir en conditions normales si l'on en croit l'explication que la psychophysiologie nous donne de la perception du mouvement chez l'être humain (voir chapitre

---

<sup>150</sup> La force centrifuge se déplace de l'intérieur vers l'extérieur, alors que la force centripète inverse le mouvement.

0.1)<sup>151</sup>. Pour Epstein, les cinéastes qui s'adonnent à une mobilisation à l'extrême de la caméra « obéissent d'instinct à la grande loi de leur art » (*Ibid.*, 250). Le cinéaste explique effectivement que si la caméra a longtemps été réglée en fonction de l'œil, elle doit maintenant être appelée à le dépasser (*Ibid.*, 226). En l'occurrence, cette grande loi est aussi celle qui révèle l'animisme du monde qui nous entoure.

### **Douter de la vision**<sup>152</sup>

Lire ces passages des écrits d'Epstein nous permet de mieux comprendre ce qui pousse Malcolm Turvey à considérer le cinéaste comme participant d'une certaine tendance révélationniste. Plus précisément, cette idée que la caméra nous permet de vaincre « cette réalité secrète où toutes les apparences ont leurs racines non encore vues » (Epstein 1974, 249) nous ramène à l'hypothèse de Turvey quant au scepticisme que partagent les membres de cette tradition révélationniste. Selon l'auteur, la tendance qui réunit Epstein, Vertov, Balázs et Krakauer est fondée sur un profond doute quant à la qualité de la vision humaine, qu'ils considèrent imparfaite. Dans l'approche révélationniste, la puissance de l'œil mécanique de la caméra en fait une machine idéale pour étendre les capacités perceptuelles de l'individu, voire pour lui révéler des phénomènes inconnus ou invisibles. Turvey propose son interprétation de ce scepticisme en constatant que les techniques cinématographiques qui sont généralement abordées par ces auteurs (le gros plan, le ralenti, le montage, etc.), « are those *that least resemble human sight* » (*Ibid.*, 5. Nous soulignons). Par exemple, l'une des « abstractions » dont le cinéma révèle la vraie nature selon Epstein est la

---

<sup>151</sup> Bien évidemment, des troubles physiques ou psychologiques peuvent affecter notre capacité à percevoir le mouvement correctement. En témoigne l'exemple évoqué par Maurice Merleau-Ponty (1945, 58-59) du patient souffrant de parésie oculaire qui pense voir que le monde tourne autour de lui malgré le fait qu'il est incapable de bouger son œil. En conditions normales, cependant, des stimuli optiques et physiques en tous genres permettent à l'individu de savoir s'il y a du mouvement, et si le mouvement vient de lui-même ou bien se passe *par rapport* à son corps.

<sup>152</sup> Ce sous-titre est emprunté à Malcolm Turvey (2008), dont le livre s'intitule *Doubting vision*.

« quatrième dimension » du temps (Turvey 2008, 4). En décrivant l'accord des dimensions spatiales et temporelles, le cinéaste explique : « La mobilité photogénique est une mobilité dans ce système espace-temps, une mobilité à la fois dans l'espace et le temps. On peut donc dire que l'aspect photogénique d'un objet est une résultante de ses variations dans l'espace-temps » (Epstein 1974, 139). Or, cette transformation qui permet au cinéma de « voir le temps » est d'une telle ampleur qu'elle pousse Turvey à qualifier de fallacieuse la logique d'Epstein. L'auteur lui reproche de fonder son argumentation sur une utilisation erronée des principes perceptuels<sup>153</sup> et d'attribuer à la caméra la capacité de voir des phénomènes qu'il nous est logiquement impossible de voir<sup>154</sup>.

L'incrédulité de l'auteur face aux incongruités logiques qu'il perçoit dans les arguments d'Epstein et de la tendance révélationniste qu'il vient représenter témoigne cependant d'une profonde incompréhension quant au rôle d'instruments dans notre perception de phénomènes extrasensoriels. Nombreux sont les instruments qui nous donnent à « voir » des phénomènes qui ne sont pas proprement visuels. Plus loin dans le même passage, Turvey s'inspire de Ludwig Wittgenstein pour donner comme exemple l'impossibilité de « voir le son » : « not being able to, for example, see sounds is not an empirical failing on the part of human perception. It is not because eyes are too weak that they cannot see a sound. Rather, seeing a sound is *logically excluded* by the meaning of the concepts of sight and sound » (Turvey 2008, 12. Nous

---

<sup>153</sup> « Theorists and filmmakers in the revelationist tradition [...] are only able to make their arguments about the limitations of human vision and the revelatory power of the cinema *by misusing perceptual and related concepts* » (*Ibid.*, 12. Nous soulignons).

<sup>154</sup> « If we look closely at the truths about reality that, according to them, are revealed by the cinema, we find that in many cases they turn out to differ considerably from the sort of empirical phenomena (such as a distant planet, the particulate structure of an object, or microbes) that are normally discovered and observed using visual technologies. In some cases, they are not the kinds of things that the naked human eye fails to see because it is not powerful enough. Instead, they are things that it is logically — not empirically — impossible for people to see, with or without the aid of a visual instrument » (*Idem.* Nous soulignons).

souignons)<sup>155</sup>. Pour critiquer Epstein et l'idée que le cinéma arrive à capter la dimension temporelle, Turvey évoque donc pareillement l'impossibilité logique pour l'œil humain de percevoir le temps :

The past and the future, for example, are not things that, logically speaking, it is possible for people to see [...] Yet Epstein conceives of the fourth dimension of time as if it were an empirical phenomenon that the naked eye is not powerful enough to see but that can be revealed by the cinema in the same way that the position of a planet too distant for the eye to see can be revealed by a telescope (*Idem.*).

Dans cet exemple du télescope — mais aussi celui du microscope qui revient périodiquement chez l'auteur —, Turvey démontre que sa conception du rôle des instruments optiques et des objets techniques en général se limite aux jeux d'extension-réduction qui caractérisent des instruments à *travers* lesquels l'humain amplifie l'un de ses sens (Ihde 1979, 9). Turvey aurait aussi bien pu parler d'une longue vue ou d'une loupe, c'est-à-dire des instruments qui permettent simplement au sujet d'accentuer certains détails, notamment en affectant le rapport de distance ou d'échelle qu'il entretient avec l'objet de son regard. À prendre l'exemple du télescope plus au sérieux — par exemple en considérant les avancées en matière de spectrographie et d'interférométrie — il faut plutôt reconnaître que ces instruments fonctionnent sur le principe de l'*interprétation* : ils traduisent en données visuelles des phénomènes qui dépassent le champ d'application de la vision

---

<sup>155</sup> Même en faisant abstraction de techniques qui permettent effectivement de « voir » le son (que ce soit le son optique sur pellicule ou les données produites par un sonomètre), il est évident que le scepticisme de Turvey face aux fonctions révélatrices d'instruments fait écho au doute qu'il perçoit chez les auteurs de la tendance révélationniste par rapport aux limitations de la vision humaine. Selon cet auteur, les croyances révélationnistes d'Epstein, Vertov Balázs et Krakauer témoignent d'une remise en question de l'étendue des capacités visuelles humaines. Chez Turvey, c'est plutôt le contraire. Son scepticisme face aux capacités révélatrices des « machines », dont le cinéma, semble fondé sur une surappréciation de la vision comme sens privilégié chez le sujet humain. Bien sûr que les instruments ne nous permettent pas de « voir » des phénomènes invisibles au même titre que lorsque l'œil nous sert à voir un phénomène visuel normal. Or, le fait de se limiter aux fonctions d'extension ou d'augmentation a pour effet d'écarter tout un éventail d'instruments qui fonctionnent plutôt de manière herméneutique.

humaine<sup>156</sup>. Autrement dit, ces machines nécessitent une posture herméneutique telle que définie par Don Ihde (voir chapitre 0.2), à savoir qu'il faut apprendre à interpréter les données produites par l'instrument lors de sa propre expérience d'un phénomène donné. Penser le cinéma comme relation herméneutique nous permet d'écarter les critiques de Turvey envers la rhétorique d'Epstein et de considérer en quoi, dans la pensée du cinéaste, le cinématographe arrive à révéler les facettes cachées du monde bien qu'elles dépassent largement les capacités sensorielles humaines. En effet, il n'est pas si étrange de considérer le cinéma dans la même lignée que d'autres instruments qui nécessitent un rapport herméneutique, puisque comme le dit Turvey, « Epstein places the film within a lineage of inventions that, by virtue of their *differences from the human body*, escapes its limitations » (Turvey 2008, 6).

Si, pour se libérer du corps, la caméra doit s'en distinguer comme le suggère Turvey, l'un des passages d'Epstein cité plus haut prend enfin tout son sens. Epstein, rappelons-le, encourage les cinéastes à « mobiliser à l'extrême l'appareil de prise de vues » (1974, 224). Plutôt que d'aligner la caméra aux façons de bouger propres au corps humain — de calquer l'une sur l'autre — le cinéaste appelle à une utilisation plus libre et expérimentale de l'appareil. Puisque la caméra peut bouger d'une manière fondamentalement différente que nous, Epstein encourage le fait d'en profiter pour explorer le monde d'un tout nouveau point de vue et ainsi révéler des phénomènes qui nous auraient été invisibles autrement. De quoi, donc, notre monde a-t-il l'air dans l'œil du cinéma?

---

<sup>156</sup> Mentionnons par exemple l'image du trou noir produite au printemps 2019 grâce au télescope Event Horizon. Un trou noir étant un phénomène physique qui dérive son nom du fait qu'il absorbe toute matière, même la lumière, celui-ci est logiquement invisible. Néanmoins, l'équipe qui a produit l'image a su faire appel à des instruments interférométriques afin de produire une représentation visuelle d'un phénomène qu'il nous est pourtant catégoriquement impossible de voir. Ceci n'est qu'un seul exemple parmi d'autres de la possibilité de « donner à voir » des phénomènes qui dépassent nos capacités perceptuelles normales.

### Le ciné-œil de Dziga Vertov

Dans sa présentation de la tendance révélationniste, Turvey explique qu'Epstein, Vertov, Balázs et Krakauer se tournent vers le cinéma comme une alternative à l'œil humain et aux limites qui l'accablent. Ce faisant, l'auteur avance que ces cinéastes et ces auteurs remettent également en question la capacité de notre œil à nous donner des informations véridiques quant à la réalité (2008, 8). Le cinéma apparaît ainsi dans la tendance révélationniste comme un sauveur; comme une porte de sortie permettant d'accéder à la réalité telle qu'elle est réellement<sup>157</sup> — ou du moins à une vision du monde qui ne serait pas sujette aux biais ou à l'intentionnalité qui caractérisent notre perception de la réalité. Le fait que le cinéma soit pensé comme une machine est également ce qui en fait selon Turvey l'outil idéal pour accéder à un monde qui dépasse ce que notre vision nous permet de connaître. C'est précisément sur les aspects mécaniques du cinéma que nous nous concentrons dans les pages qui suivent, à savoir l'importance que cette mécanicité se voit attribuer dans les écrits et la pratique de Dziga Vertov.

La pensée de Vertov, et plus particulièrement sa conception du ciné-œil, témoigne d'une fascination pour la machine, voire d'une fétichisation selon Turvey (1999, 39)<sup>158</sup>. La pensée du cinéaste, réunie dans *Le ciné-œil de la révolution* (Vertov 2019), dote la machine de pouvoirs surhumains et lui attribue un rôle salvateur. En l'occurrence, la machine de Vertov participe, comme c'était le cas pour ses compatriotes soviétiques, du projet révolutionnaire qui a bouleversé le paysage social, économique, culturel et surtout idéologique de la Russie des années 1910-1920. Comme l'explique Turvey, la fonction révélatrice du cinéma s'inscrit dans la nécessité d'affranchir

---

<sup>157</sup> « For Epstein, cinema offered a mechanical brain, a machine eye — *a portal into a new world transformed by technology*: a way for human perception to penetrate into the very life of matter » (Gunning 2012, 14. Nous soulignons).

<sup>158</sup> Turvey cite Richard Stites pour expliquer l'appartenance de Vertov à un « culte de la machine » soviétique, caractérisé par la pensée de Platon Kerzhentsev et Alexei Gastev.

le prolétariat du joug de la bourgeoisie. Le rôle du ciné-œil dans ce contexte était de révéler au peuple les structures invisibles de la société<sup>159</sup>. L'omniscience du cinéma — en ce sens que des images de plusieurs espaces-temps distincts sont accessibles dans l'ici-maintenant du film monté, produisant une sorte de connaissance qui dépasse les limites spatio-temporelles — permet, par exemple, de montrer à la travailleuse le rôle qu'elle joue dans la production des commodités que s'approprie le capitalisme<sup>160</sup>. À l'aide d'Annette Michelson, Turvey explique également que le ciné-œil de Vertov révèle les relations sociales (« putatively invisible to the naked human eye ») afin de démontrer au peuple soviétique, « that they are part of a new, general community in which they are all equally interdependent and all equally owners of the means of production, thereby furthering the Marxist project of overcoming the alienation of private property in capitalism » (2008, 56). À cet effet, Turvey identifie deux fonctions du cinéma qui, parce qu'elles s'affranchissent des limites de la vision humaine selon Vertov, lui accordent ce pouvoir révélateur et rassembleur : le montage<sup>161</sup> et la mobilité<sup>162</sup>.

---

<sup>159</sup> « In general, as [Annette] Michelson has shown, what Vertov attempts to reveal in his films are the various social relations — putatively invisible to the naked human eye — that, as a Marxist, he believes connect citizens of the new Soviet republics : relations of economic interdependency between town and city, between different types of labor and sectors of the economy, between different ethnicities, regions, and nationalities within the Soviet Union, and so on » (Turvey 2008, 56).

<sup>160</sup> « According to Michelson, in this film Vertov uses reverse motion to go back in time and reveal, in Vertov's own words, "the origins of objects" such as bread and meat, origins that the human eye is too weak to see because of its temporal immobility, its confinement to the present. Such a revelation, argues Vertov, has a potentially transformative impact on workers in his audience because it undoes what Marxists call "commodity fetishism," making "it possible for every worker to acquire, through evidence, the conviction that he, the worker, creates all these [objects] himself, and that consequently they belong to him." » (*Idem.*).

<sup>161</sup> « The cinema is able to overcome this limitation, "bring[ing] clarity into the worker's awareness of the phenomena concerning him and surrounding him," because of the precision with which editing can be used to organize visual phenomena recorded on film into harmonious patterns — based upon geometrical principles — that can be understood by the viewer » (*Ibid.*, 32).

<sup>162</sup> « The second limitation that the human eye suffers from, according to Vertov, is that it is temporally and spatially immobile. It is confined to the present, and it moves through space slowly. The problem with this immobility is that the sort of phenomena that constitute social reality require much greater temporal and spatial mobility in order to be seen, as we shall see in chapter. In contrast, the cinema is "free of the limits of time and space," and Vertov repeatedly emphasizes its greater mobility in comparison to the eye » (*Ibid.*, 33).

Dans le premier cas, l'auteur explique que le montage est ce qui permet d'assembler des espaces-temps distincts de manière à révéler des structures que l'œil humain ne peut voir autrement depuis sa perspective spatio-temporelle limitée. À plusieurs reprises dans son film *Ciné-œil* (1923), Vertov allie cette faculté associative du montage à la perspective temporelle dont bénéficie le cinéma. Contrairement à l'usage du ralenti chez Epstein, ici le ciné-œil arrive à renverser le cours du temps et à démontrer, par exemple, le processus de production de différents produits que consomment les membres de la communauté (viande, pain, etc.)<sup>163</sup>. Il est à noter que ces séquences ne sont pas que des parenthèses didactiques où serait présentée, par exemple, la production de la viande, étape par étape, du pâturage au marché. La formule est renversée et, à travers le ciné-œil, ce sont plutôt les coupes de bœuf qui sont réassemblées sur la carcasse, sa peau qui est rattachée, sa panse qui est refermée; autrement dit, sa vie qui lui est redonnée (00:11:00-00:14:55). L'animisme dont font preuve ces séquences de *Ciné-œil* est tout autre que celui d'Epstein. Il ne s'agit pas d'un usage du ralenti afin de révéler les subtilités d'un geste, mais bien d'un renversement du temps qui permet d'exposer les rouages d'un phénomène et d'en comprendre, par association, le fonctionnement. Tout comme le ralenti d'Epstein, cependant, les séquences de réorganisation temporelle de *Ciné-œil* servent une fonction analytique. Cette approche met à profit le rapport herméneutique qui sous-tend toute expérience spectatorielle<sup>164</sup>. Ici, cependant, Vertov en profite pour proposer une vision du monde que la spectatrice ne saurait voir sans l'aide de la machine. En proposant une nouvelle perspective (temporelle) sur un phénomène donné, Vertov

---

<sup>163</sup> La séquence de la viande se trouve à la onzième minute du film, alors que celle du pain survient à la trente-troisième minute.

<sup>164</sup> En effet, nous avons démontré au chapitre 0.2 que toute expérience du mouvement de caméra au cinéma implique une posture herméneutique *a minima*, et ce, même si les formes dominantes du cinéma s'organisent pour minimiser les points de friction et favoriser la transparence de l'expérience



nous oblige à l'étudier d'un œil naïf, à écarter nos préconceptions et nos acquis pour apprécier le phénomène tel que nous ne pouvons le concevoir qu'à travers le ciné-œil.

Outre l'utilisation du montage et de la perspective temporelle du cinéma, la mobilité du ciné-œil s'avère une caractéristique richement développée dans la pensée de Vertov. Plus particulièrement, pour le cinéaste soviétique cette mobilité s'oppose à l'immobilité de l'œil humain et aux limitations qu'elle a pu imposer à la machine cinématographique. Dans le cadre de notre étude des façons dont la caméra a pu être pensée comme s'affranchissant des limites du corps humain, la mobilité de l'appareil théorisée par Vertov nous présente un exemple fécond. En contradiction totale avec les approches anthropocentriques que nous avons étudiées dans la section 1, Vertov est dogmatique dans son rejet des références à l'œil humain. Se refusant « à utiliser l'œil humain comme pense-bête » (2019, 133) le cinéaste déclare plutôt, dans un texte de 1923:

Jusqu'à aujourd'hui, nous violentions l'appareil de prise de vue en le forçant à copier le travail de notre œil. Mieux c'était copié, plus on considérait la prise de vue comme réussie.

**NE COPIEZ PAS SUR LES YEUX.**

Désormais, nous affranchissons l'appareil de prise de vue et le faisons fonctionner dans une direction opposée, très éloignée de la copie. Toutes les faiblesses de l'œil humain se révèlent. Nous professons le Ciné-Œil, qui déniche dans le chaos du mouvement la force résultante pour son mouvement propre (2019, 128)<sup>165</sup>.

*L'homme à la caméra* (1929) propose plusieurs exemples d'un tel affranchissement. Une séquence en particulier (00:29:55-00:30:24) étonne par son étourdissant assemblage de points de vue et de mouvements. Entrecoupées d'un œil fureteur, les images de cette séquence proposent une série de mouvements de caméra disparates qui ne font pas que représenter ce que l'œil en question voit. En effet, les mouvements sont d'une vitesse et d'une amplitude telles que l'œil humain ne saurait les

---

<sup>165</sup> Nous avons tenté au mieux de nos capacités de respecter la typographie originale que l'édition des Presses du Réel a si soigneusement reproduit.

accomplir. Plutôt que suggérer une équivalence entre l'œil représenté dans l'image et les points de vue qui nous sont proposés, cette juxtaposition vient accentuer l'écart qui sépare les mouvements fugaces de l'œil humain — dans cette tête qui demeure fixe par ailleurs — et les acrobaties d'un ciné-œil qui s'affranchit des limites du point de vue égocentrique.

L'affranchissement de l'appareil de prise de vues est primordial pour Vertov; le contraire serait faire violence au cinéma. En ce sens, Vertov fait écho à Epstein (1974, 250) pour qui les cinéastes « obéissent d'instinct à la grande loi de leur art » lorsqu'ils mobilisent « à l'extrême l'appareil de prise de vues » (1974, 224). C'est justement une telle violence envers ce qui rend le cinéma unique que Vertov perçoit dans la grande majorité des films, ce qui le pousse à conclure :

la sentence de mort prononcée par les kinoks en 1919 contre tous les films sans exception reste valable aujourd'hui. L'examen le plus attentif n'a pas révélé le moindre film, la moindre recherche traduisant correctement l'aspiration d'affranchir l'appareil de prise de vue, *réduit à un lamentable esclavage, soumis à l'imperfection et à la myopie de l'œil humain.*

**MYOPIE**

**ÉLEVÉE AU RANG DE LOI**

(*Ibid.*, 126. Nous soulignons).

Comme ces déclarations l'expriment clairement, Vertov conçoit le cinéma non pas sur un pied d'égalité avec l'œil humain, mais bien dans une catégorie totalement à part et bien supérieure à lui. En tant qu'outil « beaucoup plus perfectionné que l'œil humain » (*Ibid.*, 127), la machine cinématographique est chargée d'explorer le monde tel qu'elle seule peut le voir. Sa vision « surhumaine » vient notamment du fait que, contrairement à nos yeux, « l'appareil de prise de vue, lui, peut être indéfiniment perfectionné » (*Idem.*). L'aspiration d'affranchir l'appareil de prise de vues se retrouve également dans ces passages où Vertov, parlant à travers la figure du ciné-œil, déclare « Moi Ciné-Œil, je crée un homme plus parfait qu'Adam [...] Je suis Ciné-Œil. [...] Par

le montage, je crée un homme nouveau, un homme parfait. [...] Je suis Ciné-Œil. Je suis œil mécanique. Moi, machine, je vous montre le monde comme seule je peux le voir. Je me libère, désormais et pour toujours, de l'immobilité humaine » (*Ibid.*, 131). Dans ce passage, l'appareil est appelé à se libérer des limites humaines afin de se perfectionner. Cet affranchissement passe par une libération de l'immobilité humaine.

Au chapitre 1.1, nous avons abordé les discours de cinéastes qui insistent pour que les mouvements de la caméra soient calqués sur le modèle humain : puisqu'elle représente l'œil de la spectatrice, la caméra doit se limiter à des mouvements qu'elle peut facilement comprendre. On remarque un reversement de cette logique quand, au contraire, Vertov rejette l'idée d'utiliser « l'œil humain comme pense-bête » (*Ibid.*, 133). Le cinéaste inverse le rapprochement caméra-œil en démontrant la supériorité de la vision mécanique du ciné-œil. Dans sa manière de décrire l'appareil de prise de vues, Vertov rend saillant le fossé qui se creuse entre la caméra et l'humain lorsqu'on lui permet de s'affranchir de ce dernier. Ou plutôt, comme nous le verrons plus en détail au prochain chapitre, il faut parler d'un affranchissement conscient et intentionnel de la part de la cinéaste qui aborde la caméra comme « Ciné-Œil beaucoup plus perfectionné que l'œil humain, pour explorer le chaos des phénomènes visuels qui emplissent l'espace » (*Ibid.*, 127).

Une dernière séquence de *L'homme à la caméra* nous apparaît pertinente pour exemplifier les particularités du ciné-œil par rapport aux limites du corps humain. Suite aux images des corps d'athlètes (00:45:30), Vertov juxtapose des images de motos fonçant sur une piste de course et des images de femmes assises sur un manège de chevaux de bois (00:53:10). Dans un cas comme dans l'autre, les objets représentés effectuent des mouvements circulaires : les motos tournent autour de la piste et le manège tourne en rond sur lui-même. Et pourtant, les deux suites d'images ne sont pas présentées de la même manière. Pour la plupart, les images de motocyclettes sont prises depuis

un point de vue externe. Le passage des bolides est présenté soit d'un point de vue surplombant fixe (les motos foncent de droite à gauche sur un sol fixe), soit d'un point de vue en bordure de piste (la caméra suit de son mieux le passage des motocyclistes en pivotant de droite à gauche). À quelques reprises, la course nous est montrée du point de vue d'un véhicule sur la piste. Dans ces cas, ce sont la caméra, l'espace et le sujet filmé qui bougent tous les trois, les uns par rapport aux autres. Autrement dit, ces trois perspectives reproduisent des mouvements typiquement égocentriques, soit la situation d'un corps mobile se mouvant à travers un espace subjectivement perçu comme fixe (voir chapitre 0.1). Là où la séquence s'affranchit de cet égocentrisme est lorsqu'elle juxtapose à ces images de la piste de course à des images prises à bord d'un manège de chevaux de bois. En plus de présenter un mobile qui tourne dans la direction opposée à celle des motocyclettes (le manège semble aller de gauche à droite dans le cadre), la caméra reste typiquement fixe (contrairement aux quelques mouvements de celle qui capte les motocyclistes). Même lorsqu'elle est embarquée sur le manège, la caméra demeure immobile par rapport à la structure qui tourne et aux sujets qui se laissent également porter autour d'elle. Malgré cette fixité de l'appareil qui rappelle celle dont témoignait également la caméra d'Epstein dans *Cœur fidèle* — elle aussi montée sur le même genre de manège —, l'image est pourtant remplie de mouvement. Or, ces mouvements sont relégués à l'arrière-plan, à l'environnement qui bouge autour du sujet, comme il est commun de le voir dans le phénomène exo-centrique. Comme dans la scène de *Cœur fidèle*, la caméra pointe parfois vers l'extérieur, de sorte à représenter ce que verrait une personne assise sur l'un de ces chevaux de bois. Or, le champ de vision étant plus restreint que celui qui s'offre habituellement à l'œil humain (la caméra ne bouge pas comme on pourrait bouger la tête ou même l'œil), l'image ne reproduit pas simplement la vision humaine en condition similaire. L'effet produit à l'écran est plutôt celui d'une traînée de formes et de couleurs

trop éphémères pour permettre d'identifier quelque chose de plus précis qu'une simple masse de gens. Surtout, sans les indices visuels qui permettraient de fournir les repères spatiaux nécessaires (une vision périphérique ou des stimuli kinesthésiques, par exemple), l'image peine à communiquer clairement le mouvement du point de vue. Ce sont plutôt les figures humaines en arrière-plan qui semblent flotter à travers le cadre. La désorientation de cette séquence est accentuée par le fait que les images du manège et des motos sont entrecoupées, de sorte que les différents points de vue et les mouvements opposés s'entrechoquent. Cela est d'autant plus vrai quand les images nous montrent successivement le passage des motos et du manège (00:53:30). Plus particulièrement, l'effet désorientant est produit par les directions opposées des panoramiques qui permettent de suivre le déplacement du manège (de gauche à droite) et des motocyclettes (de droite à gauche). Un tel assemblage nous aide à entrevoir ce que Vertov veut dire lorsqu'il parle de « la création d'une perception inédite du monde » (Vertov 2019, 132). « C'est pourquoi », Vertov dit-il en parlant au nom du ciné-œil « je déchiffre d'une manière nouvelle un monde qui vous est inconnu... » (*Idem.*).

En parlant de « déchiffrer » grâce aux capacités surhumaines du cinéma un monde qui nous serait inconnu, Vertov nous ramène au fait que le rapport de distanciation que nous avons étudié jusqu'à présent dans cette section en est un qui nécessite une posture herméneutique. Cela est d'autant plus vrai que le ciné-œil de Vertov propose un rapport à la réalité qui se distingue de l'effet d'extension que Turvey évoque habituellement pour décrire les capacités révélatrices d'outils optiques. Tel que le présente Vertov, le ciné-œil ne fait pas qu'augmenter nos capacités visuelles et nous ouvre plutôt à une facette du monde qui ne nous serait pas accessible autrement. Or, pour comprendre la posture herméneutique que nécessite le ciné-œil, il faut avant tout sortir

de notre perspective anthropocentrique afin d'apprécier une interprétation du monde qui serait proprement celle de la machine.

### **Nonhumain — Posthumain**

En parlant du ciné-œil de Vertov, Gilles Deleuze remarque qu'il « n'est pas un œil humain même amélioré » et que sa capacité à surmonter l'« immobilité relative » de l'œil humain grâce aux potentialités du cinéma en fait plutôt « la pure vision d'un œil non-humain, d'un œil qui serait *dans les choses* » (1983, 117. Nous soulignons). Plus loin dans le même passage, l'auteur bonifie sa description du ciné-œil en clarifiant qu'il ne s'agit pas non plus de calquer la machine sur un œil autre que celui humain — « ce n'est pas l'œil d'une mouche ou d'un aigle, l'œil d'un autre animal » —, mais bien d'aller vers les choses mêmes : « C'est au contraire l'œil de la matière, l'œil dans la matière » (*Ibid.*, 118). Tel que le définit Deleuze, le ciné-œil de Vertov participe d'un projet philosophique visant à dépasser la perspective humaine, ou, du moins, à la décentrer<sup>166</sup>. On le remarque dans cette tendance du ciné-œil à juxtaposer des images d'activités humaines et celles de machines, créant de la sorte une équivalence entre les deux partis. Notons par exemple ces séquences de *L'homme à la caméra* (vers 33 minutes, puis de nouveau vers 41 minutes<sup>167</sup>) où les mouvements de machines et ceux de mains humaines sont placés sur un pied d'égalité.

En considérant que ce dépassement est fondé sur les potentialités d'une machine, force est d'admettre que le ciné-œil de Vertov et la tendance affranchissante qu'il représente ici font écho au « tournant nonhumain » et à son intérêt pour des perspectives nonanthropocentriques. Tout comme le cinéma qu'ont théorisé Epstein et Vertov, la tradition nonhumaine dans les sciences

---

<sup>166</sup> Plus encore, ce dépassement de la perspective humaine serait au cœur de la philosophie en général selon Deleuze qui, suivant Henri Bergson explique : « Nous ouvrir à l'inhumain et au surhumain [...], dépasser la condition humaine, tel est le sens de la philosophie » (1966, 19).

<sup>167</sup> Plus précisément, à partir de 00:32:50 34 et 00:41:07 respectivement.

humaines et sociales réunit des approches visant à écarter l'humain de la position centrale qu'il s'est généralement méritée. Cela dit, que représente le nonhumain par rapport à l'humain? Que faire des approches dites posthumaines? Qu'est-ce que ces théories nous apprennent du contexte cinématographique et de l'écart qui se creuse entre la caméra et le corps humain? Commençons par explorer la première de ces questions.

Dans l'introduction au recueil *The nonhuman turn*, Richard Grusin présente le tournant nonhumain comme une variété d'approches critiques, théoriques et philosophiques qui marquent les sciences humaines et sociales depuis quelques années<sup>168</sup>. Grusin résume ainsi : « Each of these approaches, and the nonhuman turn more generally, is engaged in *decentering the human* in favor of a turn toward and concern for the nonhuman, understood variously in terms of animals, affectivity, bodies, organic and geophysical systems, materiality, or technologies » (2015, VII. Nous soulignons). Ailleurs dans son introduction, l'auteur qualifie ce tournant nonhumain de concept « macroscopique » qui réunit des approches qui partagent un désir de rejeter l'exceptionnalisme humain (*human exceptionalism*)<sup>169</sup>. Grusin spécifie que le tournant nonhumain implique plus qu'une simple rencontre du nonhumain, mais bien un rejet de l'anthropocentrisme afin de laisser place aux phénomènes nonhumains. Ainsi, les approches nonhumaines cherchent à

---

<sup>168</sup> Grusin offre une liste d'approches s'inscrivant dans la tradition nonhumaine. Nous en reproduisons ici une version condensée : « *Actor-network theory*, particularly Bruno Latour [...] *Affect theory*, both in its philosophical and psychological manifestations and as it has been mobilized by queer theory [...] *Animal studies*, as developed in the work of Donna Haraway and others [...] *The assemblage theory* of Gilles Deleuze, Manuel De Landa, Latour, and others [...] *New brain sciences* like neuroscience, cognitive science, and artificial intelligence [...] *The new materialism* in feminism, philosophy, and Marxism [...] *New media theory*, especially as it has paid close attention to technical networks, material interfaces, and computational analysis [...] Varieties of *speculative realism* including object-oriented philosophy, neovitalism, and panpsychism [...] *Systems theory*, in its social, technical, and ecological manifestations » (2015, VIII).

<sup>169</sup> « Intended as a macroscopic concept, the nonhuman turn is meant to account for the simultaneous or overlapping emergence of a number of different theoretical or critical “turns” — for example, the ontological, network, neurological, affective, digital, ecological, or evolutionary » (Grusin 2015, X). L'expression d'exceptionnalisme humain se retrouve également chez Evan Selinger et Timothy Engstrom (2007).

éviter de passer toutes leurs considérations « par le filtre de l'humanité » comme c'est le cas d'approches à tendance anthropocentrique<sup>170</sup>.

Dans son ouvrage *Alien phenomenology : Or what it's like to be a thing*, Ian Bogost survole différentes approches qui participent de ce rejet de l'exceptionnalisme humain. En parlant de l'« ontologie des objets » (*object oriented ontology*), par exemple, l'auteur explique que ce mouvement « puts things at the center of being » (Bogost 2012, 6. Souligné dans l'original). Plus qu'un décentrement de l'humain vers la périphérie, cette approche procède à un nivellement à l'horizontale qui refuse toute priorité à l'être humain. Bogost (*Ibid.*, 11) parle à cet effet d'un *aplanissement*, voire d'une « ontologie plate » (*flat ontology*). Dans le cadre de ces approches, l'humain perd la place privilégiée que lui accorde, par exemple, la phénoménologie (voir chapitre 0.1). L'on retrouve plutôt l'équivalence fondamentale de toute chose chère à la postphénoménologie et à la théorie de l'acteur-réseau. Plutôt que placer l'humain au cœur d'une relation privilégiée au monde, ces approches procèdent à une démocratisation de l'expérience où chaque entité, organique ou non, est digne de notre attention; en soi et pour soi.

L'aplanissement et le décentrement au cœur des approches nonhumaines ont pour effet d'aborder les phénomènes d'un point de vue plus neutre qui ne tient pas pour centrale l'expérience humaine. C'est d'ailleurs sur ce point que l'on distingue les approches nonhumaines de celles dites posthumaines. Pour Grusin, le tournant posthumain implique une téléologie depuis l'humain vers

---

<sup>170</sup> « When we welcome these things into scholarship, poetry, science, and business, it is only to ask how they relate to human productivity, culture, and politics. We've been living in a tiny prison of our own devising, one in which all that concerns us are the fleshy beings that are our kindred and the stuffs with which we stuff ourselves. Culture, cuisine, experience, expression, politics, polemic : all existence *is drawn through the sieve of humanity*, the rich world of things discarded like chaff so thoroughly, so immediately, so efficiently that we don't even notice » (Bogost 2012, 3. Nous soulignons).



un état post- ou sur-humain (2015, IX). En le comparant au tournant nonhumain, Grusin explique que l'idée même du posthumain

[...] entails a historical development from human to something after the human, even as it invokes the imbrication of human and nonhuman in making up the posthuman turn. The nonhuman turn, on the other hand, insists (to paraphrase [Bruno] Latour) that « we have never been human » but that the human has always coevolved, coexisted, or collaborated with the nonhuman — and that the human is characterized precisely by this indistinction from the nonhuman (*Ibid.*, IX-XX)<sup>171</sup>.

Bogost appuie Grusin dans sa remise en question du posthumain qui, malgré son appellation, réserve une place privilégiée à l'humain qu'il prétend pourtant dépasser. L'auteur explique à cet effet que les approches posthumaines « still preserve humanity as a primary actor [...] Posthumanism, we might conclude, is *not posthuman enough* » (Bogost 2012, 7-8. Nous soulignons).

S'agissant du cinéma, un exemple de l'importance que maintient l'humain dans l'approche posthumaine se retrouve dans l'explication d'un « cinéma posthumain » que propose William Brown dans « Man without a movie camera — movies without men : Towards a posthumanist cinema? » (2009). En parlant de mouvements de caméra produits par une caméra virtuelle — sujet que nous abordons en détail lors du prochain chapitre — l'auteur propose qu'un cinéma posthumain émerge de la capacité de cette caméra dématérialisée à produire des points de vue impossibles, du moins « as far as human powers of vision and motion are concerned » (Brown 2009, 70). Or, il s'avère que l'humain garde tout de même une place centrale dans la vision de

---

<sup>171</sup> Grusin reconnaît cependant que les meilleures approches posthumaines évitent cette téléologie. C'est le cas de N. Katherine Hayles dans son *How we became posthuman*. Par un renversement du « we have never been human » de Bruno Latour, Hayles s'efforce de démontrer comment le posthumain n'est pas une étape future dans le développement de l'être humain, mais bien un changement de paradigme de l'humanisme libéral depuis les lumières à une conception de l'être humain qui reconnaît l'effritement de ses frontières aux mains d'une conception cybernétique de l'information. Pour Hayles, il faut plutôt chercher à comprendre comment « nous avons toujours été posthumains ».

Brown. Pour lui, l'attrait d'un cinéma posthumain est justement le fait qu'il permette à la spectatrice « to see impossible creatures and events that challenge our humanist understanding of reality; but it also allows the spectator herself to adopt impossible viewpoints » (*Idem.*). Si cette idée de points de vue impossibles rappelle les exemples d'Epstein et Vertov évoqués ci-haut, Brown élabore aussi sa vision du posthumain en clarifiant qu'il ne s'agit pas de s'imaginer un futur après l'humain, mais bien d'offrir une nouvelle perspective sur l'humain tel qu'il est présentement :

in fact posthumanism generally does not involve the extinction of mankind, but simply offers us a perspective on mankind such that we achieve a greater understanding of our own (contingent) position in the world/universe, it is because posthumanism is not a split or schism from humanism and/or the human. Posthumanism instead offers us this new perspective through a synthesis of the old and the new, in the same way that a cyborg is *both* human *and* machine (as opposed to either human or machine) (*Ibid.*, 72. Souligné dans l'original).

Les propos de Brown nous permettent de mieux comprendre certaines des caractéristiques de la pensée d'Epstein et de Vertov. En représentant une vision du monde qui dépasse les limites de l'expérience humaine, le cinéma théorisé par Epstein et Vertov s'aligne avec la visée de Brown d'un cinéma posthumain qui nous offre une nouvelle perspective sur l'humanité et, ce faisant, une meilleure compréhension de notre place dans le monde (*Idem.*). Cela dit, qu'en est-il d'un cinéma qui, plutôt que d'être simplement posthumain, tendrait vers le nonhumain?

### **Conclusion — Un cinéma nonhumain?**

De retour au *Nonhuman turn* de Grusin, l'auteur se permet un détour via l'étymologie du mot « *turn* » afin d'élucider l'importance du « tournant » vers le nonhumain. Notamment, l'auteur souligne la dimension active du tournant qui peut même être conçu en termes de retournement,

voire de détournement<sup>172</sup>. Grusin remarque ainsi : « Describing the nonhuman turn as a shift of attention, interest, or concern toward nonhumans keeps in mind the physicality and movement involved in the idea of a turn, how the nonhuman turn must be understood as an embodied turn toward the nonhuman world, including the nonhumanness that is in all of us » (2015, XX). La perspective nonhumaine nous invite à écarter le point de vue humain plutôt que simplement chercher à le bonifier par l'entremise de la machine. Plutôt qu'une approche posthumaine qui tendrait vers le « plus qu'humain » (voire le surhumain), est-il possible de concevoir une approche nonhumaine du cinéma où la caméra peut explorer le monde d'une manière qui se détache complètement des modes de perception et de l'intentionnalité humaine?

En cherchant à décrire ce qui différencie une utilisation du cinéma qui s'accorde au modèle humain d'une autre qui s'en distancierait, Brown nous propose une piste d'interprétation pour une approche nonhumaine du cinéma en général et du mouvement de caméra plus spécifiquement. Citant Edward Branigan (2006, 39), Brown explique que les techniques de montage chères au cinéma narratif dominant anthropomorphisent la caméra : « that is, we attribute human characteristics to a camera/believe that it provides us with a “human” point of view » (2009, 80). L'auteur explique qu'au contraire, « “eccentric angles, swish pans, impossible camera positions... and impossible movements” involve a non-anthropomorphic camera » (*Idem.*). Le décentrement et la déshumanisation produits par ces angles excentriques, ces mouvements et ces positions de caméra impossibles nous invitent à considérer les potentialités qui s'ouvrent à l'appareil de prise de vues lorsqu'il est amené à explorer l'espace « à sa propre manière ». Dans le chapitre qui suit,

---

<sup>172</sup> Si Grusin parle bien de retournement, « détournement » ne fait pas partie des différentes significations du mot « turn » que relève l'auteur, notamment parce que l'on doit parler de « *diversion* » en anglais. Quoi qu'il en soit, l'idée de détournement s'accorde parfaitement avec les subtilités du tournant (nonhumain) que Grusin cherche à extraire du mot « *turn* ».

nous poursuivons notre étude du rapport d'affranchissement caméra-corps en nous tournant vers l'analyse de techniques de prise de vues qui mettent en valeur l'*altérité* de l'appareil par rapport au corps humain. À travers une série de développements en matière de mouvement de caméra, nous explorons les manières dont la caméra s'affranchit du corps sur lequel les approches anthropocentriques la calquent (voir section 1). Ce faisant, nous abordons également le rapport qu'entretient la caméra avec le monde quand ses mouvements ne sont plus limités par ceux du corps humain. Plus particulièrement, nous analysons le rapport caméra-monde (tel qui nous est donné à voir à l'écran) afin de voir comment il se distingue de notre propre rapport sujet-monde. La caméra qu'on distance du corps en est-elle une qui rejette complètement le référent humain? Est-ce un instrument dont l'individu se sert pour pallier les faiblesses de l'œil et augmenter ses capacités perceptives?

## CHAPITRE 2.2

### Introduction

Bien que des développements techniques en matière de miniaturisation des appareils et de numérisation des procédés aient contribué à accorder une mobilité inégalée aux appareils de prise de vues contemporains (drones, GoPro, stabilisateurs, etc.), la caméra n'a pas toujours été reconnue pour sa mobilité. Jean-Pierre Geuens remarque, non sans ironie, que « camera movements were not easy for the so-called motion pictures. Tripod heads, modeled after still-photography designs, could not accommodate even a simple rotation of the camera » (1993-1994, 8)<sup>173</sup>. Malgré cette fixité apparente de la caméra sur son appui, des solutions furent vite élaborées pour permettre le déplacement de l'appareil. Déjà les premières vues Lumière ont profité de moyens de transport (bateau, train, etc.) pour donner à l'image elle-même le mouvement du monde qu'elle avait jusqu'alors tout simplement capté depuis sa position fixe. En témoigne Jean Mitry qui, cherchant à définir le travelling, reconnaît le rôle crucial qu'ont joué les véhicules dans ce processus de libération de la caméra. L'auteur explique ainsi du travelling qu'« il s'agit d'une prise de vues "en mouvement" c'est-à-dire enregistrant un paysage depuis un train en marche, une voiture, un téléphérique, etc. La caméra reste fixe et se déplace avec le mobile sur lequel elle est

---

<sup>173</sup> Barry Salt complète ce constat lorsqu'il observe « the first movie cameras were fastened directly to the head of their tripod or other support with only the crudest kind of levelling devices provided, in the manner of the still-camera tripod heads of the period » (Salt 1992, 41-42).

située. Ce genre de travelling est aussi vieux que le cinéma lui-même (*Le Grand Canal à Venise*, tourné par Promio en 1899) » (Mitry 1963, 151)<sup>174</sup>. Jakob Isak Nielsen et Barry Salt rejoignent Mitry en attribuant aux véhicules la responsabilité d'avoir permis au cinématographe de se mouvoir (Salt 1992, 42; Nielsen 2007, 89)<sup>175</sup>. Les trois auteurs s'entendent également pour attribuer à Alexandre Promio la paternité du premier mouvement de caméra, celui tourné sur le Grand Canal de Venise<sup>176</sup>. Qu'il soit ou non le premier à avoir déplacé la caméra de la sorte, Promio propose tout de même une réflexion stimulante sur son expérience vénitienne :

C'est en Italie que j'eus pour la première fois l'idée de vues panoramiques. Arrivé à Venise et me rendant en bateau de la gare à mon hôtel, sur le Grand Canal, je regardais les rives fuir devant l'esquif et je pensais alors que si le cinéma immobile permet de reproduire des objets mobiles, on pourrait peut-être retourner la proposition et essayer de reproduire à l'aide du cinéma mobile des objets immobiles (Promio cité dans Coissac 1925, 197)<sup>177</sup>.

Le contexte des « premiers » mouvements de caméra — ceux de Promio, mais aussi ceux de Giovanni Pastrone qu'ont analysés Dagrada, Gaudreault et Gunning (2000) — nous permet d'entrevoir une généalogie du mouvement de caméra qui, contrairement à ce que nous avons vu dans la section 1, n'est pas fondée sur un modèle anthropomorphique. Plutôt que soumettre la

---

<sup>174</sup> La date citée par Mitry ne fait pas l'unanimité. Alors que plusieurs comme Arnheim (1957, 138-9), Gunning (2004-5, 92) et Eleftheriotis (2010, 94) situent le tournage de la vue de Promio en 1897, le Catalogue Lumière indique plutôt 1896 comme l'année de tournage du *Panorama du Grand Canal pris d'un bateau* (<https://catalogue-lumiere.com/panorama-grand-canal-venise/>).

<sup>175</sup> Salt (1992, 42) explique : « Movie cameras were thus effectively fixed during the course of the shot, and hence the first camera movements were the result of mounting a camera on a moving vehicle ». Selon Nielsen (2007, 89) : « The train was the most popular camera support in the 19th and early 20th century ».

<sup>176</sup> Bien qu'Alexandre Promio ait le plus souvent été reconnu comme le premier à avoir produit ce genre de panorama (Gunning hésite à parler de « premier »), d'autres recherches pointent également vers Constant Girel qui aurait produit un mouvement similaire lors de son passage à Cologne plus tôt la même année (1896).

<sup>177</sup> Il nous apparaît fort pertinent que l'idée de faire des vues en mouvement soit venue à Promio par l'entremise d'un renversement du fond et de la forme qui n'est pas sans rappeler celui évoqué par Merleau-Ponty pour décrire le mouvement qu'on attribue soit au bateau, soit à la côte, selon qu'on regarde l'un plutôt que l'autre : « La côte défile sous nos yeux si nous gardons les yeux fixés sur le bastingage et c'est le bateau qui bouge si nous regardons la côte » (Merleau-Ponty 1945, 321). Dans un revirement semblable à celui qui permet à la côte de bouger dans l'œil de celle qui fixe la proue du navire, le mouvement de la caméra résulte d'un renversement qui attribue à l'appareil le mouvement qu'il captait jusqu'alors dans le monde devant lui.

caméra à un référent humain — que ce soit en la fixant directement au corps humain ou simplement en limitant ses mouvements à ce que ce dernier peut faire — le fait de fonder les mouvements de la caméra sur ceux d'un véhicule nous permet de considérer une mobilité foncièrement nonhumaine, puisque mécanique.

Le chapitre 2.2 aborde des techniques de prise de vues pensées à l'aune d'un affranchissement de l'appareil par rapport au corps humain; un écart qui s'oppose aux rapprochements analysés en section 1. À travers l'étude de différents développements techniques décrits comme permettant à la caméra de dépasser le corps humain, nous cherchons dans un premier temps à connaître les transformations qui s'opèrent dans le rapport sujet-monde d'une caméra qui n'est plus simplement calqué sur le modèle humain. En l'occurrence, ce chapitre est organisé autour du Steadicam et de la caméra virtuelle, deux solutions qui mettent de l'avant une caméra désincarnée ou immatérielle<sup>178</sup>, voire même qui produisent des mouvements de caméra « transcendants »<sup>179</sup>. Afin de voir ce qui fait de ces deux développements techniques des « outils de libération du cinéaste »<sup>180</sup>, nous abordons les fardeaux techniques et matériels qu'ils cherchent à alléger. En l'occurrence, la question du poids de l'appareil est omniprésente au sein des discours construits autour de ces efforts de libération de la caméra. À son paroxysme, cette logique d'allègement mène au fantasme d'une dématérialisation de l'appareil qui lui permettrait

---

<sup>178</sup> « [...] the new spatial awareness on the part of the viewer that arises through the virtual camera's *incorporeal, non-physical nature* » (Jones 2007, 226. Nous soulignons); « The camera as a mechanical device is dead, and is replaced by the plastic "camera," a volume of multiple voices, seething and protean » (Crockett 2009, 119. Souligné dans l'original).

<sup>179</sup> Par exemple, l'on retrouve cette qualification « transcendantale » des images du Steadicam dans les écrits de Jean-Pierre Geuens (1993-1994, 9, 16), Serena Ferrara (2001, 5-6, 9, 14, 20, 25, 32, 86, 101, 101, 113, 117, 128, 137, 145-147, 149, 151-154), Jerry Holway et Laurie Hayball (2007, 6, 8, 47, 89, 228, 346, 369, 389, 397), et Sean Cubit (2004, 255, 312).

<sup>180</sup> L'expression vient de Steven Spielberg dans une entrevue de 2011 sur son film *Les aventures de Tintin : Le secret de la Licorne* (2011). Voir Rozovas (2019).

d'entretenir un rapport à l'espace qui se distingue de celui auquel le corps humain est limité; un rapport qui transcenderait notre anthropocentrisme et son caractère égocentrique.

Bien que nous cherchions à explorer les manières dont la caméra s'affranchit du corps humain, ce dernier ne peut pas être totalement écarté de notre questionnement. D'une part, il faut reconnaître le rôle que joue l'opératrice dans l'utilisation de l'appareil de prise de vues, aussi « libéré » fût-il. D'autre part, il demeure crucial d'interroger le rapport humain-machine-monde que les images produites par ces caméras affranchies nous donnent à voir au moment de la projection. De part et d'autre, nous devons donc considérer le rapport de l'humain avec cette machine qui cherche à s'en distancier.

### **Steadicam**

Dans son « Histoire d'une machine », Priska Morrissey situe le Steadicam « dans un double mouvement de libération de la caméra » (2003, 47). Ce double mouvement s'organise d'une part autour des caméras portables « plus légères, maniables et auto-silencieuses (Eclair 16, Arri BL, Panaflex...) » et à partir de dispositifs plus sophistiqués « (la Louma...) permettant la réalisation de mouvements complexes et stables » (*Idem.*). Les formes de libération de la caméra dont participent ces deux types d'appuis sont à comprendre de deux manières distinctes cependant. Comme l'explique Morrissey : « L'une tend vers une plus grande fusion entre la caméra et l'opérateur tandis que l'autre, au contraire, s'attache à *désolidariser* le corps de l'opérateur de la machine, les caméras tendant à être contrôlées à distance » (*Idem.* Nous soulignons)<sup>181</sup>. Le Steadicam, lui, participe de cette libération en bonifiant ces deux approches :

---

<sup>181</sup> Notons par ailleurs que les deux mouvements dessinés par Morrissey sont également ceux qui organisent les sections 1 et 2 de cette thèse : un rapprochement vers le corps et un affranchissement du corps.



Le Steadicam a été conçu pour pallier les « défauts » de chaque système (secousses des images enregistrées par les caméras à l'épaule; limites pratiques, géographiques et coût des grues et *dollies*) et pour ouvrir une troisième voie : il évolue justement entre une réunion corps-machine (la machine constituant une extension du corps humain) et un effacement du corps de l'opérateur, le principe fondateur étant la disparition des heurts provoqués par le corps du cameraman (*Idem.*).

Afin d'apprécier la distance qui vient séparer la caméra du corps dans le cas du Steadicam, nous nous tournons d'abord vers le fonctionnement technique du dispositif avant de décrire l'apparence des images qu'il permet de produire.

### **Organisation technique du Steadicam**

Si Morrissey souligne l'effacement du corps comme principe fondateur du Steadicam, il peut paraître curieux que son invention nous ramène initialement au corps humain. Reconnaisant le paradoxe de la chose à l'instar de Morrissey, Serena Ferrara explique pour commencer que le Steadicam est fondé sur une union entre l'humain et de la machine : « hand-held and movable, as if a direct part of the operator's body; smooth as a dolly shot, but without the arbitrary mechanical constraints of rails and wheels » (2001, 7). Plutôt que de limiter la caméra aux capacités de ce corps dont elle est solidaire, Ferrara présente le Steadicam comme un outil qui amène l'opératrice à se dépasser. Quelle est donc cette relation de la caméra au corps qui lui permet, paradoxalement, de le surpasser?

Le Steadicam est inventé au début des années 1970 par Garrett Brown, qui veut trouver une alternative à l'opération d'une caméra au poing. Surtout, celui-ci souhaite « isoler » l'appareil des heurts causés par les mouvements naturels du corps (*Ibid.*, 11). Partant du désir d'améliorer la stabilité d'une caméra au poing, Brown cherche d'abord à « déconnecter » la caméra de l'influence

du corps<sup>182</sup>. Après une série de prototypes, l'inventeur développe enfin l'appareil que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Steadicam. Grâce à Ferrara et au *Steadicam operator's handbook* (Holway et Hayball 2007), nous pouvons décliner cet appareil en une série de composantes techniques clés qui contribuent chacune à cette désolidarisation de la caméra. Dans un mouvement qui passe du corps à la caméra, survolons ces différentes composantes pour en comprendre l'effet émancipatoire. C'est en décortiquant et en comprenant le principe technique qui permet l'effacement du corps que vise le Steadicam que nous pouvons mieux apprécier les effets de cet affranchissement dans les images qu'il permet de produire.

Pour commencer, le Steadicam est construit autour d'une veste qui distribue le poids de l'appareil sur le torse et les hanches de l'opératrice qui la porte (Ferrara 2001, 16; Holway et Hayball 2007, 12)<sup>183</sup>. La veste est munie d'un point d'attache auquel est fixé un bras muni de ressorts qui viennent neutraliser le poids de la caméra. En plus d'éloigner la caméra du corps — la caméra est généralement portée devant soi, d'un côté ou de l'autre —, le bras du Steadicam sert à éliminer le plus possible les secousses indésirables causées par les mouvements du corps<sup>184</sup>. C'est ce qui permet à la caméra de « flotter » même si l'opératrice sautait sur place, ou plus vraisemblablement lorsqu'elle marche d'un pas rythmé. Par la suite, le Steadicam use également d'un cardan (*gimbal*) composé de trois articulations qui servent à isoler la caméra des rotations qui pourraient se produire sur les axes de roulis, de tangage, ou de lacet (*Ibid.*, 12; Holway et Hayball 2007, 10). Ceci assure que l'appareil de prise de vues maintienne sa position dans l'espace malgré

---

<sup>182</sup> « The first step was to conceive a support for the camera that would be easier to handle, and that would allow a hand-held camera to be as stable as one mounted on a dolly. To circumvent the problem of the hand-held camera inevitably capturing the movements transmitted to it by the operator, Garrett began to look for a way to *disconnect the camera from the operator's body* » (Ferrara 2001, 11. Nous soulignons).

<sup>183</sup> Jerry Holway et Laurie Hayball (2007, 104-106) estiment que le poids d'un Steadicam pleinement monté peut atteindre 35-40 kg

<sup>184</sup> Le bras isoélastique élimine les secousses dans l'image causées par le corps en isolant la caméra de ses déplacements verticaux et latéraux (Ferrara 2001, 18).

les déplacements involontaires de l'opératrice. Finalement, le Steadicam vient distribuer les différentes composantes de la caméra (boîtier, batterie, moniteur, etc.) aux extrémités opposées d'une tige télescopique qui permet de déplacer le centre de gravité sous la caméra (au niveau du cardan) et d'augmenter l'inertie du dispositif. Cela permet d'éliminer tous les mouvements sauf les plus extrêmes. Ainsi, les seuls déplacements que la caméra fait sur le Steadicam sont ceux que l'opératrice a l'intention de lui faire faire.

La coopération de toutes ces composantes fait en sorte qu'au niveau technique, même si elle reste liée à l'opératrice corps via le Steadicam, la caméra entretient un rapport au corps qui relève de l'affranchissement. En effet, ce nouveau rapport lui permet de bouger d'une manière qui se distingue de l'égoïsme qui caractérise notre propre relation à l'espace. Dans un premier temps, le Steadicam cherche effectivement à « désolidariser le corps de l'opérateur de la machine », comme l'écrit Morrissey (2003, 47). Dans la machine créée par l'assemblage d'une caméra, d'un corps et d'un Steadicam, le point de vue est divorcé du point d'où proviennent les mouvements. Contrairement au rapport égoïste où point de vue et « point d'action »<sup>185</sup> s'organisent généralement autour du même référent (la tête généralement)<sup>186</sup>, le Steadicam opère une division entre l'œil et le corps; entre la vision et le mouvement. Pour cadrer, par exemple, l'opératrice doit regarder un petit écran placé tout en bas de la tige qui supporte la caméra. À cette

---

<sup>185</sup> Nous empruntons l'expression « point d'action » à Britta Neitzel (2005). Pour Neitzel qui s'intéresse aux différentes perspectives qui s'offrent à la joueuse de jeux vidéo, le point d'action vient s'ajouter au point de vue et au point d'écoute et désigne « the position where actions can originate and the way in which they can be performed in the fictional world » (*Ibid.*, 59). Telle que nous l'avons déjà utilisée (voir Bédard 2019), la notion de point d'action peut effectivement servir à distinguer la perspective optique (là d'où l'on voit) d'une perspective actionnelle (là d'où l'on agit). L'expression est notamment plus précise que la distinction entre vision et action que nous avons tenté de faire auparavant (Bédard 2015a; 2015b) en utilisant les théories de Vivian Sobchack (1982) pour opposer la corporéité d'une image (là où le point de vue semble être situé dans l'espace filmique) à l'intentionnalité qui l'alimente (là d'où les mouvements semblent provenir).

<sup>186</sup> Jacques Paillard (1971, 269) utilise le terme céphalocentrique pour différencier les points de référence que le corps trouve dans la tête par opposition à ceux qu'il trouve dans l'espace (référents géocentriques). Voir le chapitre 0.1 pour une discussion plus étoffée du rôle du corps dans l'organisation du rapport sujet-monde.

séparation caméra-œil vient également s'ajouter une désolidarisation caméra-corps véritablement plurielle. Le Steadicam fonctionne par une séparation entre le corps et la caméra qui, plutôt que d'être portée *dans* la main ou *sur* l'épaule, est placée sur une platine, en haut d'une tige, elle-même articulée au cardan, lui-même fixé au bout d'un bras mécanique qui finalement vient rejoindre le corps humain. Or, la gamme de mouvements qui s'offre ainsi à la caméra est aussi supérieure à celle dont dispose le corps humain. Par exemple, comme le cardan peut tourner librement dans toutes les directions, il est tout à fait possible d'effectuer des rotations complètes de la caméra lors de la prise de vues<sup>187</sup>. Notamment, ces rotations sont autres que celles que notre œil ou notre tête peuvent faire, car le point de pivot du Steadicam est totalement décentré. Ni dans le corps ni dans l'œil de la caméra, le centre à partir duquel sont définies les rotations se trouve au sein du cardan (à la jonction entre le bras et la tige du Steadicam). Ainsi, contrairement à l'œil humain qui peut tourner dans son orbite et à la tête qui tourne sur soi selon les trois axes (roulis, tangage, lacet), ici la caméra occupe une position *excentrée* par rapport au point de pivot.

Afin de déterminer si cette séparation caméra-corps n'est que physique ou bien si elle arrive à produire un effet qui s'affranchit également de notre façon de voir le monde, il nous faut analyser les mouvements que produit le Steadicam. Autrement dit, comment ce bouleversement du rapport mondain de l'appareil se traduit-il dans l'image que la caméra se voit appelée à produire?

### **L'apparence du Steadicam**

De par sa position par rapport au corps (éloigné du corps même s'il y reste relié) et de par son rapport à l'espace qui rejette a priori l'égo-centrisme (l'œil de la caméra étant décentré par

---

<sup>187</sup> Notons cependant qu'il est pratique courante d'ajuster le centre de gravité du Steadicam pour s'assurer qu'il soit plus bas que son point de pivot, de sorte à minimiser de telles rotations. Cela n'empêche pas que l'appareil soit en mesure d'effectuer ces mouvements.

rapport à l'origine de ses mouvements), l'appareil de prise de vues monté sur le Steadicam procède à un « effacement du corps » comme le souligne Morrissey (2003, 47). Or, cette distanciation d'ordre physique n'implique *a priori* que le fonctionnement technique de l'appareil; rien n'est encore dit de l'*expérience* qu'en a la spectatrice lors du visionnement. Comme nous l'avons démontré aux chapitres 0.2 et 1.2, les conditions techniques de la prise de vues ne sont pas toujours suffisantes pour traduire fidèlement à l'écran les mouvements de l'appareil. Comme l'explique David Bordwell (1977), il faut plutôt s'attarder sur les indices visuels proposés par l'image vue, car ce sont eux qui dictent l'*apparence* d'un mouvement donné. Comment les images produites à l'aide d'un Steadicam représentent-elles cette distance qui, du côté technique, sépare effectivement la caméra du corps? Plus spécifiquement, est-ce que cela entraîne bien un véritable affranchissement de la caméra par rapport au corps humain et au référent égocentrique?

Un survol de séquences captées à l'aide d'un Steadicam révèle que l'appareil peut bel et bien servir à produire des images qui rejettent, à première vue, la perspective humaine. Le plus souvent, cela passe par des séquences qui représentent, en ocularisation interne, la vision d'une créature non-humaine, qu'elle soit animale ou surnaturelle<sup>188</sup>. Pensons par exemple aux images de *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992) qui, autour de la quarantième (00:40:20) et de la cinquante-septième minute (00:57:45), simulent le point de vue d'un monstre lycanthrope qui s'avère être Dracula. L'usage de l'accélération accentue les mouvements qui frôlent le sol et qui sont d'une rapidité et d'une amplitude qui dépassent celles qui s'offrent au corps humain. Un autre

---

<sup>188</sup> Si la notion de focalisation développée par Gérard Genette désigne le niveau et la provenance des connaissances transmises par la narration (focalisation interne, externe ou zéro), le terme ocularisation, lui, se rattache dans le film à l'origine d'une vision donnée. François Jost élabore et suggère que lorsque la caméra semble prendre la place de l'œil d'un personnage au sein de l'espace scénographique, il faut parler « d'ocularisation interne » (1987, 16). Comme pour la focalisation interne, l'ocularisation interne signifie donc que ce que le spectateur voit est limité à ce que le personnage voit. Malgré les similarités entre ces deux concepts, Jost met en garde le lecteur en notant: « Une erreur assez courante consiste à croire que la focalisation interne passe obligatoirement par la caméra subjective. Cette hypothèse, qui repose sur une confusion de la focalisation et de l'ocularisation, n'est guère satisfaisante » (*Ibid.*, 79).

point de vue animal est présenté dans *Fair Game* [*Mamba*] (Mario Orfini, 1988), où le Steadicam sert à représenter tout au long du film la vision d'un serpent qui guette sa proie innocente. Ici, c'est l'usage d'un grand-angle qui, grâce à son effet qui déforme l'espace, nous permet de glisser tout près du sol avec l'animal. Finalement, pensons également au mouvement de Steadicam qui, vers la trente-sixième minute dans le film *Runaway* (Michael Crichton, 1984), sert à traduire le parcours d'une balle à tête chercheuse alors qu'elle traque sa cible. De nouveau, l'utilisation d'un grand-angle et de l'accélééré permet à l'image de représenter une façon de se déplacer dans l'espace qui se distingue des modes de déplacement accessibles au corps humain. En l'occurrence, dans *Runaway* le Steadicam est employé pour évoquer à l'écran le déplacement d'un objet inanimé qui navigue l'espace de manière tout à fait impossible.

Dans ces quelques exemples, les mouvements de caméra produits à l'aide du Steadicam servent à représenter des points de vue non-humains. Or, s'agit-il vraiment d'un affranchissement de la caméra ou est-ce que cette interprétation est simplement dérivée du choix de l'entité dont on tente de représenter le point de vue (un monstre, un animal, un objet inanimé)? Comme le suggère Gilles Deleuze (1983, 117-118), les images nonhumaines ne sont pas simplement des points de vue animaux. Qu'en est-il de ce point de vue « dans les choses » dont parlait Deleuze ou bien encore d'images qui représenteraient une vision « hors de toute chose »? Comment l'image et le rapport à l'espace qu'elle présente peuvent-ils se libérer du référent anthropocentrique?

Reconnu pour sa capacité à reproduire des points de vue non-humains, le Steadicam est également responsable d'images qui font preuve d'un rapport à l'espace si fluide, voire surnaturel, qu'on l'a souvent décrit en termes de transcendance<sup>189</sup>. Dans le même numéro de *Vertigo* où Priska Morrissey publie son « Histoire d'une machine », Christophe Cognet décrit les images résultant

---

<sup>189</sup> Voir les références énumérées en introduction de ce chapitre.

d'un Steadicam comme : « Un regard autonome, libéré d'un corps, sans incarnation, susceptible de se déplacer à chaque instant comme mu par une force étrange pour aller voir "ailleurs" » (2003, 65)<sup>190</sup>. Les images en question sont marquées par un flottement, par une « mobilité "planante" [qui] confère à ces images une étrangeté et une puissance de séduction mélangées » (*Idem.*). Toujours dans le même numéro de *Vertigo* dédié au stabilisateur de Brown, Hervé Aubron qualifie l'appareil de « monstre invisible » et décrit « l'apparente "fluidité" du Steadicam qui semble avoir raison de toute résistance du monde » (2003, 75). Plus imagé dans son écriture, l'auteur caractérise le Steadicam d'entité inquiétante qui, sans avoir à représenter le « regard *du* monstre » (c'est-à-dire l'ocularisation interne d'une bête dans le récit) évoque quelque chose de monstrueux. En effet, pour Aubron le Steadicam a cela d'horifiant qu'il semble se greffer au corps tel un parasite, propageant « son épidémie du neutre et de l'oscillation » (*Idem.*).

En lisant ces descriptions des qualités surnaturelles de l'image d'un Steadicam et de cette présence inquiétante qu'il évoque, les images de *Shining* (Stanley Kubrick, 1980) nous viennent en tête. Reconnu pour son utilisation du Steadicam, *Shining* propose des images qui, grâce à cet appui, évoquent un sentiment d'inquiétante étrangeté qui s'arrime parfaitement au récit et au lieu qui l'accueille. Pensons notamment aux séquences où Danny parcourt les corridors de l'hôtel Overlook sur son tricycle (00:41:00). Flottant quelques centimètres au-dessus du sol et derrière le garçon, la caméra suit Danny le long de son parcours tortueux. Bien qu'il arrive à le suivre lors de ses nombreux tournants, l'appareil n'est pas pour autant fixé au tricycle. À travers différents indices visuels, on comprend que la caméra flotte derrière le garçon, vacillant un tant soit peu alors qu'elle cherche à le garder centré. Cette séquence nous présente le point de vue d'une présence qui

---

<sup>190</sup> Les descriptions de l'auteur sont d'autant plus probantes qu'elles concernent une séquence de *Mulholland drive* (David Lynch, 2001) où la caméra n'est pas appelée à se déplacer; une image « fixe », à toute fin pratique.

apparaît flotter derrière Danny; capable de suivre et même d'anticiper les mouvements du garçon qu'elle poursuit.

Libérée du trépied et des rails du dolly, le Steadicam permet à l'opératrice de déplacer la caméra dans des décors qui sont difficiles d'accès autrement. Cette libération de l'appareil par rapport aux restrictions que lui imposent d'autres appuis produit également une impression de liberté et de légèreté dans l'image. En témoignent les propos de Jean-Pierre Geuens qui, dans son article sur la visualité du Steadicam, propose la conclusion suivante : « Leaving behind its empirical grounding, the perceptual field now generates what appears as *pure, omnipresent, and objective visuality*. In other words, vision seems to emanate from a notional point hypothetically constructed outside of space and time [...] Consequently, the Gaze becomes *all-transcendental* » (Geuens 1993-1994, 16. Nous soulignons). Il est important d'insister sur la conclusion de Geuens. Bien qu'il soit question d'une machine, les propos de l'auteur concernent ici l'*apparence* des images qu'elle permet de produire. Loin d'être question du rapport caméra-espace (pro-filmique) mis en œuvre lors de l'opération du Steadicam, Geuens décrit l'impression produite lors du visionnement. C'est précisément dans les images qu'il permet de produire que le Steadicam invite le genre d'interprétation que propose Geuens, soit celle d'une expression de visualité pure qui existe en dehors du *hic et nunc* absolu auquel est limité l'être humain; autrement dit, un rapport à l'espace qui relève de la transcendance.

Si nous avons cherché à nous concentrer sur l'apparence des images que permet de produire le Steadicam, il faut revenir à son fonctionnement technique afin d'apprécier les qualités perçues dans l'image. Un Steadicam n'est pas un dispositif léger; loin de là. Rappelons qu'une fois pleinement chargé, l'appareil peut peser plusieurs dizaines de kilos et que l'effet d'amortissement qui en fait la renommée est le produit d'une savante distribution de la masse importante du



dispositif<sup>191</sup>. Tout l'intérêt du Steadicam pour cette section de la thèse dédiée à l'affranchissement découle de ce paradoxe entre le poids réel de l'appareil et l'apparence de légèreté qu'il confère à l'image. Indépendamment du rapport au corps qu'entretient la caméra via le Steadicam, c'est dans l'apparence de l'image que sa légèreté se fait sentir. Cette distinction fondamentale entre les conditions techniques de la prise de vues et les apparences qui en découlent est d'autant plus vraie dans le cas du Steadicam qui part d'un effacement du corps de l'opératrice (Morrissey 2003, 47). La légèreté du point de vue est une illusion produite en dépit de son poids réel.

### **Steadicam — Deux conclusions**

Dans notre étude des rapports corps-caméra-espace et du paradigme d'affranchissement de la caméra par rapport au référent humain, nous pouvons tirer deux constats du cas du Steadicam qui nous permettront d'avancer dans ce chapitre. Celles-ci s'organisent autour des rapports caméra-espace et caméra-corps respectivement. Dans nos descriptions du rapport de la caméra à l'espace tel qu'il se donne à voir dans l'image, nous avons pu voir que, lorsqu'il s'agence au Steadicam, l'appareil de prise de vues produit des images qui représentent le point de vue d'entités non-humaines : animal, créature surnaturelle, véhicule, projectile, etc. Les mouvements présentés dans ces images témoignent d'un rapport à l'espace qui dépasse les limites du corps humain, en ce sens qu'ils sont marqués par une vitesse, une amplitude et une fluidité qui sont hors de portée du corps humain et que ce dernier ne saurait produire à l'écran fut-il enclin à porter la caméra lui-même. Or, si ces mouvements surpassent les capacités du corps humain, peut-on vraiment dire qu'ils s'affranchissent de son égocentrisme?

---

<sup>191</sup> Brown raconte, au sujet de ses premiers prototypes, qu'ils avaient l'inertie de la tour Chrysler (cité dans Ferrara 2001, 14).

En réalité, il suffit d'être attentif aux indices visuels présentés dans les images que permet de produire le Steadicam pour y déceler les mêmes éléments qui caractérisent l'égo-centrisme que nous avons défini au chapitre 0.1 : la corporéité et l'intentionnalité perceptible dans les mouvements du Steadicam témoignent d'un corps singulier et autonome qui constitue le centre d'un monde qu'il traverse au fil de ses déplacements. Ainsi, qu'il soit question de *Shining* ou d'autres séquences reconnues pour leurs qualités transcendantes<sup>192</sup>, il faut reconnaître que les images analysées ne présentent qu'une différence de *degré* par rapport aux capacités du corps humain (amplitude, vitesse, hauteur, etc.) plutôt qu'une différence dans la *nature* du rapport sujet-monde. Plutôt qu'un affranchissement total de la caméra par rapport au référent anthropocentrique, il s'agit tout au plus d'une *extension* des capacités du corps humain vers ce qu'on pourrait possiblement qualifier de *surhumain*.

Cette extension, il faut bien sûr la comprendre au sens physique — le Steadicam excentre la caméra jusqu'à la périphérie du corps et permet une plus grande amplitude de mouvement — mais également au sens des relations d'extension qui régissent l'union humain-machine décrite par Don Ihde. Tout comme l'opératrice étend la portée de ses mouvements en pouvant placer la caméra là où bon lui semble, l'image produite, elle, nous permet d'étendre la portée de notre œil en nous proposant des mouvements de caméra qui traversent le monde plus librement ou fluidement qu'il nous est possible de le faire dans notre vie courante. Comme la longue vue et le télescope qui permettent de surpasser les limites de l'œil, ici le Steadicam promeut l'extension de la vision spectatorielle vers de nouveaux horizons. Cela dit, le rapport spectatrice-projecteur-monde qui s'organise autour de l'expérience de ces mouvements est loin de nécessiter la même posture qu'un film expérimental qui demanderait l'apprentissage de certains codes afin

---

<sup>192</sup> Un autre exemple incontournable serait bien sûr *L'arche russe* (Alexander Sokurov, 2002).

d'être lisible<sup>193</sup>. Contrairement à l'image exo-centrique qui bouleverse le *statu quo* et rend floues les structures de notre expérience du monde, les mouvements de caméra propulsés par le Steadicam demeurent sous le joug de l'égo-centrisme, même quand ils représentent le point de vue d'un animal, d'un monstre, d'un objet inanimé ou d'une entité transcendante. Dans les indices visuels que l'image nous donne à voir, le Steadicam semble favoriser un rapport caméra-espace qui reproduit les structures qui organisent notre expérience mondaine : quand le point de vue se déplace, l'apparence du mouvement à l'écran confirme la centralité et l'intégrité d'un « corps » qui fait écho au nôtre. C'est cette reproduction de l'égo-centrisme qui promeut la transparence de l'image et l'incorporation du Steadicam dans un rapport d'incarnation (humain-machine→monde) qui s'organise encore ainsi :

(Spectatrice-Projecteur) → ((Cinéaste-Caméra) → Monde)

La seconde conclusion que nous devons tirer du cas du Steadicam afin de pouvoir continuer notre appréciation du paradigme d'affranchissement concerne le rapport caméra-corps. Cette question d'écart ne concerne pas tant l'apparence de l'image que les conditions de sa création. Si Morrissey parle d'un effacement du corps de l'opératrice comme principe moteur du Steadicam, cela ne se fait pas automatiquement. Quand Ted Churchill (1983, 35), déclare que « the greatest aspiration and reward for a serious operator becomes, by default, the indetectibility [*sic*] of one's work », c'est bien parce que cette invisibilisation est produite intentionnellement par l'opératrice. Le travail de l'opératrice de Steadicam vise à adapter son corps à l'appareil afin d'en permettre l'efficacité. La fluidité et la transcendance qui sont si souvent saluées dans les images créées avec cet appareil sont le résultat d'un usage intentionnel de l'instrument par une artiste en plein contrôle

---

<sup>193</sup> Il faut plutôt dire qu'elles n'impliquent pas une posture herméneutique qui dépasse celle que constitue intrinsèquement tout mouvement de caméra au cinéma, comme nous l'avons démontré au chapitre 0.2.

de son outil. Par exemple, le fait d'éviter le sentiment de vertige qui découle d'une piètre utilisation du Steadicam (Ferrara 2001, 73) demande un niveau d'expertise considérable, tel que le décrit

Garrett Brown :

Steadicam operating requires, if not strength, an unusual combination of physical and mental agility — the ability to coordinate variously high exertions by the legs, back and hand, with delicate, artistically directed manipulations by the opposite hand (picture trying to simultaneously move and play a piano!). Your overworked brain has to ration and distribute your attention circularly between a dozen incompatible tasks; between composition and navigation, between the story-telling dynamics of the moving camera and the mundane need to not fall down. One reason it's the « Last Great Job in the Business » is simply because it uses everything you've got. A great Steadicam shot is, like other great human performances, primarily an act of the will. It requires feats of concentration and highly schooled instincts, yet (with the exception, of course, of Glenn Gould playing the piano) it usually ends up looking quite elegant, if seldom altogether effortless (cité dans *Ibid.*, IX).

Il est intéressant de voir que le pendant technique de cette image aux qualités transcendantes est, pour sa part, solidement ancré dans les considérations physiques liées à la manipulation quasi chirurgicale d'un appareil pesant plusieurs dizaines de kilos. Il est d'ailleurs fascinant que la question du poids vienne appuyer les efforts requis pour en arriver à l'impression de légèreté pour laquelle le Steadicam est généralement reconnu : sa grâce est d'autant plus impressionnante qu'elle dépend du fait que des obstacles considérables ont dû être surmontés. Autrement dit, une image qui, à plusieurs égards, semble s'affranchir des limites qui s'imposent au corps humain est en fait le produit d'un corps, souvent invisibilisé, dont il faudrait plutôt célébrer les efforts. L'implication de l'opératrice dans la création de cette image surhumaine ne peut être écartée.

Ainsi le Steadicam, si souvent réduit à l'idée qu'il permet de produire des images marquées par leur transcendance, s'avère-t-il plutôt limité par une dépendance aux compétences de l'opératrice et à sa maîtrise d'un appareillage technique lourd et complexe. Alors que ce dispositif aurait semblé répondre au fantasme du cinéaste Friedrich Wilhelm Murnau pour « un appareil qui,

pendant le tournage, peut être conduit à tout instant, à n'importe quelle cadence, vers n'importe quel emplacement de prises de vues » (cité dans Eisner 1987, 92), une analyse des images produites par le Steadicam démontre plutôt que l'appareil demeure profondément lié au corps qui le manipule. Comment se fait-il que le Steadicam n'arrive pas à accomplir ce but ultime du cinéma (selon Murnau) que serait le *jeu de pur mouvement* d'un « film architectural »? Serait-ce le poids de l'appareil qui, malgré la vitesse et l'agilité avec laquelle il peut se déplacer, le garde fermement ancré sur terre, incapable de dépasser les limites qui sont également celles du corps humain?

En réalité, la réponse touche ces deux hypothèses et se rapporte plus spécifiquement à la conclusion du cinéaste allemand qui s'imaginait — au sujet de cette caméra parfaite capable de s'affranchir des limites corporelles et physiques — qu'il devrait s'agir d'une caméra *dématérialisée*<sup>194</sup>. Ce qui émerge de cette hypothèse du cinéaste est donc le germe d'une réflexion sur l'effet d'un appareil de prise de vues qu'on pourrait déplacer *n'importe où, à n'importe quelle vitesse*. Afin de poursuivre notre enquête sur l'affranchissement de l'appareil, la suite de ce chapitre creuse cette hypothèse d'une caméra enfin totalement dématérialisée.

### Caméra virtuelle

L'expression « caméra virtuelle » désigne, dans la terminologie informatique, une « [f]onction du langage graphique qui simule les opérations qu'effectue habituellement une caméra, l'objectif, le zoom, les effets panoramiques » (Turcotte 1990, 70) (fig. 6). Native du numérique, cette notion de caméra virtuelle trouve sa place dans le champ des jeux vidéo et de l'animation par images de synthèse. Dans un cas comme dans l'autre, cette caméra virtuelle est définie selon les fonctions qu'elle remplit. Dans le cas des moteurs de jeux tels Unreal Engine et

---

<sup>194</sup> « Nous pourrions créer tout cela avec une caméra enfin dématérialisée » (cité dans Eisner 1987, 92)

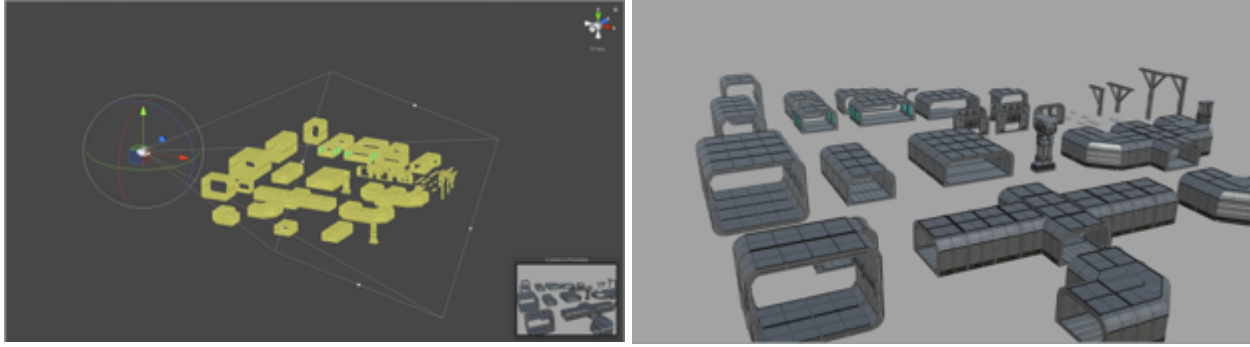


Fig. 6 - Caméra virtuelle (gauche) et la vue produite par cette caméra (droite).  
© Philippe Bédard, 2018.

Unity, la notion de caméra virtuelle est généralement définie en fonction du point de vue qu'elle offre à la joueuse, le plus souvent restreint aux perspectives à la première personne ou à la troisième personne<sup>195</sup>. Tout comme l'appareil mécanique dont elle emprunte le nom, cette entité numérique remplit les fonctions liées à l'adoption d'un point de vue au sein d'une scène. Cette notion de prise de perspective au sein d'un espace donné se retrouve également dans les logiciels d'image de synthèse. Soit on y décrit le rôle de délimitation de l'espace qui passe par le point de vue qu'adopte la caméra<sup>196</sup>, soit on insiste sur la fonction de « prise de vues » qu'opère la caméra virtuelle<sup>197</sup>. Contrairement à la caméra traditionnelle qu'elle vient émuler, cette caméra virtuelle ne constitue

---

<sup>195</sup> La documentation concernant Unreal Engine version 4.9 explique ainsi : « The Camera represents the player's point of view; how the player sees the world » (<https://docs.unrealengine.com/en-US/Gameplay/Framework/Camera>). Le moteur Unity propose une définition essentiellement identique : « A Camera is a device through which the player views the world » (<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Camera>).

<sup>196</sup> Dans ses logiciels Maya et 3ds Max, la firme Autodesk définit la caméra en termes de prise de position dans l'espace virtuel. Soit en disant « Cameras present a scene from a particular point of view » (<https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max> sous « Cameras ») ou bien en expliquant « When you look at your scene in Maya, you are looking through a camera. Think of it as being a director on a movie set and looking through a camera lens. Your field of view is restricted to what you can see through that lens » (<https://knowledge.autodesk.com/support/maya>, sous « Maya camera types »).

<sup>197</sup> Le logiciel Houdini (version 18.0) touche ces deux fonctions en expliquant au sujet de la « caméra » : « You can view your scene through a camera, and render from its point of view » (<https://www.sidefx.com/docs/houdini/nodes/obj/cam>). Blender (version 2.82), pour sa part, décrit non seulement la caméra comme « an object that provides a means of rendering images from Blender. It defines which portion of a scene is visible in the rendered image », mais également l'effet produit par la prise de vues au sein d'un espace volumétrique, soit d'influencer la manière dont des objets tridimensionnels seront représentés sur la surface bidimensionnelle de l'écran (<https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/cameras>). Blender situe donc sa caméra virtuelle dans la lignée des caméras mécaniques et des techniques de perspective linéaire dont elles héritent la logique opérationnelle.

pas un « corps » qui, en vertu du fait qu'il occupe une portion déterminée d'un espace donné, serait limité dans ses déplacements (que ce soit par la gravité ou l'impossibilité de traverser les surfaces solides qui parsèment l'espace en question). Au contraire, la caméra virtuelle semble exaucer le rêve de Murnau d'une caméra dématérialisée qui saurait aller n'importe où, à n'importe quelle vitesse. En témoigne la description offerte par le logiciel Maya, qui insiste sur les avantages de la caméra virtuelle par rapport à la caméra mécanique, ainsi que sur la liberté créative qui en découle :

« For example, because Maya cameras are not restricted by size or weight, you can move cameras to *any* position in your scene, even inside the smallest objects » (<https://knowledge.autodesk.com/support/maya>, sous « Maya camera types »). En tant que fonction d'un logiciel d'images de synthèse ou d'un moteur de jeu, la caméra virtuelle est intrinsèquement dépourvue de corporalité. Ce faisant, elle jouit d'un rapport à l'espace qui s'approche de la transcendance qu'on a parfois attribuée au Steadicam. Les surfaces n'ont aucune résistance et la gravité aucune emprise sur cette caméra qui, d'un simple clic de la souris, peut se déplacer où l'animatrice le veut.

Pour Tobey Crockett, le nouveau rapport à l'espace dont bénéficie la caméra virtuelle relève d'un changement de paradigme. En effet, l'une des caractéristiques fondamentales de la caméra virtuelle pour Crockett est le fait que chaque point de l'espace numérique, chaque pixel, puisse devenir une caméra :

the *virtual* camera is predicated upon intricacies of calculation which render any point in a given digitised space as *if* it were a camera. With every point in space newly capable of camera-like reportage in practical terms, each pixel is now possessed of agency and authorship in theoretical terms as well. In short, each pixel is a subject, rendering the entire volume of pixels as a complex multiplicity of cameras, with far-reaching implications. I call this the « *camera as camera* » because now the very space itself what I am taking the liberty in calling by the Latin « *camera* » for room or chamber is now literally a camera. The *camera* is no longer an object (a passive, dead volume of space to be filled by others), but is now a subject (an active space constituted out of authoring agents). (Crockett 2009, 119. Souligné dans l'original)

Ainsi la caméra virtuelle semble-t-elle s'affranchir des limites qui s'imposent à la caméra mécanique et au corps derrière elle. Du fait qu'ils possèdent un corps et une existence physique concrète, l'appareil de prise de vues et son opératrice — ainsi que tous les éléments qui participent au tournage d'un film — occupent nécessairement une position donnée dans l'espace; une position qui évolue en fonction de leur déplacement parmi les autres éléments qui habitent le monde. En éliminant cette condition intrinsèque qu'est la corporalité, la caméra virtuelle nous confronte à un rapport à l'espace qui ne peut pas exister dans la réalité physique. En témoignent les séquences de films de David Fincher, *Fight club* (1999) et *Panic room* (2002), où la caméra traverse les murs et les planchers, ou bien se faufile là où il est impossible pour un corps de le faire : à travers une serrure, entre les barreaux d'une rampe d'escalier, dans l'anse d'une carafe de café, etc.

Cela dit, avant de pouvoir conclure que l'élimination de la corporalité de la caméra en fait un « outil de libération »<sup>198</sup>, il faut en évaluer l'incidence sur les rapports corps-caméra-espace au cinéma. Pour ce faire, nous nous penchons sur l'image que produit l'« appareil », même si c'est bien l'espace numérique en entier qui sert de « caméra » dans le cinéma d'animation numérique.

### ***Polar Express* — La dématérialisation en acte**

Le *Polar Express* de Robert Zemeckis (2004) est un exemple idéal pour étudier le rapport à l'espace que nous donnent à voir les mouvements d'une caméra virtuelle. Principalement, le film nous permet d'analyser les effets d'une prise de vues produite par un appareil complètement dématérialisé. Dans sa critique du film pour le *New York Times*, David Kehr souligne la liberté dont jouit Zemeckis en matière de caméra et du type de mouvements qui s'offrent à lui :

---

<sup>198</sup> Par exemple, dans sa critique du film pour le *New York Times*, David Kehr (2004, s.p.), insiste sur le « choix littéralement infini d'angles de caméra » dont disposait le réalisateur. Pour sa part, Justin Baillargeon estime que la caméra virtuelle permet à la cinéaste de créer « sans les moindres contraintes associées à l'image pro-filmique du cinéma en prises de vues réelles » (2014, 31).



Now, the real fun begins. With his 3-D characters inside a 3-D environment, the filmmaker has a literally infinite choice of camera angles. He can place his virtual camera at any point in the 3-D space, much as players of video games [...] He can move the virtual camera in any direction, simulating pans and tracking shots, and even a jittery, hand-held effect. He can simulate the look of any known lens (*as well as some unknown ones*, as the extraordinary deep-focus effects in *Polar* attest). He can alter the lighting at will, dropping in shadows and highlights that would take hours to reset on a traditional shoot. Instead of having actors sitting in their trailers (2004, s.p. Nous soulignons).

Fort du pouvoir que lui offre la caméra virtuelle — véritable source de pouvoir démiurgique selon Justin Baillargeon (2014, 31) — Zemeckis bouge sa caméra sans aucune limite lors du tournage de son *Polar Express*. C'est ce qui lui permet, entre autres, de produire la séquence du billet doré vers la dix-neuvième minute du film (00:18:45-00:21:19).

En voulant rendre le billet de train doré oublié par une autre passagère, le protagoniste perd le billet qui se fait emporter par une bourrasque. S'ensuit un plan-séquence de deux minutes qui suit le billet doré alors qu'il virevolte librement pendant que le train poursuit son chemin en arrière-plan. Braquée sur le billet, la caméra le voit notamment se faire emporter par un aigle, dévaler une pente dans une boule de neige et voler sous le train en marche pour finalement revenir à l'intérieur de la cabine. Tout au long de la séquence, la caméra traverse une étendue d'espace faramineuse pour suivre le périple du billet. N'étant plus limitée par des contraintes physiques ou par la gravité — ou même par les compétences d'une opératrice humaine qui aurait eu peine à réagir ou à anticiper aussi parfaitement les aléas du billet — la caméra navigue l'espace tel qu'il ne lui aurait été possible sans s'affranchir du corps humain. Cela dit, comment doit-on décrire l'apparence du rapport caméra-espace que nous présente la séquence du billet d'or? D'un côté, il est vrai que la vitesse et la distance parcourue et surtout la fluidité surnaturelle des déplacements sont telles qu'elles nuisent à la *corporalité* des mouvements de la caméra virtuelle, soit « les indices relatifs au fait qu'un corps les a exécutés » (Gaudin 2015, 126). D'un autre côté, cependant, peut-on vraiment dire que les mouvements qui nous sont présentés dans cette séquence s'affranchissent du

rapport égocentrique? Non, puisque tous les indices visuels contribuent à prouver la centralité du point de vue, une caractéristique qui fait écho à l'égocentrisme du notre propre rapport corps-espace. Les indices visuels fournis par l'image communiquent l'impression d'un point de vue délimité traversant l'espace de manière égocentrique. Cela contribue à inscrire ce mouvement de « caméra » dans la lignée de ceux qui ont poussé David Bordwell à dire « we can hardly resist reading the camera-movement effect as a persuasive surrogate for our subjective movement through an objective world. [...] The cues overwhelmingly supply a compelling experience of moving through space » (1977, 23). Quand la caméra de Zemeckis passe sous le train, par exemple, le point de fuite central et l'effet de parallaxe (« *monocular movement parallax* ») viennent confirmer la position du point de vue par rapport à l'espace qu'il traverse<sup>199</sup>. Ainsi, même si la *corporalité* de cette caméra virtuelle reste faible, sa *corporéité* nous présente une organisation visuelle du monde qui fait irrémédiablement écho aux structures de notre propre vision<sup>200</sup>. Cela dit, bien qu'il nous soit possible de voir les structures d'un rapport égocentrique dans la vision qui nous est donnée à voir à l'écran, les mouvements de caméra virtuelle ne font pas toujours l'unanimité et récoltent régulièrement des critiques qu'il convient d'aborder.

### Une caméra déshumanisée

À l'opposé des descriptions élogieuses du pouvoir libérateur de la caméra virtuelle que nous avons étudiées plus haut, plusieurs critiques s'adressent à la caméra virtuelle et aux abus

---

<sup>199</sup> Bordwell définit cet effet de parallaxe à l'aide d'une définition d'Helmholz reproduite dans un texte de James J. Gibson : « When we walk through a countryside with eyes fixed on the distant horizon, [Helmholz] noted; "... objects that are at rest by the wayside ... appear to glide past us in our field of view in the opposite direction to that in which we are advancing. More distant objects do the same way, only more slowly, while very remote bodies like the stars remain permanent positions in the field of view ... Evidently, under these circumstances, the apparent angular velocities of objects in the field of view will be inversely proportional to their real distances away; and consequently, safe conclusions can be drawn as to the real distance of the body" » (Bordwell 1977, 23).

<sup>200</sup> Pour rappel, Antoine Gaudin (2015, 126) explique que la corporéité d'un mouvement de caméra réfère à sa « capacité à lier notre corps à l'espace représenté ».

auxquels elle peut mener. C'est Garrett Brown, l'inventeur du Steadicam, qui exprime le mieux les réactions face à l'exubérance des séquences virevoltantes de la caméra virtuelle, dont la fameuse séquence du billet doré de *Polar Express*. Déjà en 2003, avant même la sortie de ce film, il écrit :

Film and video-makers can now digitally stitch together shots that give the illusion of continuity across any imaginable barrier, but when the lens just zips down from the stratosphere through a keyhole and onto an eyelash, it suggests that the camera has no more substance than a neutron or a quark, and the result is correspondingly trivial. (Brown 2003, s.p.)

Pour leur part, Philippe Dubois, Marc-Emmanuel Mélon et Colette Dubois font écho à l'inventeur américain en insistant sur le caractère inhumain de la caméra virtuelle : « Non seulement le corps de l'opérateur n'est plus couplé à la caméra, mais même la caméra n'existe plus. L'image est devenue abstraite. Le mouvement n'est plus qu'affaire de suites chiffrées, de programmes mathématiques et d'algorithmes » (1988, 278). Ces critiques rappellent celles longtemps dirigées vers le cinéma numérique en général, souvent décrit comme produisant des images trop parfaites, froides et stériles. Comme le démontrent André Gaudreault et Philippe Marion :

Il ressort de ce qui précède que la qualification de *numérique* est loin d'être neutre. Elle charrie dans son sillage un réseau connotatif lui attribuant une froideur aseptisée qui renvoie à l'hyperperfection, au mieux-que-nature, au plus-que-sain. Mais le terme possède par ailleurs un côté dépréciatif, puisqu'il évoque aussi l'absence de chaleur et de vitalité, l'inhumanité, la mort. Exactement, du reste, comme l'adjectif *stérile*, qui désigne à la fois la sécurité, la protection, la préservation de la vie et son contraire : le vide, l'absence du vivant » (Gaudreault et Marion 2013, 108-109. Souligné dans l'original).

Tout comme les qualités du numérique l'opposent aux imperfections (pourtant désirables) du médium analogique, la perfection des mouvements de la caméra virtuelle est critiquée pour le manque d'humanité qu'elle traduit. Dans une séquence du *making-of* du film *Le roi lion* (Jon Favreau, 2019), le responsable des effets spéciaux Rob Legato déplore effectivement l'écart temporel qui permet à l'animatrice d'un film en image de synthèse de concevoir un mouvement

de caméra non pas avec son corps, mais avec son esprit : « In a CG production, you're not seeing something in real time, you're not reacting in real time, and you have too much time to think about it, so everything becomes more intellectual » (« The journey to *The lion king* » 2019.). Au contraire, Legato souligne l'aura des images qui résultent d'un accident ou d'une manipulation de la caméra qui est *instinctive* plutôt qu'intellectuelle. Comment donc a-t-on remédié au caractère inhumain des mouvements de caméra virtuelle?

### **Swingcam — Mainmise sur la caméra virtuelle**

Dans les critiques faites à l'intention des mouvements de la caméra virtuelle, l'absence de matérialité de l'appareil est pointée du doigt comme une cause de l'inconfort ressenti face aux mouvements surnaturels ou inhumains qui sont donnés à voir. Contrairement à des images somatiques qui témoignent de la présence d'un corps derrière l'image ou même des mouvements de caméra qui se prêtent aux interprétations anthropomorphiques (voir chapitre 1.1), ici la dématérialisation de l'appareil de prise de vues a un impact sur la perception que nous en avons. À son tour, cette dématérialisation affecte également le rapport à l'espace que nous donne à voir la caméra virtuelle. C'est précisément pour répondre à ce genre de critique qu'est développée la « swingcam », une interface de manipulation permettant à l'opératrice de contrôler les différentes fonctions de la caméra virtuelle « à la main » (Thompson 2010; Goodyear 2009)<sup>201</sup>. C'est ce genre d'appareil qu'utilisent James Cameron (*Avatar*, 2009), Steven Spielberg (*Les aventures de Tintin* :

---

<sup>201</sup> L'appareil s'est mérité le nom « swingcam » à cause de sa forme particulière composée d'un écran souvent flanqué de deux manettes de contrôle (non sans rappeler la console Ninendo Switch). Selon Anne Thompson, la swingcam s'appelle ainsi « because its screen could swing to any angle to give Cameron greater freedom of movement » (Thompson 2010, s.p.). L'expression « caméra virtuelle » ou « *virtual camera system* » est aussi parfois employée pour désigner cette interface physique, mais cela pose le problème d'un manque de différenciation entre cet appareil et la fonction numérique qu'il vient contrôler, elle aussi appelée « caméra virtuelle ». Ce faisant, nous choisissons de garder le terme « swingcam », aussi inélégant fût-il, car il nous semble moins problématique que d'autres alternatives.

*Le secret de la Licorne*, 2011; *Ready player one*, 2018) et Jon Favreau (*Le roi lion*, 2019) pour « tourner » leurs « productions virtuelles »<sup>202</sup>. Comme incarnation physique de la caméra virtuelle, la swingcam rappelle les procédés de capture de mouvement qui permettent à l'actrice d'incarner un personnage numérique. Tout comme la capture de mouvement encode les faits et gestes des actrices et des acteurs au sein d'un « volume » qui fait office de plateau de tournage, la swingcam sert à encoder les déplacements et l'orientation physique de la « caméra » lors de la « prise de vues ». Et là où la capture de performance calque les gestes d'une actrice sur le « squelette » d'un personnage numérique, le principe d'une « production virtuelle » consiste également à transposer les mouvements physiques de la « caméra » lors du « tournage » sur les coordonnées (X, Y, Z, etc.) de la caméra virtuelle qui produit les images au sein de l'environnement de synthèse.

La swingcam possède plusieurs visages : des productions les plus anciennes (*Avatar*, *Tintin*, etc.) aux plus récentes (*Ready player one*, *Roi lion*, etc.), celle-ci a d'abord pris la forme

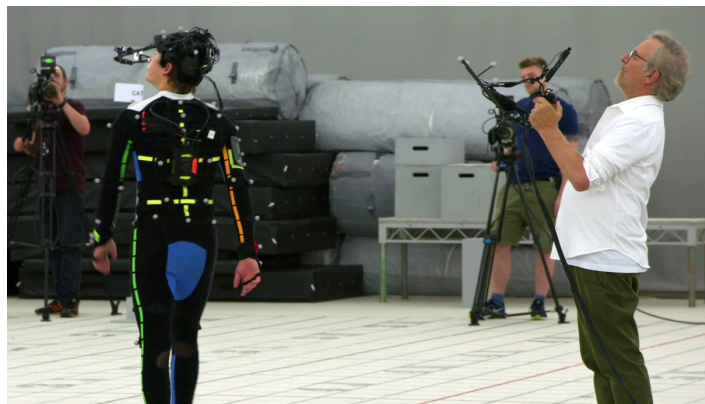


Fig. 7 - Swingcam.

Le terme « swingcam » réfère à un outil qu'on utilise pour manipuler la caméra virtuelle. Ici, Steven Spielberg utilise une swingcam lors du tournage de *Ready player one* (Source : capture d'écran de « Game changer : Cracking the code » *Ready player one*. 2018. Blu-ray. Warner Bros., 2018.

<sup>202</sup> « Production virtuelle » est terme utilisé pour désigner une transformation du mode de production cinématographique que nous pouvons définir habilement à travers une description empruntée à Massuet : « Il ne s'agit donc pas vraiment ici d'animation en images de synthèse, mais plutôt d'une nouvelle méthode, hybride; un croisement entre le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation par ordinateur, sans plus être, paradoxalement, ni l'un ni l'autre » (2014, s.p.). Notons que Massuet décrit ici le processus de capture de performance qui, bien qu'il fasse souvent partie des « productions virtuelles », ne leur est pas exclusif. Cependant, il s'avère que la description se transpose brillamment au contexte plus général des productions virtuelles comme *Le roi lion* ou *Avatar*.

d'une caméra au poing ou à l'épaule (fig. 7)<sup>203</sup>. Cela dit, une tendance beaucoup plus récente consiste à utiliser une panoplie d'appuis traditionnellement utilisés au cinéma afin de reproduire leurs mouvements bien particuliers. Par exemple, le tournage du *Roi lion* s'est produit à l'aide d'une grue, d'un dolly, d'un drone et même d'un Steadicam, tous « virtuels » (voir fig. 8). Tout comme la swingcam « au poing », aucun de ces appuis ne porte réellement d'appareil de prise de vues. Tous sont plutôt munis de marqueurs servant à manipuler la caméra virtuelle dans le moteur de jeu utilisé pour la production des images de synthèse (Unity). Le réalisateur Jon Favreau explique que c'est par souci d'authenticité que la production du *Roi lion* fait appel à des appareils qui émulent le comportement des différents outils sur lesquels les équipes de production sont formées. Superviseur de la production chez Magnopus, la firme responsable de la production virtuelle, Ben Grossman raconte que des efforts considérables sont nécessaires pour reproduire les outils traditionnellement utilisés pour la production d'un film en prise de vues réelles. Cette reproduction s'étend à l'émulation du poids des appareils et de la résistance tactile unique à chaque composante :

Everything had the same tactile sense as the movie equipment they'd been using for 40 years, and so they were able to make these direct, gut-instinct decisions. « When you're operating a Fisher dolly, for example, there are all these little knobs you twist to raise and lower it. We made exact copies of those knobs, and they had the same pressure and resistance as those used on a real Fisher dolly. The difference, of course, was this knob was piped into electronics but the hand-operated nature of it felt accurate. *Every nuance, every tremble of the hand, every stumble of the dolly grip or cinematographer, everything translated into the final shots* and so, they looked and felt as if they had been filmed by a D.P. on a hill in Africa, with a long lens shooting through the weeds » (Ben Grossman, cité dans Duncan 2019, 72. Nous soulignons).

---

<sup>203</sup> La swingcam est composée *a minima* d'un écran qui permet de voir la scène que l'on « filme » dans l'environnement virtuel et d'un système de marqueurs permettant la transposition des mouvements de l'appareil physique sur la caméra virtuelle. Ces marqueurs fonctionnent de concert avec des capteurs infrarouges disposés à intervalles réguliers autour d'un espace délimité, d'après le même principe que la capture de mouvement (et la capture de performance).



Fig. 8 - Deux variantes de la swingcam.

Captures d'écran « The journey to *The lion king* ». *Roi lion*. 2019. Blu-ray. Disney. 2019

Il est particulièrement frappant de voir que le poids et la résistance de l'équipement revêtent ici tant d'importance. Bien que Gaudio ait critiqué le poids du dispositif cinématographique comme le facteur principal empêchant au cinéma d'atteindre la « perfection technique » (Milner 1935, 47), le tournage du *Roi lion* nous présente un cas où les imperfections du mouvement dues à l'opération manuelle d'appareils complexes sont en réalité plus désirables. C'est précisément l'imperfection naturelle d'un tournage en prise de vues réelles que Favreau explique avoir recherché en tournant son film avec des appareils physiques plutôt qu'une caméra virtuelle : « We went to great lengths to do that because we *wanted* the imperfections of a live-action film shoot — all the things that humans do in reacting to what they are seeing in front of the lens » (Jon Favreau, cité dans Duncan 2019, 72). Comme le souligne d'ailleurs Grossman, l'objectif de cette stratégie de « production virtuelle » est justement de reproduire « chaque nuance, chaque tremblé de la main, chaque hésitation » de l'opératrice derrière la caméra. Rob Legato insiste également sur le potentiel de ce mode de production par rapport à l'animation de la caméra virtuelle par valeurs clés (*keyframes*). Spécifiquement, celui-ci oppose l'opération intellectuelle d'une caméra virtuelle à la manipulation instinctive que permet la swingcam : « what we're trying to do is *tap into your gut-level response to things, your instantaneous art choice* » (« The journey to *The lion king* » 2019. Nous soulignons). Ce qu'on recherche avec la swingcam, c'est donc la capacité

préconsciente du corps de l'opératrice à réagir à son environnement, contrairement à la caméra virtuelle qui, comme la décrit Legato, découle plutôt d'une planification trop précise qui vient intellectualiser le mouvement. On remarque aussi, dans les explications de ces cinéastes, le désir d'éviter le genre de critique qui dit de l'image d'une caméra virtuelle qu'elle « est devenue abstraite [...] plus qu'affaire de suites chiffrées, de programmes mathématiques et d'algorithmes » (1988, 278). Le but de la swingcam est précisément de réinjecter une composante humaine dans un processus autrement perçu comme déshumanisé.

### **L'apparence de la swingcam**

La capacité de la swingcam à capter chaque nuance de la manipulation de la caméra apparaît dans l'ensemble du *Roi lion*. On la remarque tout de suite après le prologue dans la séquence qui suit la souris sauvage (00:04:50) grâce aux légers mouvements qui cherchent à maintenir le cadrage et qui, ce faisant, trahissent les ajustements faits par une opératrice qui s'adapte à la scène qui se déroule en direct devant elle. Contrairement aux mouvements de la caméra virtuelle de *Polar Express* qui semblent chorégraphiés, ici les indices visuels nous communiquent les réactions instantanées d'une opératrice derrière la caméra. D'autres exemples des traces irrémédiablement humaines dans les mouvements de la caméra se trouvent dans la scène où les lionceaux, Simba et Nala, sont confrontés par les hyènes dans le cimetière d'éléphant (00:27:44), ou encore la séquence où Nala, maintenant adulte, poursuit Timon et Pumbaa dans leur sanctuaire (01:16:00). Dans toutes ces images, les indices visuels traduisent un rapport sujet-monde qui fait écho à l'intentionnalité et à la corporéité qui caractérisent notre propre façon d'être-au-monde, comme l'écrivait Vivian Sobchack (1982, 321). Or, la swingcam permet d'aller au-delà de cet anthropomorphisme que Sobchack perçoit dans les mouvements de caméra en général. En cherchant à transmettre, « chaque nuance, chaque tremblé de la main, chaque hésitation » *Le roi*



*lion* nous confronte plutôt à des indices qui viennent trahir la présence d'un corps derrière l'image : ce sont des images somatiques. Bien qu'il n'y avait pas de caméra lors de la « prise de vues » (les images étant produites au sein du moteur de jeu Unity) et bien que l'opératrice n'ait pas occupé le même espace que les interprètes qui jouaient leur scène lors du tournage, les qualités somatiques que nous présentent ces images nous servent tout de même de document d'une expérience particulière, résultant de la rencontre d'un corps et d'un espace donné. Pour reprendre l'explication donnée au chapitre 1.2 au sujet du concept d'image somatique, nous sommes devant « des images par lesquelles [...] “le spectateur sent le souffle de celui qui filme, le léger tremblement de son corps” » (Bégin 2018, 317).

Comme le démontre notre description des indices visuels fournis par les mouvements de la caméra virtuelle produits à l'aide d'une swingcam, l'affranchissement de la caméra, s'il existe, n'est pas visible dans les mouvements de cette « caméra » dématérialisée. Dans cet exemple, l'égo-centrisme propre au corps humain et que les mouvements de caméra anthropomorphique reprennent à travers l'histoire du cinéma demeure central. L'une des seules exceptions à cette adhérence généralisée aux structures égocentriques est l'image exo-centrique qui survient dans la même séquence où Nala poursuit Timon et Pumbaa. Pendant à peine trois secondes (01:16:18 - 01:16:21), les indices visuels ne présentent pas un rapport égocentrique et confirment plutôt que le point de vue est solidaire du corps de Pumbaa, placé quelques centimètres devant lui et orienté vers lui. Alors que le phacochère court à pleine vitesse, son abdomen reste figé dans le cadre et ce sont plutôt les détails environnementaux (arbres, fougères, etc.) qui bougent à côté de lui en reculant vers l'arrière-plan. Bien qu'elle soit produite par une caméra virtuelle, cette courte

séquence respecte l'organisation de la technique exo-centrique et produit le même effet à l'écran<sup>204</sup>.

L'exemple du Steadicam opéré par Henry Tirl sur le plateau du *Roi lion* mérite également d'être souligné, puisqu'il présente une situation particulièrement contradictoire qui nous permet de remettre en question une fois pour toutes l'affranchissement de la caméra que nous avons étudié dans cette section de la thèse. Alors qu'un Steadicam sert à produire des images fluides en éliminant les imperfections dues aux mouvements du corps — son principe fondateur étant l'« effacement du corps de l'opérateur » (Morrissey 2003, 47) — le « Steadicam virtuel » employé pour tourner le *Roi lion* sert plutôt à réinjecter une présence humaine derrière la caméra, et ce, dans un processus (la caméra virtuelle) qui l'a pourtant déjà éliminée. Autrement dit, le tournage du *Roi lion* utilise « Steadicam virtuel » pour redonner une touche humaine à l'image alors même que l'un des marqueurs de qualité d'un mouvement de Steadicam est précisément l'impossibilité de le détecter (Churchill 1983, 35).

Contrairement à un idéal de libération de la caméra, le cas de la swingcam en général et du « Steadicam virtuel » en particulier nous permet de constater que la présence humaine dans l'image est d'une telle importance qu'elle vaut la peine d'être réintégrée artificiellement dans un mode de production qui s'en est pourtant affranchi. Il en va de même pour la question du poids qui, dans le contexte d'une caméra virtuelle dépourvue de matière et donc de pesanteur, est ici remis au cœur de l'équation par l'entremise des différents outils utilisés pour tourner *Le roi lion*. En rajoutant le poids et la résistance propres aux outils de production traditionnels, ce film vient appuyer les critiques de Brown selon qui l'immatérialité de la caméra virtuelle risque de mener à la production

---

<sup>204</sup> On s'imagine bien, cependant, que ce mouvement de caméra n'a pas été produit en fixant une « swingcam » à un animal quelconque qui aurait servi de doublure pour Pumbaa. Du moins, nos recherches ne nous ont pas retourné de preuves du contraire.

d'images insignifiantes. En l'occurrence, le fait d'imposer des limites à une caméra virtuelle *a priori* totalement libre de toute contrainte physique ou spatiale nous démontre que la liberté de la caméra est moins désirable que le fait d'arriver à surmonter les limites d'un appareil.

### **Conclusion — Sous la tutelle du corps**

La swingcam constitue une transformation fascinante des techniques de prise de vues au cinéma. Elle nous ramène également à la question des rapports corps-caméra-espace et du paradigme de l'affranchissement de la caméra que nous avons étudié dans cette section de la thèse. S'agissant de la possibilité de libérer la caméra des limites du corps humain, nous avons vu avec le Steadicam que même lorsque l'appareil était utilisé pour produire des points de vue qui, au sein du récit, représentent des entités surnaturelles, le rapport corps-espace perçu dans l'image continue de s'inscrire dans un modèle égocentrique; celui-là même qui régit le rapport mondain du corps humain. Plutôt qu'arriver à la production d'images *nonhumaines* qui s'affranchissent du référent humain, les images produites à l'aide du Steadicam méritent tout au plus d'être qualifiées de *surhumaines*. Cela découle du fait qu'elles relèvent d'une *extension* des capacités du corps à travers la machine, plutôt que d'une *transformation* du rapport sujet-monde qui nécessiterait l'adoption d'une posture herméneutique, que ce soit de la part de la cinéaste ou de la spectatrice. Il en va de même pour les images d'une caméra virtuelle qui, même totalement dématérialisée, s'est généralement vue circonscrite à des façons de bouger qui, pour être comprises par la spectatrice lors du visionnement, ne demandent pas la posture herméneutique que nécessiterait un rapport au monde foncièrement nonhumain. Simplement, la plupart des images de caméras virtuelles que nous avons étudiées (*Fight club*, *Panic room*, *Polar Express*, etc.) témoignent d'un fantasme de dépassement des limites du corps : ce que serait le rapport mondain de l'individu s'il savait voler, par exemple. Or, ce rapport d'extension demeure fondamentalement enraciné dans

l'égocentrisme humain. Par exemple, quand Mike Jones cherche à démontrer que la caméra virtuelle dans *Panic room* transcende les limites matérielles et spatiales<sup>205</sup>, l'auteur finit par conclure qu'il s'agit d'un point de vue *de l'espace*, comme si l'espace lui-même était doté d'une conscience : « [...] the free-flowing movement of the virtual camera presents [itself] as intuitively *anthropomorphic* with an engagement of space that is intimate, personal and directed – *possessing properties associated with a “presence”* » (Jones 2007, 236-237. Nous soulignons). Même en s'affranchissant des limites matérielles et spatiales en *devenant l'espace lui-même*<sup>206</sup>, la caméra virtuelle reste prisonnière du carcan anthropomorphique.

De *Panic room* au *Roi lion*, nous sommes toujours bien loin du futur qu'imaginait Jones en 2007, soit celui d'un « new visual aesthetic which embraces the unique properties of the virtual camera » (*Ibid.*, 243). Cela n'est qu'accentué dans une production comme *Le roi lion* où, plutôt qu'explorer les façons d'être-au-monde qui sont propres à la caméra virtuelle et à son existence purement virtuelle — composée des mêmes données que l'espace de synthèse lui-même et existant en tout point en tout temps (Crockett 2009, 119) —, les cinéastes ont préféré ramener la prise de vues sous la tutelle du corps humain et des machines qu'il s'annexe lors de la production cinématographique : trépied, dolly, grue, drone, et même un Steadicam. Pour le dire autrement, on redonne à l'image toutes les traces somatiques qui lui permettent de traduire la présence humaine derrière la caméra<sup>207</sup>.

Malgré le désir d'affranchissement de la caméra partagé par bien des cinéastes — d'Epstein à Vertov, en passant par Murnau — les réactions contemporaines suggèrent

---

<sup>205</sup> « The camera is positioned in an *omnipotent, non-diegetic position that is outside the scene's spatiality*. The camera moves in a way that *defies time and space, ethereally beyond it* » (Jones 2007, 236. Nous soulignons).

<sup>206</sup> « The virtual camera's exploration itself becomes an act of “seeing what the space sees” » (*Ibid.*, 237).

<sup>207</sup> Pour rappel, Ben Grossman explique : « Every nuance, every tremble of the hand, every stumble of the dolly grip or cinematographer, everything translated into the final shots » (cité dans Duncan 2019, 72).

que la présence du corps derrière la caméra est un critère décisif de l'appréciation d'un mouvement de caméra. Nous le voyons, d'une part, avec les critiques dirigées vers les mouvements de caméra virtuelle perçus comme trop froids, abstraits ou insignifiants et, d'autre part, avec le développement de solutions comme les différentes itérations de la swingcam qui permettent de réinvestir une part d'humanité dans l'image. Évidemment, malgré ce que les images analysées dans ce chapitre portent à croire, il n'est pas tout à fait impossible pour une caméra de créer des images qui seraient réellement affranchies d'un cadre anthropocentrique et qui, ce faisant, nécessiteraient une posture herméneutique. Serait-ce donc le contexte du cinéma narratif avec ses visées figuratives qui nous contraint à la représentation de corps et d'espaces que l'on sait reconnaître comme tels? Est-ce qu'il faut absolument s'extirper du domaine figuratif afin de produire des images qui s'affranchiraient du modèle anthropocentrique et qui produiraient « a new visual aesthetic which embraces the unique properties of the virtual camera », comme le prédisait Jones (2007, 243)? Finalement, pour proposer un rapport à l'espace qui ne serait pas égocentrique, faut-il complètement évacuer la dimension spatiale? Sobchack semble soutenir cette hypothèse quand elle raconte que même quand la caméra est appelée à représenter un point de vue « omniscient » qui ne serait pas limité aux conditions physiques ou spatiales qui s'imposent au corps humain, celle-ci reste liée à un « corps » et au rapport corps-espace qui en découle :

As it is a body in the world, even what we call the 'omniscient' camera is not transcendent in its vision and marks its perceptive senses through direction and perspective. Embodied in the clouds, the camera still has access to the world only from the Here from which it sees and the Now in which it is. It is the world that is transcendent in existence — and not vision, movement, or embodied consciousness (Sobchack 1982, 321).

Pour apporter une autre perspective sur la question, il suffit de revenir à l'image exocentrique qui oriente notre enquête. Comme nous le démontrons dans l'introduction de cette thèse, la technique exo-centrique est marquée, entre autres choses, par l'écart physique qui sépare la

caméra du corps humain. Cette distance d'ordre technique est accompagnée d'un affranchissement perceptible dans l'apparence de l'image qui en résulte. En effet, à travers cette distance physique, la caméra excentrée du corps arrive à s'écarter également du rapport à l'espace égocentrique de ce dernier. Même si les indices visuels nous ramènent au « corps » de la caméra — que nous percevons à travers l'intentionnalité et la corporéité qui nous sont données à voir à l'écran —, le point de vue exo-centrique n'est pas pour autant limité au rapport égocentrique du corps humain. Contrairement au Steadicam qui, lui aussi porté à une certaine distance devant le corps, ne fait qu'en étendre les capacités, la caméra exo-centrique est sujette à un rapport à l'espace qui renverse les fondements égocentriques propres au corps. Et bien qu'elle soit appelée à représenter des corps et des espaces de manière figurative plutôt qu'abstraite, la technique exo-centrique arrive tout de même à produire lors du visionnement des effets qui requièrent une posture herméneutique. Ce sont des images qui bouleversent les modes de navigation égocentriques et qui résistent l'incorporation dans un rapport (humain-machine) → monde (voir chapitre 0.2). Ce n'est pas ce qui se produit dans les images du Steadicam et de la caméra virtuelle qui, la plupart du temps, participent de cette incorporation en proposant tout au plus des images qui procèdent à l'*extension* des capacités perceptuelles d'un sujet, qu'il s'agisse de l'opératrice derrière la caméra ou de la spectatrice devant l'écran.

Dans leurs descriptions d'une capacité révélatrice du cinéma qui nous permettrait d'accéder à un monde qui dépasse l'entendement humain, Jean Epstein et Dziga Vertov encensent la caméra et les caractéristiques qui l'affranchissent des limites et des biais liés à l'anthropocentrisme. Friedrich Wilhelm Murnau, pour sa part, s'imagine qu'on pourrait atteindre le but ultime du cinéma grâce à une caméra dématérialisée qui saurait proposer une nouvelle architecture des corps et des espaces. Concrètement, notre étude de l'apparence des images produites par des caméras

rendues « immatérielles », voire même « transcendantales », démontre qu'en règle générale, l'affranchissement et la dématérialisation de l'appareil ne mènent qu'à une extension de capacités perceptives de l'humain. Celles-ci restent pourtant organisées par une orientation humain-machine→monde. Cela n'est pas pour dire qu'il serait impossible d'utiliser la caméra (virtuelle ou autre) d'une façon qui soulignerait son affranchissement du référent humain. Simplement, il est beaucoup plus commun dans les modes dominants du cinéma narratif de rencontrer des images qui poursuivent l'adhérence du cinéma aux conditions d'un « œil normal », comme l'avons évoqué dans notre survol du paradigme anthropomorphique au chapitre 1.1.

Pour comprendre l'effet désorientant produit par la technique exo-centrique — et, à travers elle, l'ensemble des images cinématographiques qui nous confrontent à des effets non-anthropocentriques nécessitant une posture herméneutique — peut-être ne faut-il pas s'attarder à la distance qui sépare la caméra du corps. Peut-être faut-il plutôt s'intéresser au troisième mouvement constitutif de la technique exo-centrique et nous pencher sur le revirement du point de vue vers le centre originel. Dans la prochaine et dernière section de cette thèse, nous passons en revue le renversement qu'implique la technique exo-centrique. L'une des caractéristiques essentielles de cette technique de prise de vues est l'effet réflexif produit par la caméra qui, retirée du corps qui la porte, est également retournée vers le point central qu'occupe toujours le corps humain. Que se produit-il quand l'on se permet de repenser la place du corps depuis un point de vue externe? Finalement, que se passe-t-il quand l'orientation du rapport humain-machine-monde est bouleversée en faveur d'une relation humain-machine-humain?

# **SECTION 3**

RETOURNEMENT ET RÉFLEXION



## CHAPITRE 3.1

### Introduction

Dans le cadre de la section 2 de cette thèse, nous avons délaissé le corps humain pour nous intéresser à l'affranchissement de la caméra par rapport au modèle anthropocentrique. Au chapitre 2.1, par exemple, nous évoquons la pensée et la pratique de Jean Epstein et de Dziga Vertov, deux cinéastes qui cherchent à émanciper la caméra du modèle humain auquel les approches anthropocentriques la limitent (voir chapitre 1.1). Cela dit, nous démontrons aussi au chapitre 2.2 que le rapport d'incarnation avec la machine reste dominant et que le corps humain continue de jouer un rôle important derrière la caméra. Même dans les cas de caméras virtuelles totalement désincarnées — voire inhumaines (Dubois, Mélon, et Dubois 1988, 278) — une analyse des rapports corps-caméra-espace nous permet de conclure que la caméra n'apparaît que comme une extension de la corporéité et de l'intentionnalité humaines. Pour arriver à comprendre le changement de paradigme que représente l'image exo-centrique par opposition au référent égocentrique, nous proposons donc l'hypothèse suivante : en plus d'émanciper la caméra de l'influence du corps, peut-être faut-il aussi remettre ce dernier en perspective par un renversement du regard de la caméra. Plutôt que simplement imposer une distance qui ne fait bien souvent que contribuer à une extension de l'intentionnalité humaine (voir chapitre 2.2), faut-il renverser la structure du rapport entre la caméra, le corps humain, et le monde qu'ils habitent? Que pouvons-

nous apprendre d'un regard qui passe du corps à la caméra, seulement pour être réfléchi et renvoyé vers le corps?

Cette dernière section de la thèse s'organise autour d'une relation corps-caméra-espace caractérisée par un paradigme réflexif : le retournement du regard sur soi-même. Plutôt que de porter sur une union corps-caméra qui relève de l'incorporation (section 1) ou sur une extension des capacités du corps à travers une caméra qui le dépasse (section 2), il s'agit dans la section 3 de considérer des pratiques cinématographiques où la caméra permet à l'individu de se réfléchir en lui représentant une image de lui-même. Suivant le même modèle que les deux sections précédentes, l'étude de cette structure miroir se fait en deux temps et à la lumière du phénomène exo-centrique. D'abord, le chapitre 3.1 aborde des cas d'utilisation réflexive de la caméra. Autrement dit, il s'agit dans un premier temps d'étudier la capacité du cinéma à nous renvoyer une image de nous-mêmes. Ce premier chapitre se concentre sur les pratiques vidéo, particulièrement au moment de leur adoption par des artistes dans les années 1960 et 1970. C'est plus spécifiquement sur l'interprétation qu'en propose Rosalind Krauss (1976) dans son texte « Video : The aesthetic of narcissism » que nous nous penchons pour aborder la question de la « réflexion » que permet la vidéo et du narcissisme qui en découle selon l'autrice. Suivant Krauss, nous proposons une étude plus poussée de cette idée de réflexion qui joue un rôle central dans cette section de la thèse. À cet effet, la thèse doctorale de Marina Merlo (2017) offre des interprétations du narcissisme en lien à la pratique du *selfie* (égoportrait) qui permettent d'élucider certaines distinctions cruciales entre réflexion, réflexivité, et narcissisme<sup>208</sup>. C'est précisément en nous penchant sur ces différentes relations d'(auto)réflexion et de réflexivité que nous proposons une

---

<sup>208</sup> Pour éviter toute confusion au niveau terminologique entre les concepts d'égoportrait et la perspective égocentrique que nous avons décrite dans cette thèse, nous préférons l'utilisation du terme *selfie*.

lecture plus nuancée du narcissisme que Krauss perçoit dans l'art vidéo. Grâce à la notion de *révision* proposée par Katherine Rennebohm (2018), nous considérons la relation d'un individu à l'image de soi que lui rendent le cinéma, le selfie et la vidéo.

La notion de *révision* nous amène à cibler le rapport particulier que la caméra nous permet d'entretenir avec nous-mêmes. Lors du chapitre 3.2, nous nous concentrons plus particulièrement sur des cas où l'artiste est amenée à s'observer — voire se surveiller — elle-même à travers la caméra. Ce chapitre s'organise autour d'une étude de cas bien spécifique : *Wearable urban routine* (Xiaowen Zhu, 2011). Grâce à l'aspect réflexif de la technique exo-centrique, Zhu offre réflexion sur la place de son corps dans un espace urbain. Afin d'apprécier la structure récursive présentée dans cette oeuvre, nous revenons une dernière fois aux concepts postphénoménologiques originalement proposés par Don Ihde. Ceux-ci nous permettent de décrire une fois pour toutes le rapport humain-machine-monde qu'une perspective exo-centrique comme celle de *Wearable urban routine* met en jeu. En abordant la question de la surveillance et l'orientation des regards qu'elle implique, le chapitre 3.2 cherche également à décrire un rapport à soi qui, par la transformation qu'il subit à travers la machine cinématographique, impose une posture herméneutique. Ainsi, nous décrivons l'effet désorientant qui découle d'une image exo-centrique qui, en raison de ses caractéristiques techniques et esthétiques, nous confronte à une image du corps qui déjoue le paradigme anthropocentrique : un regard hors de soi.

### **L'image de soi — Cinéma et vidéo**

Dans sa thèse intitulée « Re-vision : Moving image media, the self, and ethical thought in the 20<sup>th</sup> century », Katherine Rennebohm s'intéresse à l'influence du cinéma dans notre conception de la morale. Dans cette conception du cinéma, sa capacité à re-présenter des actions passées nous permet de les réviser et de nous adapter en conséquence. Cette fonction est accentuée quand la

spectatrice est amenée à se voir elle-même à l'écran<sup>209</sup>. L'étude de Rennebohm offre notamment un survol de pratiques antérieures à la vidéo qui présentent un rapport à l'image de soi-même qui s'avère utile à considérer. Dans un passage particulièrement marquant de son premier chapitre, l'autrice introduit le « cinéma local » (*local cinema*), une pratique cinématographique généralement peu connue aujourd'hui qui lui permet d'asseoir les enjeux principaux de cette rencontre de soi que facilite le cinéma. Relatée sous forme d'anecdote, l'histoire que raconte Rennebohm se rapporte à *Pendlebury Colliery*, une vue de Mitchell & Kenyon, datant de 1901. Il vaut la peine d'en citer un long extrait ici pour que l'impact du passage ne soit pas perdu :

The lights go out, and a whirring noise catches you off-guard, drawing your attention away from the white sheet that hangs in the front of the room. But then light hits the screen, and you turn back. Shapes begin to take form there. You realize, amidst the shouts of laughter and recognition from those around you, that you know these shapes. You can pick out the faces of your fellow factory workers! But these faces, some smaller, some larger, are not like the photographic portraits you have seen before. These portraits are animated somehow. The factory men and boys wave their hats, laughing, looking right at you and jostling for attention, and you laugh too. Look! There's Sam! But then Sam walks forward and disappears. Others appear. A man walks by, holding a giant sign above his head that says « Sedgewick's Animated Bioscope Show, tonight! » You are remembering something now — this sign-man, and another man, cranking some machine that seemed to be pointed at you. But before the memory can fully form, you blink, and there you are, on the sheet. White apron, child in arms, a shy smile on your face, as you hurry along. You are looking down and pushing ahead, but, for one brief, stunning second, *you catch your own eye*. And then, after a few more steps, you melt away. (Rennebohm 2018, 47-48)

L'histoire, inventée de toute pièce par Rennebohm<sup>210</sup>, lui permet d'introduire habilement la pratique du cinéma local. Cette pratique populaire au tournant du 20<sup>e</sup> siècle (*Ibid.*, 48) nous permet

---

<sup>209</sup> Pour Rennebohm, cela est d'autant plus vrai quand le concept de révision devient incorporé à même la pensée éthique populaire. Toute une partie de sa réflexion porte sur l'intégration de l'imaginaire de la révision cinématographique (le *flashback*, la représentation devant un public, etc.) dans la manière dont l'individu conçoit ses actions. Nous ne traitons pas de cet aspect imaginaire de la question, y préférant plutôt l'analyse concrète des rapports corps-caméra-espace.

<sup>210</sup> « While there is no actual document of the woman's reaction to mirror the imagined version above, she is there, on film, in Mitchell & Kenyon's *Pendlebury Colliery* (1901), catching our eye still » (Rennebohm 2018, 48).

de voir que la possibilité de rencontrer sa propre image à l'écran n'est pas chose nouvelle. Bien avant le *selfie* et la vidéo qui sont au cœur du présent chapitre, Rennebohm présente le cinéma local comme participant d'un ensemble de pratiques « réflexives » qui inclut les portraits vivants de George Demeny, les films de famille, ainsi que toute une série de phénomènes qui s'inscrivent dans la « culture du double » théorisée par Hillel Schwartz<sup>211</sup>. Qu'il s'agisse du cinéma local ou des autres pratiques qu'énumère Rennebohm, l'autrice souligne l'impossibilité, pour nous qui vivons dans une culture où les images sont ubiquitaires, d'apprécier l'effet qu'ont pu avoir ces différentes occasions de voir pour la première fois sa propre image (en mouvement!) : « Whether walking into a fairground cinematograph or a show at the local town hall », ajoute-t-elle, « it is as likely as not that such an experience, in the years between 1897 and 1901-2, constituted many *people's first encounter with moving images* » (*Idem.*). Plus encore, et comme nous le voyons plus loin dans ce chapitre, Rennebohm insiste sur l'idée que cette rencontre de notre propre image doit être pensée comme confrontation à l'image de nous que perçoit autrui (*Ibid.*, 64).

Partant de ces exemples, Rennebohm explique comment le cinéma et l'image de soi qu'il nous renvoie peuvent être pensés en termes moraux. Le concept central développé dans sa thèse est celui de « *reviewing* », un terme qui joue sur les différentes connotations du mot (ré)vision et qui, dans la réflexion de l'autrice, veut aussi bien dire *revoir* que *réviser*. Ainsi, que ce soit à des fins de répétition ou d'examen, d'autodiscipline ou d'amélioration de soi, Rennebohm s'intéresse au rôle du cinéma dans la relation que nous entretenons avec nos gestes, nos actions, notre apparence; bref, avec qui nous sommes aux yeux des autres. Un aspect qu'il faut nous-même

---

<sup>211</sup> « For Schwartz, the 19<sup>th</sup> and 20<sup>th</sup> centuries produced and were in turn shaped by what he calls a “culture of the copy.” Schwartz names here modernity’s wide-ranging enthrallment at material forms or bodies — ranging from parrots to magnetic tape recording to xerox machines — that seemed to offer the possibility of capturing, documenting, or reproducing life or experience » (Rennebohm 2018, 50).

considérer au sujet de ces images de soi reproduites à l'écran est le rapport corps-caméra-espace qu'elles impliquent. En effet, deux images (fixes) peuvent bien sembler identiques au premier abord, mais se révéler le produit de techniques très différentes une fois que le mouvement du corps ou de l'appareil vient trahir leur structure. C'est ainsi que l'on peut faire la différence entre une image égocentrique que l'on prend d'une autre personne et une autre image, celle-là exo-centrique, que nous produisons de nous-mêmes. Tout se joue dans le rapport corps-caméra-espace, à savoir s'il s'agit d'une image de soi prise par autrui (par exemple, un portrait, un film de famille tourné par un parent, une vue de « cinéma local » où l'on apparaîtrait malgré soi, etc.) ou bien d'une image que l'on choisit de prendre de soi-même (l'image exo-centrique, le *selfie*, certaines œuvres vidéo abordées plus loin dans cette thèse, etc.). Dans un cas comme dans l'autre, il faut se poser une série de questions afin d'apprécier les relations entre regardant et regardé, ainsi que les rapports de force qui les régissent. Qui voit? Qui est vu? Qui, surtout, « révise »?

**« *See yourself!* » — À la rencontre de soi par la vidéo**

YOURSELF ON TV. Near the entrance to the pavilion, visitors may also walk by a unique « color carousel » and see themselves on color television twice, once « live » as they pass the camera, and moments later on TV tape.  
(1965 official guide to New York world fair, 102; 106)

Parmi les cinquante millions de personnes qui ont visité l'exposition universelle de 1964, à New York, il est raisonnable de supposer qu'une majorité d'entre elles est passée par le pavillon RCA, le premier en passant l'entrée du parc Flushing Meadows–Corona. L'une des attractions principales que propose RCA est l'exposition « *See yourself!* ». Interpelé par une marquise qui leur annonce « See yourself on color television » (fig. 9), le public entre dans le pavillon et embarque aussitôt sur une sorte de tapis roulant. Les gens voient d'abord des caméras de télévision puis, alors qu'ils sont transportés autour du carrousel (fig. 10), ils découvrent un téléviseur couleur

où était leur propre image, en direct via circuit fermé. Tel que le relate Andrew Uroskie (2014, 188-190), le parcours présente trois opportunités différentes de rencontrer son image. La première, que nous avons déjà décrite, est en couleur et en direct. La seconde, cependant, passe au noir et blanc et comporte un délai : « as a second camera, having captured them unawares, now presented them with that image through a tape-delay mechanism » (*Ibid.*, 190). Finalement, l'auteur raconte que le public se voit dans une troisième image, de retour en couleur, mais elle aussi avec un délai.



Fig. 9 - Pavillon RCA (exposition Universelle, 1964). Reproduit avec la permission de Bill Cotter (worldsfairphotos.com).



Fig. 10 - L'entrée du pavillon RCA. Photo par David Melane pour le New York Daily News. Reproduit avec la permission de Getty Images

Ainsi, avant même que la vidéo ne sorte des studios de télévision et qu'elle soit adoptée, au tournant des années 1970, par des psychiatres, des activistes, des amateurs ou encore les artistes dont nous parlons plus loin dans ce chapitre, le cas de l'exposition « *See yourself!* » nous permet d'entrevoir certains des enjeux importants pour une étude de la vidéo. Plus encore, celle-ci nous pousse à remarquer certaines distinctions importantes entre l'image de soi proposée par le cinéma dit « local » et celle que rend la vidéo. Dans un premier temps, l'exposition de RCA nous présente une relation corps-caméra-espace qui relève de la boucle. Plutôt qu'un monde que la spectatrice observe à *travers* l'écran et à *travers* la caméra que manipulait la cinéaste, ici le public est amené à se regarder lui-même par l'entremise d'un retour vidéo en temps réel. Considérant la structure humain-machine-monde ici présente, nous devrions parler d'une relation qui s'organise ainsi :

Spectatrice → (Écran ↔ Caméra) → Spectatrice

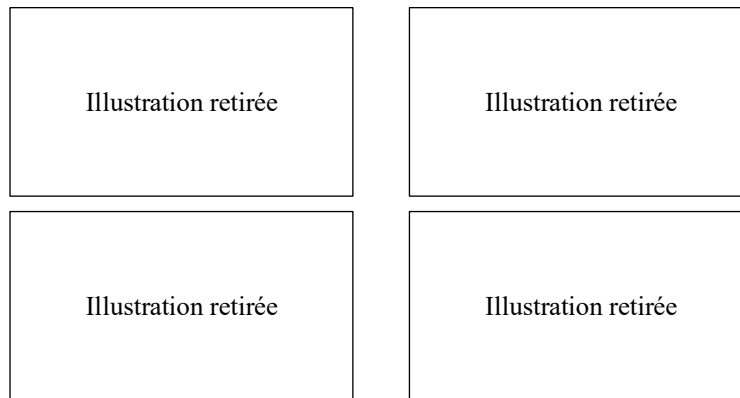


Fig. 11 - Des gens réagissent à leur image lors de l'exposition *See yourself!*  
 Dans le sens de la lecture: un homme qui ajuste sa cravate, une dame qui retouche son maquillage, un couple qui fait des grimaces, puis une femme qui s'étudie dans l'image.

La notion de boucle est illustrée dans l'interaction des gens avec leur propre image. Alors que la spectatrice du film de « cinéma local » décrite par Rennebohm peut effectivement se voir à l'écran et y réagir, l'image, elle, ne pourra pas offrir de rétroaction supplémentaire. L'action représentée est détachée du contexte spatio-temporel de l'expérience qui en est faite. Dans le cas de « *See yourself!* », au contraire, la boucle de rétroaction entre la spectatrice et l'image d'elle-même que lui rend l'écran se fait instantanément et dans le même espace-temps. D'abord en direct et en couleur, le retour vidéo permet aux individus de se voir en temps réel et d'interagir avec leur image comme ils le font avec toute autre réflexion. Les photos prises par David McLane pour le *New York Daily News* (fig. 11)<sup>212</sup> nous permettent effectivement de voir des gens qui interagissent avec leur image à l'écran comme on le fait devant un miroir.

Dans le cas du premier moniteur, le retour est instantané et permet une exploration de sa propre image en temps réel<sup>213</sup>. Outre l'effet de surprise et l'émerveillement qu'on peut s'imaginer découler du fait de rencontrer sa propre image en direct sur un téléviseur couleur en 1964, la

<sup>212</sup> Les images se retrouvent également sur le site du *New York Daily News* : <https://www.nydailynews.com/new-york/rca-introduces-color-television-new-york-world-fair-gallery-1.1759029>

<sup>213</sup> Notons, cependant, qu'il existe nécessairement un décalage physique entre le regard des spectatrices et leur reflet. Contrairement au miroir, l'œil de la caméra qui produit le « reflet » est décalé de celui, humain, qui le regarde.



simultanéité de l'expérience lui permet de s'inscrire dans un rapport d'incarnation avec le sujet regardant. C'est plutôt avec le deuxième et le troisième moniteur qu'une distance vient s'imposer entre la spectatrice et l'image d'elle-même qu'elle est amenée à regarder. En présentant au public une image différée, l'exposition « *See yourself!* » impose une distance au niveau temporel et physique. Plutôt que de se voir elle-même dans l'ici-maintenant de sa propre perception, dans ces deux cas la spectatrice est confrontée à l'image de celle qu'elle était là-bas, il y a un instant. Si, par exemple, l'image qui lui est renvoyée est la même qui lui était présentée sur le premier écran, alors la spectatrice sera prise dans un processus récursif : elle perçoit l'image d'elle-même en train de percevoir l'image d'elle-même. Cela peut très bien être exacerbé par le troisième écran, lui aussi affecté par un délai. Si ce troisième moniteur est synchronisé avec le moment de la deuxième image, celui-ci impose à la spectatrice une relation fort étrange à sa propre personne : elle se regarde elle-même s'être regardée elle-même se regarder elle-même la première fois.

Dans un second temps, ce décalage temporel met en lumière la *distance* qui s'impose également dans le rapport à soi-même. La distance qui sépare la spectatrice de son image n'est pas simplement un écart physique, mais bien une *défamiliarisation* de nature phénoménologique. Dans son ouvrage *Seeing ourselves through technology*, Jill Walker Rettberg évoque le concept d'*ostranenie* de Victor Shklovsky pour étudier la pratique du *selfie* et pour définir l'effet d'étrangéisation qu'impose le rapport technique à soi-même : « The purpose of art is to impart the sensation of things *as they are perceived and not as they are known*. The technique of art is to make objects “unfamiliar,” to make forms difficult, to increase the difficulty and length of perception because the process of perception is an aesthetic end in itself and must be prolonged. » (Victor Shklovsky, cité dans Walker Rettberg 2014, 26). Tel que l'utilise Walker Rettberg, le concept de défamiliarisation permet de comprendre comment l'utilisation d'une technique (dans

son cas le *selfie*) nous pousse à observer le monde d'une nouvelle perspective et d'intensifier des détails qui sont généralement occultés par notre habitus perceptif. Il en va de même pour le rapport à soi que nous présente la vidéo. Le décalage temporel imposé à l'image de soi proposée lors de l'exposition « *See yourself!* » fait écho au processus d'étrangéisation qu'opèrent les *selfies* dont parle Walker Rettberg, ainsi qu'aux transformations qui nous poussent à réviser l'image de nous-mêmes qui nous est donnée à voir : « We see ourselves and our surroundings *as if we are outside of ourselves* » (*Ibid.*, 27. Nous soulignons).

L'effet d'étrangéisation que décrit l'autrice — cette distance imposée par l'art ou la technique qui nous force à réapprendre à connaître le monde, ainsi que cette personne que nous sommes — est en réalité partie prenante de la notion de *feedback*, dont Uroskie conçoit qu'elle est annoncée dans « *See yourself!* »<sup>214</sup>. La boucle de rétroaction qui permet à la spectatrice de se voir à l'écran de « *See yourself!* » est effectivement mise à profit dans les œuvres et les installations vidéo qui l'ont suivi. Or, avant de décortiquer la notion de *feedback* et l'aspect réflexif qu'elle implique, il faut encore approfondir notre étude de la vidéo en nous intéressant à la manière dont des artistes comme Vito Acconci et Bruce Nauman l'utilisent au tournant des années 1970.

### **Vidéo — Esthétique du narcissisme**

C'est avec *Centers*, l'œuvre vidéo de Vito Acconci (1971), que Rosalind Krauss entame son étude du médium. Dans cette vidéo de 20 minutes, l'artiste pointe au centre du cadre pour la totalité de l'œuvre. Si au tournage l'artiste pointait la caméra en se fiant au retour vidéo pour

---

<sup>214</sup> « The importance of the RCA Pavilion lay not simply in its demonstration of the peculiar phenomenological experience of seeing one's image both live and on tape delay, but also in its intuition of a more general economy of media feedback; it would exhibit the live production of television programs about the fairgoers' experiences, which were themselves exhibited throughout the duration of the fair to the fair's visitors. Unintentionally, RCA had created a prescient vision of televisual society caught in a feedback loop of surveillance, voyeurism, and exhibitionism. » (Uroskie 2014, 190-191).

assurer l'exactitude de son geste, pour la spectatrice qui regarde *Centers*, c'est elle qu'Acconci pointe. Comme l'explique Krauss, « *Centers* was made by Acconci's using the video monitor as a mirror. As we look at the artist sighting along his outstretched arm and forefinger towards the center of the screen we are watching, what we see is a sustained tautology : a line of sight that begins at Acconci's plane of vision and ends at the eyes of his projected double » (Krauss 1976, 50). Cette relation tautologique — centrée sur l'artiste qui pointe le centre du dispositif *grâce* à ce dernier — pousse d'abord l'historienne de l'art à la présenter comme une parodie d'une peinture qui, par un jeu de lignes et de perspective, chercherait à pointer le centre de sa toile (un geste réflexif). Ce qui intéresse réellement Krauss cependant est la place du corps de l'artiste au centre de l'œuvre, ainsi que les particularités techniques et formelles du médium vidéographique qui incitent Acconci à retourner l'appareil sur lui-même. Si, pour nous, c'est le revirement de la caméra vers le corps qui l'opère qu'il faut étudier, pour Krauss il est plutôt question de la spécificité du médium vidéo. En l'occurrence, l'importance de la relation à soi-même que facilite le retour vidéo en direct la pousse à avancer l'hypothèse que le médium même de la vidéo est caractérisé par ce qu'elle perçoit être un *narcissisme* profond. Comme l'explique Krauss au sujet de *Centers* : « In that image of self-regard is configured a narcissism so endemic to works of video that I find myself wanting to generalize it as *the* condition of the entire genre » (Krauss 1976, 50. Souligné dans l'original).

Dans sa propre interprétation des propos de Krauss, Rennebohm clarifie qu'au-delà du revirement de la caméra sur soi, c'est la capacité de la vidéo à rendre une image en temps réel qui, d'une part, la distingue du cinéma et, d'autre part, l'encourage à produire « an image of the self isolated from a world, collapsing in on itself in its own self-absorption » (Rennebohm 2018, 145). Chez Krauss, cette capacité à enregistrer et transmettre une image en temps réel — ce qu'elle

appelle « *instant feedback* » (Krauss 1976, 52) — va de pair avec le retournement de la caméra sur le corps de l'artiste et a pour effet de le piéger entre deux machines : la caméra et le moniteur. L'organisation ainsi décrite par Krauss place donc le corps au centre d'une relation technique où la caméra et le moniteur agissent comme des parenthèses<sup>215</sup>. C'est ce qui amène Krauss à décrire à plusieurs reprises le rapport humain-machine mis en œuvre par le médium vidéo en termes d'une structure où le sujet serait isolé de tout sauf de sa propre image. La structure de cette relation et la nature de sa réflexion méritent d'être approfondies. À cet effet, il faut clarifier la signification même du terme « réflexion ».

### Réflexion

Tout en comparant la vidéo à un miroir, Krauss tient à préciser en quoi le type de réflexion propre à la vidéo — favorisée par le revirement de la caméra sur soi et le retour vidéo en temps réel — la distingue de la « réflexivité » qu'on retrouverait typiquement en art. Le problème dans cette opposition entre réflexion et réflexivité relève selon Krauss d'une confusion au niveau sémantique : « Implicit in this question », indique-t-elle, « is the idea that auto-reflection and reflexiveness refer to the same thing — that both are cases of consciousness doubling back upon itself in order to perform and portray a separation between forms of art and their contents, between the procedures of thought and their objects » (Krauss 1976, 55-56). La réalité pour Krauss est que la réflexion sur soi propre au miroir ou à une œuvre comme *Centers* diffère fondamentalement de la réflexivité critique d'une œuvre d'art qui propose une réflexion sur elle-même, formellement ou figurativement. Pour Krauss, la réflexivité critique d'une œuvre d'art moderne est un processus qui crée « a radical asymmetry, from within [...] » (Krauss 1976, 56). En parlant d'une peinture

---

<sup>215</sup> « The body is therefore as it were centered between two machines that are the opening and closing of a parenthesis. The first of these is the camera; the second is the monitor » (Krauss 1976, 52)

dont la forme reflète son sujet (en l'occurrence, *Flag* (1954-55) de Jasper Johns), l'autrice clarifie au sujet de cette notion de réflexivité qu'elle implique une fracture : « into two categorically different entities which can elucidate one another insofar as their separateness is maintained » (*Idem.*). Krauss oppose cette asymétrie fondamentale de la réflexivité critique à la réflexion de la vidéo qui, « when it is a case of mirroring, is a move toward an external symmetry » (*Idem.*). Cette réflexion qui serait celle de la structure du miroir et de l'œuvre d'Acconci implique pour Krauss « the vanquishing of separateness. Its inherent movement is toward fusion » (*Idem.*). Dans son interprétation de *Centers*, par exemple, Krauss perçoit un mouvement d'unification de l'artiste avec l'image que lui rend le moniteur qu'il pointe. Pour conclure cette opposition entre réflexivité et réflexion, l'autrice propose en effet : « There is no way for us to see *Centers* without reading that sustained connection between the artist and his double. So for us as for Acconci, *video is a process which allows these two terms to fuse* » (*Idem.* Nous soulignons).

Comme Rennebohm le souligne à propos de la pensée de Krauss, c'est notamment la simultanéité du retour vidéo qui cause ce rapprochement extrême. C'est également ce qui empêche pour l'historienne de l'art la distance nécessaire à la réflexivité critique telle que la définit Krauss :

Describing the auto-videographic sense of self-enclosure and promoted « condition of self-reflection » [...], Krauss writes of the ways in which the ever-renewing self-image of video supplants the consciousness of anything prior to that image. Video's mirroring cuts its viewers and participants off from everything but a « collapsed present », or a « present time which is completely severed from a sense of its own past » (Rennebohm 2018, 171).

La distinction ainsi faite entre réflexion et réflexivité, Krauss en conclut que la vidéo est définie par cette réflexion de l'individu sur soi — une relation absolument récursive qui isole le sujet de son environnement et de son propre passé (Krauss 1976, 56). Or, l'opposition entre réflexion et réflexivité n'est pas si simple que Krauss le laisse entendre. En témoigne la richesse des études sur la vidéo, mais aussi sur la pratique du selfie, qui reprennent le texte de Krauss et s'affairent à

repenser ce qu'implique la réflexion. Un détour par ces différentes conceptions de la réflexion et de la réflexivité dans la pratique du *selfie* nous permet de revenir à l'étude de la vidéo avec une meilleure compréhension des enjeux. C'est ainsi que nous pouvons dépasser l'interprétation de la vidéo comme foncièrement narcissique pour nous intéresser plus spécifiquement au rapport corps-caméra-espace qu'implique en pratique la structure miroir de la vidéo.

### *Selfie*

Pour Krauss, la simultanéité de la vidéo en fait une expérience réursive, voire solipsiste. C'est ce postulat qui la pousse à interpréter la vidéo comme profondément narcissique. Or, c'est d'une version bien particulière du narcissisme à laquelle participe cette vision solipsiste du rapport à soi-même. Comme le démontre Marina Merlo dans sa thèse intitulée « Le narcissisme du selfie », il faut s'intéresser à d'autres formes de narcissisme que celui-ci afin d'apprécier la complexité du phénomène selfique. Cela nous permet également de nuancer l'analyse du rapport réflexif que présente la vidéo.

Multiforme, la pratique du *selfie* a déjà fait l'objet de nombreuses publications<sup>216</sup>. Pour les besoins de notre discussion, nous nous contentons de faire appel aux définitions de « *selfie* » proposées par l'*Oxford English Dictionary*<sup>217</sup> et de son équivalent francophone, « égoportrait », par l'Office québécois de la langue française<sup>218</sup>. Il s'agit d'une image que l'on produit de soi-

---

<sup>216</sup> Mentionnons parmi celles-ci l'ouvrage collectif *Exploring the selfie : Historical, theoretical, and analytical approaches to digital self-photography* (Eckal, Ruchatz et Wirth 2018), ainsi que les articles « « The Gestural Image : The Selfie, Photography Theory, and Kinesthetic Sociability » (2015), « The selfie in the age of digital recursion » (Levin 2014), « Self(ie)-discipline : Social regulation as enacted through the discussion of photographic practice » (Burns 2015), et « Selfie is not a dirty word » (Gonsalves 2016).

<sup>217</sup> « A photograph that one has taken of oneself, typically one taken with a smartphone or webcam and shared via social media » (<https://www.oed.com> sous « Selfie »).

<sup>218</sup> « Autoportrait fait à bout de bras, la plupart du temps avec un téléphone intelligent, un appareil photo numérique ou une tablette, généralement dans le but de le publier sur un réseau social » (<http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/> sous « Égoportrait »).

même, typiquement en retournant vers soi un appareil photo qu'on tient à bout de bras. Cette pratique photographique parfaitement inoffensive s'avère cependant polarisante. En effet, comme le souligne Anne Burns dans son article « Self(ie)-discipline », celles qui s'y adonnent se retrouvent souvent victimes de commentaires désobligeants qui interprètent la pratique comme le symptôme d'une vanité et d'un narcissisme profond<sup>219</sup>. L'un des objectifs de la thèse de Merlo est précisément d'arriver à une compréhension plus complexe de la notion de narcissisme de sorte à déjouer les connotations négatives qui l'affligent elle et la pratique du *selfie*.

Par exemple, pour cerner le genre de tautologie que Krauss interprète dans le médium vidéo, Merlo parle d'un narcissisme « philosophique ». Celui-ci « équivaut à un solipsisme absolu, une forme de boucle autoréférentielle qui n'entretient aucun rapport au monde social et qui ne considère pas le rapport à l'autre ni la corporalité comme importants pour la formation du sujet » (Merlo 2017, 147). Tout comme le doute cartésien incombe à l'individu d'exclure toute réalité en dehors de sa propre conscience, Krauss voit en la vidéo un cloisonnement du sujet, isolé de son contexte spatio-temporel. Pour décrire cet effondrement de temporalité, par exemple, Krauss parle d'une « prison of a collapsed present, that is, a present time which is completely severed from a sense of its own past » (Krauss 1976, 53). C'est aussi d'un tel solipsisme qu'il s'agit quand l'autrice décrit l'isolement de l'être humain entre deux machines, pris de part et d'autre entre la caméra qui l'observe et l'écran qui lui renvoie sa propre image en temps réel. Dans son interprétation du texte de Krauss, Merlo conclut que celle-ci semble effectivement décrire un « narcissisme tautologique, où le sujet est replié sur lui-même et n'agit pas en interaction avec le monde » (2017, 37). Or, Merlo démontre également en quoi la notion de réflexivité que Krauss

---

<sup>219</sup> Notons que dans ce cas, l'usage du féminin se rapporte bel et bien aux preneuses de *selfies* s'identifiant au genre féminin. L'article de Burns porte sur les réactions virulentes que suscitent les *selfies* féminins et sur le caractère disciplinaire et normatif de ces critiques souvent marquées par une profonde misogynie.

oppose à la vidéo s'applique tout aussi bien au revirement de la caméra sur soi qui est au cœur du geste selfique. La réflexion n'exclut pas la réflexivité.

D'autres interprétations du narcissisme nous permettent de sortir de cette prison solipsiste et d'apprécier la relation du sujet au monde qu'il occupe et à l'appareil dont il se sert pour témoigner de ce rapport. Dans sa thèse, Merlo aborde quatre autres types de narcissisme, dont 1) un narcissisme qu'elle appelle « ovidien » et qui se rapporte au mythe de Narcisse; 2) un narcissisme culturel qui remet en contexte la représentation de soi dans l'art occidental; 3) un narcissisme relationnel qui considère le sujet selfique dans son contexte; et 4) un narcissisme numérique qui touche la circulation du *selfie* au sein de réseaux. Parmi ceux-ci, c'est vers le narcissisme relationnel qu'il faut nous tourner pour notre étude de la réflexion dans le contexte de la vidéo. Notamment, c'est dans cette section de sa thèse que Merlo décortique ce qu'elle appelle le « geste selfique ».

Pour comprendre le narcissisme relationnel, il faut considérer, comme l'explique Merlo, que ce dernier « est déployé par le corps et activé par le geste » (*Ibid.*, 158). Plus particulièrement, Merlo s'inspire d'un article de Paul Frosh intitulé « The gestural image » (2015) pour présenter trois aspects clés du geste en question : l'indicialité, la composition et la réflexivité. Nul besoin de décrire chacun de ces aspects en détail pour comprendre qu'ils se rapportent tous à un rapport corps-caméra qui voit l'appareil se retourner vers le sujet. Pour nous qui abordons ce sujet du point de vue de l'image exo-centrique, il faut bien reconnaître que le geste en question suit les trois composantes de base de la technique exo-centrique : l'appareil photo du selfie comme la caméra exo-centrique est :

1. Porté par le corps;
2. À une certaine distance de ce dernier;



### 3. Retourné sur lui.

Le choix de traduire *selfie* par « égoportrait » est donc encore plus curieux quand on remarque les parallèles entre la production d'un *selfie* et d'une image exo-centrique. Ce n'est donc pas le rapport corps-caméra du *selfie* qui lui mérite le nom égoportrait, mais peut-être bien l'*objet* de l'image : documenter l'expérience de l'individu ou sa présence dans un contexte donné. En effet, Merlo décrit l'image selfique comme étant « moins une photographie d'une personne, qu'une photographie d'une personne qui se photographie » puis, en citant Adam Levin, « as a portrait of the self in the act of self portrayal » (2014, s.p.). Autrement dit, « [l]e processus de représentation est le sujet même de l'image » (Merlo 2017, 42).

Depuis que l'*Oxford English Dictionary* a répertorié le terme « *selfie* » en 2013, la définition choisie ne fait pas mention du geste qu'on associe à cette pratique, c'est-à-dire celui de prendre une photo de soi en retournant vers soi-même l'appareil photo qu'on tient à bout de bras devant soi<sup>220</sup>. Pour sa part, l'Office québécois de la langue française nous explique que l'égoportrait est « un autoportrait fait à bout de bras » (<http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/> sous « Égoportrait »). En parlant d'un « autoportrait fait à bout de bras », cette définition évoque non seulement un rapport de proximité (c'est l'individu qui tient et manipule son appareil) et de distanciation (l'appareil est tenu à bout de bras, aussi loin que possible), mais aussi un rapport réflexif (c'est un portrait qu'on fait de soi-même en retournant l'appareil vers sa propre personne).

---

<sup>220</sup> « A photograph that one has taken of oneself, esp. one taken with a smartphone or webcam and shared via social media. » *Oxford English Dictionary*. (<https://www.oed.com> sous « Selfie »). Le descriptif « à bout de bras » inclut bien évidemment les perches qui sont souvent utilisées pour produire un *selfie* (ces fameux *selfie stick*), mais il exclut les autoportraits qui auraient été pris en plaçant la caméra sur un trépied et en utilisant un déclencheur à distance ou à retardement. Le *selfie* est marqué par sa relation intime au corps qu'il représente et qui manipulait la caméra au moment de la prise de vue.

Enfin, il faut également considérer le statut de l'image : le *selfie* est-il un autoportrait ou bien le document du processus de création de cet autoportrait?

### Réflexivité

C'est ce rapport réflexif du *selfie* qui pousse Merlo à l'interpréter en termes d'une image qui témoigne de sa propre création<sup>221</sup>. Il en va de même pour Jens Ruchatz dans son chapitre intitulé « Selfie reflexivity : Pictures of people taking photographs » (2018). Bien que son texte commence et se termine par des anecdotes concernant des photos représentant « de l'extérieur » des gens en train de prendre des *selfies*, le cœur de son étude porte sur la réflexivité inhérente au geste selfique. « Taking a selfie », nous explique l'auteur, « means taking a picture of a person in the act of taking a picture. By design, the resulting photo captures the subject exactly in the moment when she/he decided to expose the picture » (Ruchatz 2018, 63). Comme le laisse entendre l'intitulé de son chapitre, Ruchatz conçoit la réflexion propre au *selfie* — le revirement de la caméra nécessaire à la production de l'image — comme témoignant aussi de réflexivité. Pour en arriver à cette conclusion, l'auteur se base sur une définition matérielle de l'auto-réflexion. Celle-ci part du postulat que le *selfie* est réflexif en vertu du fait que l'image porte nécessairement en elle les traces de sa propre production : « the selfie is a quintessentially self-reflexive type of picture, because every selfie can be viewed as capturing exactly the situation in which the picture was initiated » (*Idem.*) Selon Ruchatz, la photographie traditionnelle implique un rapport corps-caméra-espace qui sépare le sujet qui photographie de l'objet photographié : « the former viewing, the latter viewed » (*Idem.*). Au contraire, la production d'un *selfie* « constructs an intricate

---

<sup>221</sup> Tout comme Marina Merlo, Jens Ruchatz fait appel à l'article d'Adam Levin pour définir le selfie. Dans une note de bas de page qui cite Levin, Ruchatz explique : « If one chooses to stick to the notion of "portrait," the selfie "serves less as a self-portrait, and more as a portrait of the self in the act of self portrayal [...]" » (Ruchatz 2018, 76).

arrangement that integrates the photographing subject into the picture by making it its actual object » (*Idem.*). Cela fait de cette pratique d'autoreprésentation un geste autoréflexif pour Ruchatz, puisque le *selfie* est à la fois le portrait d'un individu et la trace du geste de documentation initié par l'individu représenté.

Dans sa description d'une réflexivité matérielle — le *selfie* représente le moment exact où l'obturateur est déclenché — Ruchatz nous ramène à une conception cybernétique de la réflexivité, à savoir comment N. Katherine Hayles la décrit dans *How we became posthuman* : « Reflexivity is the movement whereby that which has been used to generate a system is made, through a changed perspective, to become part of the system it generates » (1999, 8). En plus de faire écho à la structure de phénomène exo-centrique — le corps qui porte la caméra est remis en perspective par l'éloignement et le revirement de la caméra —, la définition de réflexivité proposée par Hayles revient au cœur de notre étude de la vidéo à travers l'utilisation qu'en fait Angela Krewani (2018). Dans son propre chapitre au sein du collectif *Exploring the selfie*, intitulé « The selfie as feedback : Video, narcissism, and the closed-circuit video installation », Krewani nous permet de faire le pont entre les études sur la pratique du selfie, les conceptions de la réflexivité mises de l'avant par Merlo et Ruchatz, ainsi que cette conception cybernétique de la réflexivité inspirée d'Hayles. En effet, pour en arriver à sa discussion de l'art vidéo, Krewani fait appel à des concepts qui font écho à Hayles et aux tenants cybernétiques<sup>222</sup>.

En s'inspirant de la notion de *feedback* — dont Andrew Uroskie perçoit les balbutiements dans l'exposition « *See Yourself!* » —, l'autrice cherche à décrire comment l'art vidéo procède à une intégration de l'« utilisatrice » au sein de l'œuvre. Pour ce faire, Krewani se base sur Roy

---

<sup>222</sup> « Central concepts in early cybernetics had been “feedback” and “homeostasis,” depicting the reaction of different systems in form of feedback loops, circular causality, and instrumental language » (Krewani 2018, 101-102). Voir aussi Hayles (1999, 14–18).

Ascott qui, dans son texte « Behaviourist art and the cybernetic vision » conçoit l'intégration de la spectatrice à même le processus de création d'une œuvre<sup>223</sup>. En ce sens, Krewani appuie non seulement la définition de réflexivité proposée par Hayles, mais aussi l'interprétation de Krauss quand elle écrit, au sujet de la vidéo à circuit fermé, qu'elle génère « a perceptive coupling of viewer and monitor; the self and the represented self turn into a recursive mediated structure » (*Ibid.*, 97). Initialement, cette fusion entre spectatrice et écran est d'autant plus inquiétante que Krewani la compare à la transformation que subit l'information dans le modèle de la communication de Claude Shannon. Dans cette mutation, l'information devient désincarnée, à savoir que « [i]nformation has become divorced from content and embodiment, which lets Hayles (1999, 50-83) call it “disembodied.” » (Krewani 2018, 102). Si, pour Krauss, le corps de l'artiste devient prisonnier de la boucle générée par la caméra et le moniteur vidéo, chez Krewani la spectatrice risque aussi d'être faite prisonnière par la transformation de son image en un flux d'information désincarné :

the closed-circuit video offers a performative demonstration of the changed media situation. The integration of the artist or the viewer into the visual loops creates a double structure of person and image, which conflate into each other. Through this the material and the immaterial body come into play and aspects of « embodied » and « disembodied » information are explored. (*Ibid.*, 104).

Cela dit, là où la boucle de rétroaction (*feedback*) pousse Krauss (1976, 55) à parler d'une « spiral of infinite regress », Krewani considère l'intentionnalité et l'aspect performatif de l'interaction avec l'image de soi renvoyée par la vidéo à circuit fermé. Surtout, c'est en proposant un changement de perspective dans l'étude du rapport corps-caméra de la vidéo que Krewani arrive à sortir de cette boucle et à outrepasser l'interprétation narcissique de Krauss. Chez cette dernière,

---

<sup>223</sup> « A feedback loop is established, so that the evolution of the artwork/experience is governed by the intimate involvement of the spectator » (Ascott [1967] 2001, 98).

la machine enferme l'artiste dans la prison que forment selon elle la caméra et l'écran. Ce sont les machines qui agissent sur le corps, ici passif. Dans la réflexion de Krewani, l'attention passe plutôt à l'individu qui interagit intentionnellement avec la machine de sorte à créer l'œuvre. Par exemple, en tentant de ramener ses conclusions au sujet de l'ouvrage, soit le selfie, Krewani insiste sur l'aspect performatif qui émerge de la rencontre de son image à l'écran. En parlant du fait de poser pour l'appareil qu'on retourne vers soi lorsqu'on prend un *selfie*, l'autrice suggère que les différentes poses contribuent à rendre matérielle la signification du *selfie* : le geste incarne le message<sup>224</sup>.

On ressent également cette importance du corps et de ses gestes — bref de sa performance — dans l'analyse d'installations vidéo que propose l'autrice. En parlant de *Live-taped video corridor* (Bruce Nauman, 1970), Krewani souligne que de telles installations « brought about an intense inspection of the body and its representational forms [...] Bruce Nauman's works evoke a conceptual split between the body and the image and *force the viewer into a confrontation with his or her bodily representation* » (Krewani 2018, 99. Nous soulignons). Jusqu'à maintenant, nous nous sommes surtout intéressé au rapport qu'entretient l'artiste avec l'image que lui renvoie le retour vidéo. Or, les analyses de Krewani nous démontrent l'importance de considérer la place de la spectatrice dans le dispositif vidéo. Plus particulièrement, elles illustrent aussi la nécessité de considérer plus sérieusement la confrontation à l'image de soi. Avant d'arriver à la spectatrice, il faut cependant se poser une dernière question : Que se passe-t-il quand l'individu est confronté à une réflexion qui est hors de son contrôle?

---

<sup>224</sup> Au « the medium is the message » de Marshall McLuhan, Krewani substitue un « the gesture is the message ». Comme l'explique l'autrice « A further aspect refers to the selfie's performativity. As has been contended earlier, the closed-circuit video manifests the discord between disembodied and embodied message. Transferring this argument to the selfie, we can understand the selfie's performativity as a strategy toward *the embodiment of the message* » (Krewani 2018, 105-106).

### L'erreur fatale du narcissisme

Qu'il soit question de vidéo, de selfie, ou du narcissisme dont on les a accusés, au final tout revient à cette confrontation entre le sujet et l'image de soi qui lui est renvoyée. Afin d'offrir une dernière interprétation de la relation entre l'individu et l'image que lui reflète la vidéo et pour comprendre une fois pour toutes comment celle-ci se rapporte au narcissisme, revenons à la source du problème : le mythe de Narcisse. En effet, pour comprendre ce qui pousse tant de gens à interpréter la pratique du *selfie* comme narcissique, Marina Merlo retourne à l'histoire que raconte Ovide dans ses *Métamorphoses*. Dans cette version du mythe, le chasseur qui rejette les avances de toutes se voit maudit par une nymphe quand son dédain pour autrui cause la perte de l'une d'elles. La malédiction se réalise au moment où Narcisse croise une fontaine vierge qui lui retourne une image de lui-même qu'il ne sait pas reconnaître comme telle. Dans son interprétation du texte d'Ovide, Merlo souligne que l'erreur fatale de Narcisse n'est pas celle de s'aimer trop profondément ou d'être trop imbu de lui-même, contrairement à ce qu'on raconte souvent. Il est plutôt coupable d'une incompréhension du processus de médiation qu'opère la surface réfléchissante de la fontaine. Tel que l'explique Merlo, « Narcisse ne comprend pas qu'il voit une image dans l'eau. Il se désespère, car à chaque fois qu'il s'approche de l'image afin de la toucher, celle-ci disparaît » (Merlo 2017, 25).

Comme l'autrice le clarifie plus loin, « Narcisse ne comprend pas le rapport entre son corps et l'eau réfléchissante, et il est trompé par sa réflexion. Il ne s'agit donc pas d'une adoration de soi, mais d'une incompréhension totale des médiations et de l'espace dans lequel elles opèrent » (*Ibid.*, 36). Dupé par le processus médiatique que la fontaine opère devant ses yeux, Narcisse confond la représentation de sa propre image pour la présence d'autrui. C'est cette confusion, cette incompréhension fatale de la part de Narcisse, qui pousse Merlo à rejeter d'ores et déjà une

interprétation simpliste du narcissisme à l'égard de la pratique selfique. « Le mythe de Narcisse », explique-t-elle au contraire :

ne permet pas de bien cerner les dynamiques visuelles en jeu dans le selfie. Un selfie entraîne une gestuelle ostentatoire, intentionnelle, et visible. Ce n'est jamais une image prise par hasard, accidentellement. Le preneur de selfie gère l'organisation et la captation de l'image. Il n'est aucunement dupe ou trompé par la représentation puisqu'il choisit lui-même de créer l'image. [...] Cette conception du narcissisme ne permet pas de faire apparaître cette particularité du selfie qui est fondamentalement en désaccord avec l'histoire de Narcisse, à savoir que le sujet produit volontairement une image de lui-même qu'il identifie comme une image. Celui qui prend un selfie est *un sujet qui se sait regardé*, qui se met en scène et qui est conscient du dispositif visuel mobilisé. (*Ibid.*, 26. Souligné dans l'original)

Comme nous l'avons souligné plus haut avec notre survol de Krewani, l'individu qui se trouve face à l'image de soi que lui rend la vidéo n'est pas dupe et, sous toute réserve, est conscient du processus de médiation que la vidéo met en œuvre. Il en va de même pour l'artiste dont parle Krauss. Alors que l'autrice le perçoit prisonnier du dispositif vidéo, cette relation est renversée si nous la considérons du point de vue de l'artiste et de son interaction active et intentionnelle avec sa propre image. Il suffit de substituer la vidéo au *selfie* pour apprécier pleinement la conclusion de Merlo quant à la relation de l'individu à l'image qu'il produit intentionnellement de lui-même : « Prendre un selfie est un acte conscient, un geste volontaire du photographe qui lui permet de se mettre en scène, de se médiatiser. Le preneur de selfie sait très bien qu'il produit une image, puisque c'est l'enjeu même de la pratique. La crédulité de Narcisse ne peut donc expliquer ce caractère autoréflexif du selfie » (*Ibid.*, 36).

Pour découvrir cette relation intentionnelle de l'artiste avec le dispositif vidéo, il suffit de lire la première page du texte de Krauss. Avant de tourner son attention vers la machine, l'autrice décrit l'œuvre de Vito Acconci d'une façon qui rend pourtant évidente l'intentionnalité du geste récursif : « *Centers* was made by Acconci's using the video monitor as a mirror. As we look at the

artist sighting along his outstretched arm and forefinger towards the center of the screen we are watching, what we see is a sustained tautology : a line of sight that begins at Acconci's plane of vision and ends at the eyes of his projected double » (Krauss 1976, 50). Loin d'être un narcissisme qui relève de la simple fascination pour sa propre image, cette description initiale de *Centers* évoque plutôt une « exploration intense du corps et de ses formes représentationnelles », comme l'écrit Krewani au sujet d'œuvres vidéo contemporaines (2018, 99).

En cherchant à démontrer le narcissisme inhérent à la vidéo, Krauss la compare à un miroir qui réfléchit simplement l'image de soi (réflexion) et l'oppose à une œuvre d'art qui serait réflexive par rapport à sa propre forme ou à sa signification (réflexivité). Si nous avons déjà démontré comment réflexion et réflexivité ne sont pas mutuellement exclusives, l'autrice semble également perdre de vue l'impact du miroir et de la rencontre de soi qu'il provoque. Merlo cite effectivement *L'histoire du miroir* de Sabine Melchior-Bonnet (1994) pour démontrer, contrairement à ce que semble penser Krauss, l'« extraordinaire impact qu'eut sur les sensibilités la possibilité de se voir » (Melchior-Bonnet 1994, 12). Comme l'explique plutôt Merlo, toujours suivant Melchior-Bonnet : « Le miroir provoque toute une série de considérations sur la connaissance de soi, la réflexivité et le narcissisme. Il est à la fois "instrument de réflexion et modèle de réflexion" ([Melchior-Bonnet 1994,] 169) puisqu'en renvoyant l'image réfléchie il invite le sujet à se penser autrement, d'un point de vue extérieur » (Merlo 2017, 103). Malgré les limites terminologiques qui nous empêchent de distinguer le simple reflet du miroir (réflexion) du rapport intellectuel qu'il peut très bien initier (réflexion), il ne faut pas déprécier la vidéo, comme semble le faire Krauss, simplement parce que sa structure fait écho à celle du miroir.

Au-delà de l'autosuffisance égotiste que lui attribue Krauss, la vidéo peut en effet pousser l'individu à rencontrer son image d'un œil nouveau; le forcer, comme écrit Krewani « into a



confrontation with his or her bodily representation » (Krewani 2018, 99). Qui plus est, il faut éviter de penser que la rencontre de sa propre image est nécessairement agréable. En parlant de l'exposition « *See yourself!* » et de son influence sur la pratique d'Andy Warhol, Andrew Uroskie souligne en effet que cette rencontre peut être tout aussi négative que positive. Il écrit à cet effet, « the videotape recorder allowed Warhol to take up the idea — ambivalently a fantasy and a nightmare — of seeing, and being forced to respond to seeing, one's own image on TV » (Uroskie 2014, 186).

### **Le cinématographe-miroir d'Epstein**

Comme nous l'avons vu dans notre survol de la pensée de Jean Epstein au chapitre 2.1, le regard et l'esprit mécaniques du cinéma en font pour lui une machine particulièrement bien outillée pour révéler cette part du monde qui échappe à l'œil — ou à l'entendement — humain. Il est d'ailleurs intéressant de voir que cette capacité révélatrice peut être retournée sur nous-mêmes. L'effet de ce revirement, tel que le raconte le cinéaste dans « Le cinématographe vu de l'Etna », est à la fois révélateur et choquant. Il s'avère également stimulant pour notre réflexion autour du revirement de la relation corps-caméra-espace qui s'opère dans la pratique vidéo. Pour apprécier l'effet de la rencontre de soi que propose la vidéo, voyons donc comment Epstein décrit l'expérience d'une confrontation à soi-même, d'abord à travers le miroir et enfin par le cinéma. Les conclusions tirées du cas d'Epstein nous serviront enfin à repenser la structure miroir présentée par la vidéo et à comprendre les effets du *revirement* de la caméra dans le rapport corps-caméra-espace à l'étude ici.

En cherchant à expliquer cette puissance qui permet au cinématographe de lui renvoyer une image de lui-même, Epstein commence par relater une expérience sensorielle particulière, soit la rencontre de lui-même amenée par la descente d'un escalier bordé de miroirs : « Cette immense

spirale de marches disait le vertige. Tout le puits était pavé de miroirs. Je descendais entouré de moi-mêmes, de reflets, d'images de mes gestes, de projections cinématographiques. Chaque tournant me surprenait sous un autre angle » (Epstein 1974, 135). Dans l'explication qu'il offre de cette expérience, Epstein insiste sur l'inconfort causé par cette rencontre avec lui-même qui, dans son aspect fragmentaire et séquentiel, diffère du simple geste de se regarder attentivement dans une glace. Contrairement au fait de se voir ou de s'étudier dans un miroir, le cinéaste décrit une rencontre inhabituelle qui le pousse à voir des aspects jusqu'alors cachés (soit invisibles ou volontairement oubliés) :

Je me croyais tel, et, m'apercevant autre, ce spectacle brisait toutes les habitudes de mensonge que j'étais arrivé à me faire à moi-même. Chacun de ces miroirs me présentait une perversion de moi, une inexactitude de l'espoir que j'avais en moi. *Ces verres spectateurs m'obligeaient à me regarder avec leur indifférence, leur vérité.* Je m'apparaissais dans une grande rétine sans conscience, sans morale, et haute de sept étages. Je me voyais privé d'illusions entretenues, surpris, dénudé, arraché, sec, vrai, poids net. J'aurais couru loin pour échapper à ce mouvement de vis où je semblais enfoncer *vers un centre affreux de moi-même.* *Une telle leçon d'égoïsme à rebours est impitoyable.* Une éducation, une instruction, une religion, m'avaient patiemment consolé d'être. Tout était à recommencer (*Ibid.*, 136. Nous soulignons)

Bien qu'elles les préfigurent de plusieurs années, les descriptions d'Epstein nous rappellent curieusement celles auxquelles ont recours Maurice Merleau-Ponty et Jean-Paul Sartre quand, chacun à leur manière, ils cherchent à décrire la relation d'un individu à un autre : voyant/vu, regardant/regardé. Quand le cinéaste écrit, plus tôt dans le même texte que, « quand l'homme apparaît tout entier, c'est la première fois qu'on le voit vu par un œil qui n'est pas, lui aussi, un œil d'homme » (*Ibid.*, 134), nous y voyons un parallèle avec les passages du *Visible et l'invisible* où Merleau-Ponty décrit le dédoublement intrinsèque à la vision humaine<sup>225</sup> ou encore ces moments

---

<sup>225</sup> « Dès que je vois, il faut (comme l'indique si bien le double sens du mot) que la vision soit doublée d'une vision complémentaire ou d'une autre vision : moi-même vu du dehors, tel qu'un autre me verrait, installé au milieu du visible, en train de le considérer d'un certain lieu » (Merleau-Ponty 1964, 175).

de *L'Être et le néant* où Sartre explique que la relation à autrui indique aussi notre « être-objet pour autrui ». (Sartre 1943, 380)<sup>226</sup>. Contrairement à ces expériences qui découlent de la rencontre d'une autre conscience, cependant, ici Epstein décrit une expérience technique. Celle du miroir d'abord, puis celle du cinéma. Comme chez ces deux philosophes, ce dont le cinéaste parle dans ses descriptions de l'expérience du miroir (puis éventuellement du cinématographe), c'est l'expérience d'être conscient de son apparence aux yeux d'autrui. Autrement dit, l'expérience d'être confronté à *soi-même en tant qu'autre*.

Ce qui distingue l'expérience d'Epstein, cependant, est le sentiment d'un « égoïsme à rebours impitoyable » imposé par le jeu de miroirs et qui amène l'individu à s'« enfoncer vers un centre affreux de [s]oi-même » (Epstein 1974, 136). Cette réaction épidermique est d'autant plus importante à considérer quand le cinéaste déclare qu'en réalité : « Le cinématographe, bien mieux encore qu'un jeu de miroirs inclinés, procure de telles rencontres inattendues avec soi-même. L'inquiétude devant sa propre cinématographie est soudaine et générale. » (*Idem.*). En dressant ainsi le portrait d'une relation à soi-même rendue fort désagréable à travers le cinéma, Epstein semble d'emblée contredire l'hypothèse de Rosalind Krauss qui considère narcissiques les pratiques réflexives. Bien que la description d'un rebours impitoyable qui force Epstein à s'enfoncer au centre de lui-même semble faire écho au « spiral of infinite regress » de Krauss (1976, 55), leur perception de ce mouvement centripète diffère fondamentalement. Ce qu'on perçoit dans les descriptions d'Epstein, ce n'est pas tant l'attention exacerbée pour sa propre personne qu'on pourrait associer au narcissisme ou à l'égotisme. Il s'agit plutôt d'une inquiétude

---

<sup>226</sup> « J'existe donc pour moi comme connu par autrui - en particulier dans ma facticité même. J'existe pour moi comme connu par autrui à titre de corps. [...] Mon corps est là non seulement comme le point de vue que je suis, mais encore comme un point de vue sur lequel sont pris actuellement des points de vue que je ne pourrai jamais prendre; il m'échappe de toute part » (Sartre 1943, 392).

que la machine (fut-elle miroir ou cinématographe) nous oblige à regarder d'un œil désintéressé cette personne que nous préférons peut-être ne pas connaître ainsi. Le nombrilisme perçu par Krauss est ainsi remplacé par une angoisse causée par la rencontre inattendue de soi-même chez Epstein.

Dans sa thèse sur la « révision » (*reviewing*) de soi que facilite le cinéma, Katherine Rennebohm propose une piste de réflexion aux particularités du cinéma (ou de la vidéo) qui en font un outil si propice à l'exploration de soi que décrit Epstein :

For Epstein, the a-morality of cinema's stare is unavoidably clear in this, its pitiless view on the self. Cinema straddles and nullifies a contradiction here. It occupies a moral conceptual space — striking Epstein as an animal or an eye, existing as something that seems to be able to *look back* at the spectator as a moral being — while also looking without that morality, providing an image denuded of one's accustomed ways of seeing. For Epstein, this contradiction gives cinema, and in turn one's self, *a heretofore unknown vantage point on one's self*. Cinema, in other words, reviews us. (2018, 90. Nous soulignons).

Chez Epstein, la caméra est dépourvue de morale propre. C'est « un œil doué de propriétés analytiques inhumaines. C'est un œil sans préjugés, sans morale, abstrait d'influences et il voit dans le visage et le mouvement humains des traits que nous, chargés de sympathies et d'antipathies, d'habitudes et de réflexions, ne savons plus voir » (Epstein 1974, 136-137). Comme l'explique également Rennebohm, c'est précisément sa capacité à nous rendre une image de nous-mêmes qui n'est pas teintée par nos propres jugements qui fait du cinéma un outil moral. Pour l'autrice, la moralité de la machine cinématographique entre en jeu dans sa capacité à nous représenter nos faits et gestes, nous permettant de reconsidérer notre façon d'être. Pour en arriver à cette interprétation, Rennebohm joue comme nous l'avons évoqué plus haut sur le sens du mot *review*. Cela lui permet de parler aussi bien du fait de revoir un moment de notre passé que du processus de révision qui peut en découler.

Ainsi, le fait que la caméra puisse capter une image de nous que nous pouvons voir et revoir est ce qui permet, souligne-t-elle au sujet d'Epstein, cette relation à soi qui peut mener à une révision de notre façon d'être. Encore faut-il que les conditions soient propices à cette révision. En effet, Rennebohm remarque comme nous l'avons fait aussi que cette expérience singulière d'une « vue de soi jusqu'alors inconnue » court le risque d'être fort désagréable. Comme l'explique l'autrice en se référant à « L'intelligence d'une machine » d'Epstein, le sujet qui est amené à se voir d'un nouveau point de vue subit nécessairement une transformation : « the seeing and seen self can no longer be as they were » (Rennebohm 2018, 93). Qui plus est, cette transformation peut être choquante si elle n'est pas bien accueillie par l'individu. Il suffirait que la réflexion de l'image lui révèle une réalité trop difficile à accepter ou, simplement, que cette révision de soi lui ait été imposée en le filmant à son insu, par exemple. En effet, on comprend être déplaisante cette rencontre de soi que décrit Epstein dans son texte :

Que ce soit en pis ou en mieux, toujours le cinématographe, dans son enregistrement et sa reproduction d'un sujet, transforme celui-ci, le recrée en une personnalité seconde, dont l'aspect peut troubler la conscience au point de l'amener à se demander : Qui suis-je? Où est ma véritable identité? Et c'est une singulière atténuation à l'évidence d'exister, au « Je pense donc je suis », que d'y devoir ajouter : Mais je ne me pense pas ce que je suis. (Epstein 1974, 256).

Alors qu'Epstein et Rennebohm insistent tous deux sur la scission de notre personne en deux — celle que nous sommes et celle que nous voyons, l'une voyante et l'autre vue — il nous apparaît que cette fonction de révision du cinéma met en œuvre un rapport humain-machine-monde particulier caractérisé par le revirement, la réflexion.

Comme nous l'avons évoqué au cours de ce chapitre, ce rapport réflexif diffère de la relation d'incarnation d'un individu qui observe le monde à travers sa caméra, ou même de notre rapport aux figures humaines que nous voyons dans un film à travers la projection. Dans les deux cas, le rapport s'organise entre un sujet regardant et un objet regardé. Dans l'exemple décrit par

Epstein et analysé par Rennebohm, au contraire, la spectatrice qui rencontre sa propre image à l'écran se voit placée dans l'étrange position d'occuper à la fois les rôles de sujet et d'objet. Cette étrangéisation de soi en un « être-objet pour autrui » (Sartre 1943, 380.) revêt plutôt une qualité herméneutique. L'image qui est retournée au sujet implique un changement de perspective, accompagné de l'obligation d'interpréter la nouvelle vision du monde qui en découle.

### **Conclusion — À qui le droit de réviser?**

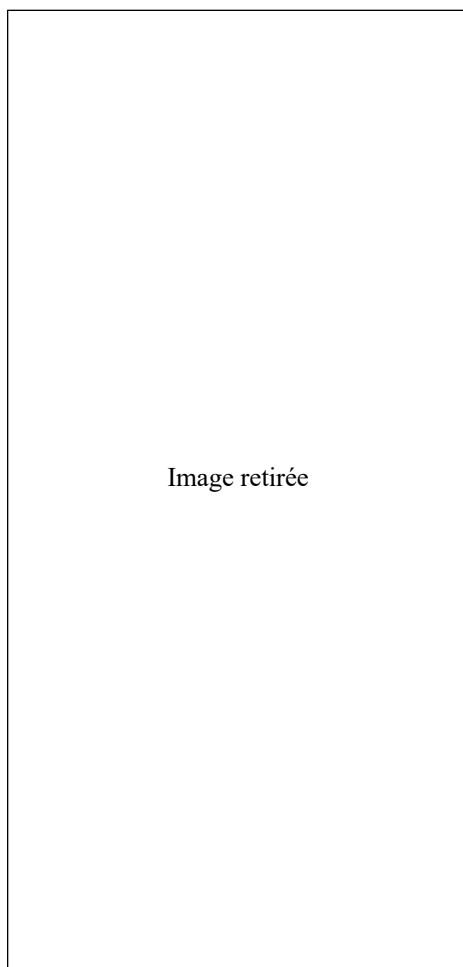
Nous voyons grâce à Epstein que le revirement de la caméra vers soi et la rencontre de sa propre image à l'écran qui en découle peuvent être désagréables, voire aliénants. Dans l'exemple du cinéma local évoqué par Rennebohm, le fait de voir sa propre image fait l'objet de surprise : celle de voir des images en mouvement, certes, mais aussi celle de se voir soi-même à l'écran. Un questionnement s'ajoute à cette surprise : qui voit, qui est vu et qui réviser? L'idée de révision (*reviewing*) introduite par Rennebohm nous pousse à questionner la relation que la spectatrice entretient avec sa propre image, à savoir qu'elle est amenée à revoir ses faits et gestes, mais aussi à réviser sa façon d'être. Dans cette notion de révision, une distance s'installe dans le rapport corps-caméra-espace qui n'était pas présente dans le paradigme d'affranchissement étudié au cours de la section 2. Comme nous l'avons vu avec Marina Merlo, Jill Walker Rettberg, Jens Ruchatz et Angela Krewani, des techniques comme le *selfie* ou la vidéo peuvent mener à une réflexion qui dépasse le sens du terme que lui prête une simple comparaison au miroir. La structure miroir d'un regard qu'on retourne sur soi, comme dans le cas de *Centers* de Vito Acconci, ne doit pas simplement être réduite à une attention démesurée pour sa propre personne, comme Rosalind Krauss le fait dans son « Video : The aesthetics of narcissism ». Notre détour par la pratique du *selfie* et l'étude des narcissismes relationnel et ovidien proposée par Merlo nous permet à cet effet d'apprécier l'intentionnalité et l'aspect performatif de cette pratique réflexive.

Or, l'intentionnalité et la performance nous ramènent une fois de plus au rapport corps-caméra-espace. En l'occurrence, de quelle caméra, de quel corps, et de quel espace s'agit-il? Préoccupé à démentir le narcissisme que Krauss attribuait au médium de la vidéo en général, nous avons omis une distinction importante entre les œuvres vidéo produites par des artistes comme Acconci et les installations qui mettent en scène la vidéo pour soumettre la spectatrice au regard réflexif de leur caméra. Comme nous l'avons évoqué à travers l'analyse que propose Krewani de l'installation *Live-taped video corridor*, c'est la spectatrice qui est amenée à confronter sa propre image, et ce, selon les conditions que lui impose l'artiste. En nous parlant de l'œuvre de Bruce Nauman, Krewani insiste sur l'« inspection intense du corps et de ses formes représentationnelles » qu'amène la réflexion à laquelle est confrontée la spectatrice. L'idée que des installations vidéo forcent leur spectatrice à confronter sa propre représentation corporelle (Krewani 2018, 99) est problématique quand on considère qu'une part importante de l'intentionnalité dont bénéficie une artiste qui se réfléchit elle-même grâce à la vidéo est en fait hors de portée pour la spectatrice. Cela est d'autant plus vrai quand une installation comme *Live-taped video corridor* comporte d'autres éléments de scénographie qui imposent certaines façons d'interagir avec elle<sup>227</sup>.

---

<sup>227</sup> Dans ses propres mots, l'artiste avoue « I mistrust audience participation. That's why I try to make those works as limiting as possible » (Bruce Nauman, cité dans Kraynak 2003, 113).

*Live-taped video corridor* est une installation vidéo à circuit fermé qui présente deux moniteurs superposés au bout d'un long corridor étroit (10 mètres de long par 50 centimètres de largeur). Alors que l'écran inférieur présente une boucle vidéo du corridor vide, l'écran du haut montre un retour direct du corridor grâce à une caméra placée par-dessus l'entrée et pointée vers les moniteurs (fig. 12). La spectatrice qui commence à traverser l'espace de l'œuvre se voit apparaître sur l'écran supérieur, puis voit son image rétrécir alors qu'elle s'en rapproche, puisqu'elle s'éloigne en même temps de la caméra. Tout en se contorsionnant pour adapter son corps aux contraintes physiques imposées par les parois étroites de l'installation, la spectatrice remarque nécessairement que le point de vue que lui rend le moniteur vient de derrière elle. Plutôt



que la réflexion d'un miroir, c'est à l'image d'une caméra de surveillance qu'elle est confrontée. Dans la description de l'œuvre que propose le Guggenheim, on mentionne l'effet désorientant créé par l'utilisation d'un grand-angle et la position de la caméra (« The camera's wide-angle lens heightens one's disorientation by making the rate of one's movement appear somewhat sped up »), mais aussi par l'absence d'image sur le moniteur du bas : « The overall result is an unsettling self-conscious experience of doubling and displacement » (<https://www.guggenheim.org/artwork/3153>). Dans sa description pour le recueil de l'exposition *CTRL [Space]*, Dörte Zbikowski souligne que

Fig. 12 - Live-taped video corridor (Bruce Nauman, 1970).



l'accumulation de ces contraintes et de la relation entre la caméra, le corps et l'image de soi que lui renvoie l'écran a pour effet d'amener un changement de posture chez la spectatrice : « Here, rational orientation and emotional insecurity clash with each other. A person thus monitored suddenly slips into the role of someone monitoring their own activities » (2002, 66).

De par son organisation de la caméra, du corps et de l'écran, *Live-taped video corridor* place la spectatrice dans une situation inconfortable, au niveau physique puis au niveau phénoménologique. En effet, loin de lui renvoyer une réflexion semblable à celle d'un miroir, l'œuvre impose une distance à la spectatrice. Physique, d'abord, puisqu'en se rapprochant du moniteur pour mieux se voir, la spectatrice verra son image rétrécir. Phénoménologique, ensuite, en ce sens que l'image réfléchie ne concorde pas avec son expérience physique. L'image lui présente une vision hors d'elle-même : un point de vue qui s'apparente plutôt à l'image exo-centrique. Plus encore, en amenant la spectatrice à adopter une posture exo-centrique par rapport à elle-même, nous avons vu avec Zbikowski que *Live-taped video corridor* transforme la relation à soi en une relation de surveillance.

Dans le prochain et dernier chapitre de cette thèse, nous abordons la surveillance pour à approfondir notre réflexion quant aux rapports corps-caméra-espace. Que se passe-t-il quand une perspective exo-centrique permet ou pousse l'individu à se voir lui-même d'un point de vue extérieur?

## CHAPITRE 3.2

### Introduction

Dans notre étude de la vidéo et du paradigme réflexif qui la caractérise, une question cruciale est revenue à quelques reprises. S’il est question d’arriver à se voir soi-même dans l’image que renvoie le moniteur vidéo, il faut demander qui regarde, mais aussi qui est regardé<sup>228</sup>. Sachant qu’une relation humain-machine-monde dont la structure est réflexive s’articule plutôt en rapport humain-machine-humain, encore faut-il déterminer qui occupe chaque rôle. Ce questionnement est nécessaire pour apprécier la nature de la relation en question. Celle-ci dépend de l’individu qui agit comme sujet de l’expérience et de celui qui est abordé comme objet de la perception, à savoir que des installations et des performances comme celles abordées tout au long de la section 3 proposent des situations où l’individu est amené à se réfléchir lui-même à travers le dispositif vidéographique<sup>229</sup>.

Comme le souligne Dörte Zbikowski (2002) dans sa description de *Live-taped video corridor*, l’organisation de l’installation place la spectatrice dans une position qui la pousse à

---

<sup>228</sup> Ces questions font écho à celles posées par l’artiste Julia Scher en lien à sa propre pratique avec les dispositifs de surveillance : « Even then it was about the question : Who is watching whom, how, why and at whose expense? » (dans Smolik 2016, s.p.).

<sup>229</sup> Il faut tout de même considérer la place de cette réflexion dans un assemblage plus large qui inclut l’artiste. Dans une installation comme *Live-taped video corridor* de Bruce Nauman (1970), l’expérience de la spectatrice fait elle-même l’objet d’un rapport qui s’organise comme suit : (artiste-dispositif)→(spectatrice-[moniteur/caméra]→spectatrice). Dans ce cas, le dédoublement de l’individu en un couple regardant/regardé — occupant à la fois le rôle de sujet et d’objet de l’expérience comme cela a été dit du *selfie* — est lui-même subordonné à un regard qui l’objective à son tour; celui de la caméra et de l’artiste qui l’a placée ainsi.

entretenir une relation de surveillance avec sa propre personne<sup>230</sup>. L'expérience est d'autant plus déroutante que contrairement au miroir auquel nous avons comparé le médium vidéo tout au long du chapitre 3.1, il est impossible pour la spectatrice de cette installation de se voir de face dans l'image qui lui est rendue. Soit elle se regarde de dos dans le moniteur, soit elle regarde la caméra de face, mais jamais elle ne peut voir l'image frontale d'elle-même affichée à ce moment sur le retour vidéo<sup>231</sup>. Comme nous l'avons suggéré en fin de chapitre 3.1, la distance entre le regard de la caméra et l'image de la spectatrice qui lui est présentée sur le retour vidéo, de pair avec l'organisation physique rigide de l'installation en question, instaure plutôt un rapport herméneutique. En l'occurrence, qu'est-ce que représente une relation herméneutique dans le contexte cinématographique? Surtout, qu'est-ce que ce rapport implique quand c'est l'individu qui est amené à se regarder lui-même?

Le rapport herméneutique que Vivian Sobchack considère implicite dans toute expérience cinématographique revient en force dans le revirement caractéristique du phénomène exocentrique. Quand la caméra est retournée vers l'individu, celui-ci devient à la fois sujet et objet d'une expérience perceptive. Afin d'apprécier l'importance de cette posture herméneutique que la caméra nous permet d'entretenir avec nous-mêmes lorsqu'on la retourne vers nous, ce dernier chapitre se dévoue à l'étude d'une œuvre où l'artiste a retourné la caméra sur elle-même afin d'interroger sa propre relation au monde : *Wearable urban routine* (Xiaowen Zhu, 2011). En analysant l'œuvre et le jeu de regards que son dispositif technique organise, nous voyons comment,

---

<sup>230</sup> À travers le moniteur placé devant elle au bout du corridor, celle-ci est amenée à adopter le point de vue surplombant d'une caméra de sécurité derrière elle.

<sup>231</sup> Cette rupture entre regardant et regardé est poussée encore plus loin dans *Observation of the observation : Uncertainty* de Peter Weibel (1973). Composée de trois caméras et de trois moniteurs disposés en alternance autour d'un cercle, l'installation invite la spectatrice à occuper le centre du cercle et à regarder son image sur les moniteurs qui l'entourent. Or, la disposition des trois caméras et de leurs moniteurs est telle qu'il est impossible de voir sa réflexion de face. La spectatrice peut tourner et essayer d'entrevoir sa face, mais elle sera toujours confrontée à une autre vue d'elle-même.

en réorientant la caméra vers elle-même, l'artiste contribue à produire l'effet désorientant propre à la structure exo-centrique qu'elle met en œuvre. Plus encore, nous démontrons en quoi cette désorientation s'interpose également dans le rapport humain-monde. En nous intéressant à l'organisation technique de l'expérience — qui intègre caméra, corps et image projetée, le tout dans un environnement urbain en mouvement —, nous interrogeons également la structure phénoménale de l'expérience autoréflexive. Que se passe-t-il quand le sujet percevant est amené à prendre du recul et à percevoir sa propre activité de perception depuis un regard hors de lui?

Pour aller au bout de ce questionnement, notre analyse de *Wearable urban routine* est encadrée par une considération des dynamiques de pouvoir en jeu dans l'organisation (technique) des regards. Dans un premier temps, un survol des structures de surveillance décrites par Steve Mann en réponse à Michel Foucault nous permet d'exposer les parallèles entre l'orientation des regards et les relations de pouvoir qu'ils représentent. C'est ainsi que nous comparons l'orientation « de haut en bas » propre à la *surveillance* telle que la dépeint Foucault dans *Surveiller et punir* (1975) au renversement de ce regard « du bas vers le haut » qui caractérise la *sousveillance*, concept introduit et théorisé par Steve Mann. Après avoir opposé l'orientation de la surveillance à la désorientation qu'en propose la sousveillance, nous procédons à une première analyse de *Wearable urban routine*, une performance de deux semaines où l'artiste Xiaowen Zhu s'est soumise à un parcours urbain et à une surveillance d'elle-même facilitée par un dispositif exo-centrique particulier. Cette analyse initiale nous permet cependant de voir que l'aspect individuel de la performance de Zhu nous pousse à dépasser la comparaison à la surveillance. C'est ainsi qu'en deuxième moitié de chapitre, nous nous tournons vers l'étude du rapport à soi à travers la lentille de l'herméneutique. Nous revenons ainsi à Foucault par l'entremise de l'étude du « souci de soi ». En l'occurrence, il s'agit d'étudier une certaine « herméneutique du sujet », soit

l'interrogation de sa propre personne, particulièrement quand ce questionnement passe par des « techniques de soi ». Au fil de ce chapitre, nous considérons donc un rapport humain-machine-monde qui ne s'étend pas simplement vers un monde extérieur, mais qui place l'individu aux deux pôles d'une relation ainsi devenue récursive. Régie telle qu'elle l'est par le paradigme réflexif, comment l'image exo-centrique d'une œuvre comme *Wearable urban routine* reflète-t-elle la place du corps dans le monde?

### **Organisation des regards**

En tant que pratique réflexive, la sousveillance offre une perspective intéressante à partir de laquelle définir la surveillance. Qui plus est, ces deux notions s'avèrent pertinentes pour considérer les rapports corps-caméra-espace en jeu dans la technique exo-centrique en général et dans *Wearable urban routine* en particulier. Le renversement physique et conceptuel de la surveillance sous-jacent à la sousveillance nous offre un point de référence à partir duquel analyser la manière dont le paradigme réflexif que nous abordons d'un point de vue théorique au chapitre 3.1 se présente concrètement dans l'image.

#### **Sousveillance — Réflexionnisme**

C'est Steve Mann qui introduit la notion de sousveillance au cours des années 1990 pour penser les structures et le fonctionnement implicite de la surveillance, qu'elle soit pratiquée par un gouvernement, une entité privée ou semi-privée. Si le préfixe « sur- » n'était pas déjà suffisant pour indiquer l'asymétrie et la hiérarchie propre à la surveillance, le choix du terme *sousveillance* sert précisément à mettre en lumière cette organisation. Mann définit la sousveillance comme un *renversement* de l'orientation du regard propre à la surveillance, cette dernière étant caractérisée par une vision du haut vers le bas. Comme l'explique l'auteur, le mot surveillance « denotes a

God's eye view from on high (i.e. French for "to watch from above") » (Mann 2004, 620). On comprend bien par l'allusion au « point de vue de Dieu » et à l'étymologie française du terme à laquelle Mann fait appel que la surveillance désigne l'action de « veiller sur » les individus sous l'autorité du regard<sup>232</sup>. L'omniscience que Mann<sup>233</sup> attribue à ce point de vue de Dieu permet de bien comprendre l'organisation du regard de l'autorité, l'espace qu'il surveille, et les corps qui en sont les sujets<sup>234</sup>. Considérant cette relation du point de vue des rapports corps-caméra-espace, il faut décrire la position *dominante* de la caméra par rapport au couple corps-espace, celle-ci étant le plus souvent montée sur des structures architecturales (*architecture-mounted cameras*) (Mann *et al.* 2014, 829)<sup>235</sup>. Le corps est ainsi soumis au regard disciplinaire de la caméra dans un rapport de subordination (fig. 13).

La sousveillance est née comme pratique contestataire et comme réflexion sur l'ubiquité et sur l'asymétrie de la surveillance<sup>236</sup>. Ainsi, la sousveillance est définie de manière réflexive par rapport à la surveillance. Elle constitue un *renversement* de l'orientation du regard de la

---

<sup>232</sup> « The word "Surveillance" is French for "to watch from above." It typically describes situations where person(s) of higher authority (e.g. security guards, department store owners, or the like) watch over citizens, suspects, or shoppers. The higher authority has often been said to be "Godlike" rather than down at the same level as the individual party or parties under surveillance (Foucault [1975]). In this paper, surveillance is defined as the capture of multimedia content (audio, video, or the like), by a higher entity that is not a peer of, or a party to, the activity being recorded. » (Mann 2004, 620). Voir le tableau 2 (Annexe II).

<sup>233</sup> « "Surveillance" is a French word that means "oversight" ("sur" means "over," and "veillance" means "sight"), and suggests an omniscient authority's "God's eye view" from above » (Mann 2016, 1).

<sup>234</sup> Notons que dans l'utilisation qu'en fait Mann, le terme « sujet » signifie autre chose que ce pour quoi nous avons utilisé le mot tout au long de cette thèse. Plutôt que le sujet à la première personne d'une expérience, chez Mann l'individu est le « sujet » de la surveillance comme on est le sujet d'un souverain. Il est pour ainsi dire « assujetti ».

<sup>235</sup> Plus tôt dans le même texte, Mann *et al.* proposent le terme *archicentrique* pour contraster les systèmes de vision *égocentriques* (caméras embarquées, lunettes intelligentes) aux applications de vision informatique traditionnelles avec leur perspective architecturale (voire exo-centrique) : « Traditionally applications of computer vision have been from a 3rd person point-of-view (*archicentric*), through cameras affixed to architecture, *i.e.*, outside or inside buildings, or on property (*e.g.* on other structures like lamp posts). More recently, miniaturization of cameras has made human-centric vision possible, with cameras worn by humans » (Mann *et al.* 2014, 827).

<sup>236</sup> Déjà quand Mann écrit ses premiers textes sur la surveillance, les caméras deviennent un élément courant dans le paysage urbain. Cachées dans des dômes au plafond de boutiques ou bien tout en haut de poteaux de signalisation ou de réverbères, les caméras de surveillance se font de plus en plus nombreuses. Portant lui-même une caméra sur sa tête depuis les années 1980, Mann s'est souvent buté aux réticences des figures d'autorité qui, bien qu'ils déploient des systèmes de surveillance dans leurs établissements, refusent ironiquement qu'on capte leur image.

surveillance<sup>237</sup>, ou une inversion de la logique dominante de la surveillance, « reversing the power dynamic, or bringing the symbolic “eye” down to human level and instead turning it to look up » (Shepherd 2015, s.p.). Pour Mann et ses collaborateurs, la sousveillance participe d’une volonté « réflexionniste », un concept qu’il introduit en 1998 pour définir un détournement inspiré du mouvement Situationniste (Mann, Nolan et Wellman 2003, 333; Mann 1998). Si le détournement, selon Mann, consiste en la réappropriation d’outils ou d’éléments que l’artiste resitue de manière désorientante, le réflexionnisme « attempts to take this tradition one step further, not only by appropriating the tools of the oppressor, but by turning those same tools against the oppressor as well » (Mann 1998, 95). Dans notre cas, la structure miroir du réflexionnisme s’applique au revirement des outils de surveillance, maintenant à hauteur humaine et retournés vers le haut, vers les figures d’autorité<sup>238</sup>. Ce renversement bien concret de l’orientation des caméras — maintenant placées à la hauteur de l’œil et pointées vers le haut (fig. 14) — vise à son tour à amener un

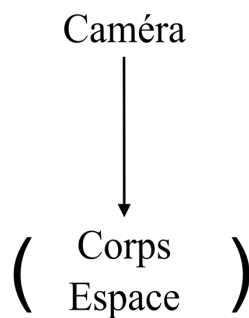


Fig. 13 - Rapport caméra-corps-espace de la surveillance

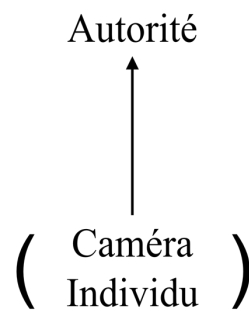


Fig. 14 - Rapport humain-machine-monde de la sousveillance

<sup>237</sup> Comme l’explique l’auteur dans un texte rédigé pour le magazine *Time* : « So “surveillance” denotes the “eye-in-the-sky” watching from above, whereas “sousveillance” denotes *bringing the camera or other means of observation down to human level*, either physically (mounting cameras on people rather than on buildings), or hierarchically (ordinary people doing the watching, rather than higher authorities, large entities or architectures doing the watching) » (Mann 2012, s.p. Nous soulignons). Voir également en annexe l’illustration du rapport surveillance-sousveillance tel que dessiné par la fille de Mann, qui avait alors six ans (Annexe IV).

<sup>238</sup> La réflexion caractéristique de la sousveillance en fait une pratique démocratique organisée autour de deux objectifs « a) toward uncovering the panopticon and undercutting its primacy and privilege; b) relocating the relationship of the surveillance society within a more traditional commons notion of observability » (Mann, Nolan et Wellman 2003, 333).

renversement plus abstrait des structures de domination implicites dans l'orientation des regards de la surveillance.

On retrouve la structure de cette autorité que Mann cherche à opposer dans une autre définition de la sousveillance, une fois de plus construite par un renversement de la formule de la surveillance. En parlant de l'objectif de la sousveillance, Mann et ses collaborateurs expliquent que le fait de remettre les dispositifs de surveillance entre les mains d'individus peut servir à créer un « panoptisme inversé » (*inverse panopticon*) (Mann, Nolan et Wellman 2003, 332). Afin de comprendre ce qu'implique le fonctionnement panoptique de la surveillance que Mann cherche à renverser avec la sousveillance, il nous faut, comme Mann, effectuer un détour par la pensée de Michel Foucault.

### **Surveillance — Panoptisme**

Dans un chapitre particulièrement éclairant de *Surveiller et punir*, Michel Foucault évoque le Panoptique (*Panopticon*) de Jeremy Bentham pour traiter d'une évolution des techniques de pouvoir au moment de l'industrialisation des sociétés occidentales. Pour comprendre le type d'autorité que la sousveillance de Mann cherche à réfléchir, il faut interroger la place de l'individu et considérer l'organisation des corps et des regards qui est mise en place par le dispositif panoptique. C'est ainsi que nous pourrions enfin nous tourner vers *Wearable urban routine* pour analyser ce qui se produit quand l'individu est amené à se surveiller lui-même.

Foucault introduit le Panoptique du philosophe britannique Jeremy Bentham comme un perfectionnement de structures autoritaires plus complexes qui, au 17<sup>e</sup> siècle dans l'exemple qu'il utilise, nécessitaient l'application directe de la discipline via une organisation hiérarchique



extensive<sup>239</sup>. Le Panoptique est ainsi présenté comme un dispositif disciplinaire plus « léger » et « économique » qui dépasse sa structure actuelle<sup>240</sup>. Tel que le schématise Bentham, celui-ci est composé d'une tour centrale entourée d'une série de cellules disposées à la périphérie du bâtiment. Foucault décrit le Panoptique d'abord comme une structure architecturale dont l'objectif est l'organisation de corps dont on souhaite assurer la subordination ou un comportement efficace<sup>241</sup>. Plutôt que dépendre d'une figure d'autorité clairement identifiée, ce dispositif disciplinaire a pour principe « une certaine distribution concertée des corps, des surfaces, des lumières, des regards; dans un appareillage dont les mécanismes internes produisent le rapport dans lequel les individus sont pris » (Foucault 1975, 202). C'est dans cette organisation des corps et des regards que le schéma panoptique opère son pouvoir. Celui-ci fonctionne sur la base de l'opposition entre le centre et la périphérie; entre la tour d'observation d'où l'on regarde sans pouvoir être vu et les cellules aux marges du bâtiment d'où l'on est regardé. Le fonctionnement disciplinaire du Panoptique dépend de cette opposition, mais aussi de l'incertitude fondamentale qu'elle alimente. Visibles depuis la tour d'observation centrale, les détenus ne peuvent pas savoir si on les surveille

---

<sup>239</sup> Au début du chapitre en question Foucault décrit en détail les mesures de quarantaine adoptées par une ville de France au 17<sup>e</sup> siècle en cas de peste. Les faits racontés dans le plus grand souci du détail par l'auteur dépeignent un processus rigide de gestion des espaces et des corps qui dépend d'une organisation hiérarchique extensive allant du roi aux divers intendants et syndics qui gèrent la crise à l'échelle du quartier, de la rue, puis de la maisonnée. Dans ce contexte, la surveillance n'implique bien évidemment pas de caméras, mais bien le regard attentif des différents individus responsables d'assurer le suivi des règles, ainsi qu'un processus de recensement assidu et extensif.

<sup>240</sup> « Le schéma panoptique est un intensificateur pour n'importe quel appareil de pouvoir : il en assure l'économie (en matériel, en personnel, en temps); il en assure l'efficacité par son caractère préventif, son fonctionnement continu et ses mécanismes automatiques » (Foucault 1975, 208).

<sup>241</sup> Dans son explication de la pensée de Bentham, Foucault présente comment le Panoptique fonctionne dans différents contextes à vocation disciplinaire : « Si les détenus sont des condamnés, pas de danger qu'il y ait complot, tentative d'évasion collective, projet de nouveaux crimes pour l'avenir, mauvaises influences réciproques; si ce sont des malades, pas de danger de contagion; des fous, pas de risque de violences réciproques; des enfants, pas de copiage, pas de bruit, pas de bavardage, pas de dissipation. Si ce sont des ouvriers, pas de rixes, pas de vols, pas de coalitions, pas de ces distractions qui retardent le travail, le rendent moins parfait ou provoquent les accidents » (Foucault 1975, 202).

ou non<sup>242</sup>. Foucault résume ainsi : « Le Panoptique est une machine à dissocier le couple voir-être vu : dans l’anneau périphérique, on est totalement vu, sans jamais voir; dans la tour centrale, on voit tout, sans être jamais vu » (Foucault 1975, 203).

Considérant le Panoptique d’abord en tant que système architectural, il s’avère plutôt simple de penser l’organisation entre l’individu qui regarde et celui qu’on surveille (fig. 15). Bien qu’il ne s’agit pas d’une expérience phénoménale conventionnelle ou encore d’une relation corps-caméra-espace comme celles que nous étudions tout au long de cette thèse, nous pouvons tout de même décrire les rapports humains-monde qui s’organisent au sein du dispositif panoptique. Une première difficulté vient du choix de sujet que nous devons faire, à savoir que le rapport doit être décrit différemment selon qu’on adopte le point de vue de l’individu qui surveille ou des personnes qui sont sujettes à cette observation. Depuis la perspective de la figure d’autorité qui observe, le dispositif donne accès à une vision totale de l’environnement et des gens qui y sont détenus, et ce,

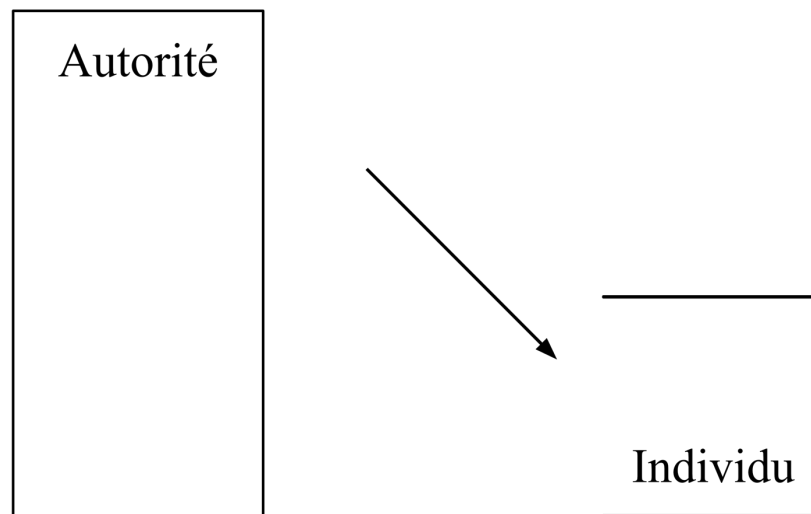


Fig. 15 - Relation panoptique.

Schéma simplifié de la relation entre la figure d’autorité dans la tourelle qui observe l’individu qui, lui, ne peut pas retourner sons regard vers elle, ni même vérifier qu’il est surveillé ou non.

<sup>242</sup> Foucault explique à cet effet que « Pour cela Bentham a posé le principe que le pouvoir devait être visible et invérifiable. Visible : sans cesse le détenu aura devant les yeux la haute silhouette de la tour centrale d’où il est épié. Invérifiable : le détenu ne doit jamais savoir s’il est actuellement regardé; mais il doit être sûr qu’il peut toujours l’être » (Foucault 1975, 203).

tout en lui permettant de rester fonctionnellement invisible. Son regard et l'autorité disciplinaire qu'il porte en lui sont absolus et unidirectionnels. C'est tout le contraire pour la personne surveillée qui, de son point de vue, est en situation de visibilité totale. Prendre la personne détenue comme sujet de l'expérience, c'est aussi reconnaître l'impuissance totale du regard qu'elle pourrait diriger vers son capteur. Toute la force de son regard est plutôt redirigée vers elle-même en raison de l'impossibilité de se savoir surveillée ou non, ainsi que l'impératif de se surveiller soi-même qui en découle<sup>243</sup>.

C'est ce principe qui fait du Panoptique une structure disciplinaire si puissante et insidieuse. L'effet majeur de ce dispositif selon Foucault revient à « induire chez le détenu un état conscient et permanent de visibilité qui assure le fonctionnement automatique du pouvoir. Faire que la surveillance soit permanente dans ses effets, même si elle est discontinuée dans son action; que la perfection du pouvoir tende à rendre inutile l'actualité de son exercice » (Foucault 1975, 202). L'automatisme de cette discipline découle d'une asymétrie fondamentale, soit du fait que l'individu qui ne peut pas savoir s'il est surveillé doit s'assurer d'agir comme on s'attend de lui, par crainte d'être pris en flagrant délit. Ainsi, le regard que le sujet détenu pourrait vouloir diriger vers le monde extérieur à sa cellule, il doit plutôt le retourner sur lui-même par procuration pour cette figure d'autorité dont il ne peut savoir si elle est actuellement en fonction.

Tel qu'il est soumis au regard virtuel de l'autorité, le sujet pris dans les rouages du Panoptique est amené à adopter une perspective externe sur sa propre façon d'agir. Ce rapport

---

<sup>243</sup> « L'efficace du pouvoir, sa force contraignante sont, en quelque sorte, passées de l'autre côté — du côté de sa surface d'application. Celui qui est soumis à un champ de visibilité, et qui le sait, reprend à son compte les contraintes du pouvoir; il les fait jouer spontanément sur lui-même; *il inscrit en soi le rapport de pouvoir dans lequel il joue simultanément les deux rôles; il devient le principe de son propre assujettissement.* Du fait même le pouvoir externe, lui, peut s'alléger de ses pesanteurs physiques; il tend à l'incorporel; et plus il se rapproche de cette limite, plus ces effets sont constants, profonds, acquis une fois pour toutes, incessamment reconduits : perpétuelle victoire qui évite tout affrontement physique et qui est toujours jouée d'avance » (Foucault 1975, 204).

particulier — entre le sujet de l'expérience, son regard d'abord centrifuge qui se réfléchit vers lui-même en un regard centripète, et finalement l'objet de sa perception que constituent ses propres agissements — n'est pas sans rappeler la structure du phénomène exo-centrique. Outre l'organisation entre centre et périphérie qu'on retrouve à la fois dans la structure panoptique et celle exo-centrique, nous remarquons dans l'un comme dans l'autre une intentionnalité qui, plutôt qu'être orientée vers les objets du monde extérieur, se retourne vers le corps afin d'en offrir un point de vue externe. Si nous trouvons des parallèles entre le rapport exo-centrique et la structure panoptique au niveau formel, qu'en est-il des effets plus insidieux de cette dernière?

### ***Wearable urban routine***

Conçue lors d'une résidence d'artiste au « V2\_Institute for Unstable Media » à Rotterdam, *Wearable urban routine* est une performance médiatique de deux semaines construite sous la forme d'un pèlerinage urbain. Pour créer son œuvre, l'artiste Xiaowen Zhu s'inspire d'un rituel méditatif nommé *Kaihōgyō* que performant les soi-disant moines marthoniens de l'école Tendai du Mont Hiei, au Japon<sup>244</sup>. Dans sa description du projet, Zhu spécifie que son objectif n'est pas de reproduire les conditions parfois mortelles de leur pèlerinage, mais bien de restructurer cette pratique bouddhiste afin d'évoquer la transformation du rapport du corps à un environnement qu'il traverse tous les jours. En l'occurrence, la restructuration proposée par l'artiste s'opère par l'entremise d'un dispositif cinématographique particulier; un dispositif exo-centrique. Pour sa performance, Zhu s'équipe donc d'un costume qui fait écho à celui des moines, incluant une

---

<sup>244</sup> Sur son site personnel, l'artiste explique plus en détail le rituel qui l'a inspirée : « Her concept was inspired by the Japanese Marathon Monks, who perform *Kaihōgyō* by walking a 25 mile path, 17 hours each day, 100 days per year, following the exact same path with minimum supplies of food and water. Their observance is designed to distance themselves from physical and materialistic desires, and to attain a heightened sense of sound and vision not perceivable to them before their activity » (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>).

réplique du couvre-chef traditionnel (*renge-gasa*) qu'elle modifie cependant par l'ajout d'une caméra GoPro fixée à l'extrémité arrière et d'un projecteur portatif qu'elle place à l'autre bout du long chapeau (fig. 16).

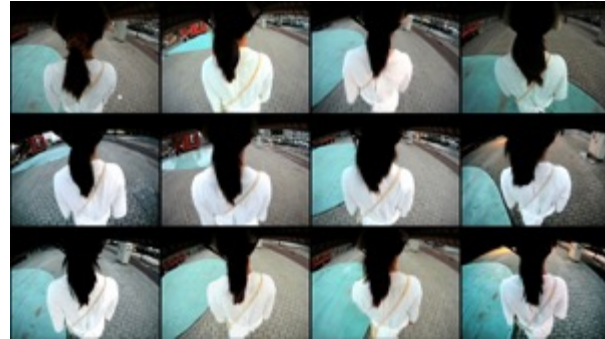


Fig. 17 - *Wearable urban routine* (Vidéo douze canaux).

Fig. 16 - Costume conçu par Xiaowen Zhu pour *Wearable urban routine*.

À l'extrémité arrière du chapeau se trouve une caméra GoPro pointée vers le bas. À l'autre extrémité se trouve un mini projecteur qui présente au sol devant l'artiste l'image d'elle-même captée. Documentation photographique de la performance, reproduit avec la permission de l'artiste (© Xiaowen Zhu 2011).

Grâce à son grand-angle, la GoPro arrive à cadrer la majorité du corps de l'artiste malgré sa proximité. À l'autre extrémité du dispositif, le projecteur affiche à ses pieds l'image captée par la caméra le jour précédent<sup>245</sup>. Ainsi, suivant le même parcours à travers Rotterdam pendant deux semaines, Zhu s'appuie sur l'image projetée afin de respecter la cadence et l'apparence du pèlerinage. Comme celle-ci l'explique sur son site web : « Seeing the projection of her walking video recorded from the previous day while walking, Zhu concentrated on maintaining the same gesture and pace in the meditative process » (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>). Le tout est enfin présenté sous la forme d'une vidéo à douze canaux, permettant de

<sup>245</sup> « In her restructuring of their practice, Zhu wore a 'higasa' hat fixed with a camcorder to capture her daily journey, as well as a projector to show a recording of the previous day's performance documentation » (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>). Lisa Cartwright et D. Andy Rice décrivent l'organisation technique du dispositif comme suit : « Xiaowen, a native of Shanghai, dressed in a white robe and made her own *renge gasa*, reminiscent of those worn by Tendai monks, for her performance, affixing a forward-facing action camera to the back of the hat to record a single over-the-shoulder take of her daily walk. She attached a miniature projector to the front of the hat to project the recording of the previous day's walk onto the surface just in front of her feet. Xiaowen explained that in this way, she "could observe the old walking while performing the new one" » (2016, s.p.).

voir l'ensemble de la performance et d'apprécier l'effet visuel inhabituel produit par le dispositif utilisé (fig. 17). Or, n'oublions pas que ces images ne sont pas visibles que par le public; qu'elles sont là pour Zhu elle-même d'abord et avant tout.

### **Veiller *sur* soi — Veiller *à* soi**

Quand Zhu décrit sa relation à l'image que lui renvoie le projecteur lors de sa performance de *Wearable urban routine*, elle en parle en termes d'un « cas exceptionnel d'autoscopie » ou d'expérience extra-corporelle<sup>246</sup>. Ce que l'artiste désigne par ces allusions est une relation visuelle à son propre corps qui, à travers le dispositif qu'elle met en place pour le projet, la pousse à se voir elle-même depuis un point de vue externe à son propre corps. Cette relation bien particulière comporte des éléments que nous avons relevés à la fois dans le schéma panoptique de la surveillance tel que le décrit Foucault et dans le renversement qu'en propose le concept de sousveillance théorisé par Mann. Dans un premier temps, le caractère portatif et ambulateur du dispositif et de la performance qui l'accompagne nous rapproche de la sousveillance et de son rapport au corps comme point d'ancrage de la caméra. Quand Steve Mann décrit la sousveillance en tant qu'elle s'oppose à la surveillance, l'un des points les plus importants est l'abaissement de la caméra « à hauteur humaine » (voir tableau 2 (Annexe II)) par rapport au caractère « archicentrique » (*archicentric*) (Mann *et al.* 2014, 827) de la surveillance, ainsi nommé en raison

---

<sup>246</sup> « The project illustrates an exceptionally complicated notion of autoscophy [*sic*] or the outer body experience [*sic*] » (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>). Notons que le terme « autoscophy » auquel fait référence l'artiste décrit un ensemble de phénomènes qui inclut des expériences extra-corporelles (sentiment d'être sorti de son corps, dans le cas de rêves ou de voyage astral, par exemple), des hallucinations autoscopiques (l'impression de se voir soi-même ailleurs tout en maintenant sa corporéité), et l'héautoscopie (la sensation couplée de se voir son double et d'être incertain quant auquel des corps nous appartient). Pour en savoir plus sur ces phénomènes et leurs origines neurologiques, voir notamment les travaux d'Olaf Blanke, ainsi que la figure reproduite en annexe (Annexe III) qui provient de Blanke et Mohr (2005).

de la position des caméras en hauteur sur des structures architecturales (bâtiments, réverbères, etc.).

Or, si la caméra de *Wearable urban routine* se rapproche plus du corps que d'un bâtiment, l'*orientation* de son regard nous pousse à distinguer cette performance de celles conçues par Mann pour mettre en pratique la sousveillance. Rappelons que la volonté réflexionniste aux fondements de la sousveillance vise à renverser l'asymétrie inhérente à la surveillance à travers une réorientation de la caméra. L'orientation « de bas en haut » de la sousveillance propose ainsi de réfléchir le regard « de haut en bas » qui contribue à la domination d'une autorité panoptique. Dans cette opposition, c'est donc l'orientation du regard — et l'asymétrique qu'elle représente — qui joue le rôle crucial, en fonction de l'individu vers lequel la caméra est pointée et du fait que ce geste implique une domination ou une subordination. En l'occurrence, l'orientation réflexionniste de la sousveillance est visiblement absente du dispositif mis en place par Zhu. On y retrouve plutôt une organisation *caméra-corps-espace* rémanente de la surveillance archicentrique, avec un point de vue qui surplombe le corps et l'observe en plongée. La proximité de ce point de vue nous confronte cependant à une situation bien particulière qui résiste tout de même la domination anonyme d'une surveillance archicentrique et qui rappelle plutôt la structure du schéma panoptique. Comme le démontrent les images de *Wearable urban routine* (fig. 17), la position de la caméra pousse l'artiste à observer son comportement depuis un point de vue externe. Tout en s'assurant de suivre le parcours qu'elle se fixe, Zhu explique qu'elle cherche également à mouler ses gestes et sa cadence sur l'image que son dispositif lui donne à voir : « I walk, trying hard to follow the same path, motion, pace and gesture every day ». Autrement dit, l'artiste cherche à se plier à cette image d'elle-même projetée à ses pieds et à calquer son rapport à l'espace urbain sur celui du jour précédent. Cela fait écho à l'individu qui est sujet au dispositif disciplinaire du

Panoptique et qui, pour le dire comme Foucault (1975, 203), est pris dans une situation de pouvoir dont il est lui-même le porteur. Plus loin, l’auteur dit du détenu : « Celui qui est soumis à un champ de visibilité, et qui le sait, reprend à son compte les contraintes du pouvoir; il les fait jouer spontanément sur lui-même; il inscrit en soi le rapport de pouvoir dans lequel il joue simultanément les deux rôles; il devient le principe de son propre assujettissement » (Foucault 1975, 204).

Le choix du mot « assujettissement » doit être souligné, puisqu’il nous ramène à une clarification que nous avons dû faire en début de chapitre en lien avec la définition de la surveillance proposée par Mann, qui la décrit comme une relation entre un « point de vue de Dieu » et des individus qui sont « sujets » à son pouvoir. Si chez Mann et dans ce passage de Foucault la surveillance *assujettit* l’individu qui est soumis à son regard autoritaire, le terme « sujet » revêt une tout autre signification dans l’utilisation que nous en faisons tout au long de cette thèse. Notre sujet n’est pas celui du roi ou celui d’un énoncé, mais bien celui dont nous prenons la perspective dans nos descriptions de la relation noétique sujet-objet. Suivant cette clarification, il faut reconnaître que ce n’est pas l’insidieuse objectivation de l’individu soumis au dispositif panoptique qui entre en jeu dans *Wearable urban routine*, mais plutôt une exploration volontaire et intentionnelle de la relation sujet-monde de l’artiste et, ce faisant, de sa propre subjectivité. Comme l’explique Zhu sur son site Web,

[*Wearable urban routine*] is created to transform the routine of urban life into a meditative process of self-discovery [...] The moment while I am walking, *I forget who I am and realize who I really am* [...] This “soul travel” or “spirit walking” stimulated from the projector furthers Zhu’s *gesture of looking inward — or at one’s own image* — in order to attain the metaphorical enlightenment: To be in complete unity with oneself. (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>. Nous soulignons)

Si l’opposition entre sousveillance et surveillance nous permet d’illustrer certains enjeux quant à l’orientation des regards par rapport au corps, il serait réducteur de n’en appliquer qu’une



interprétation schématique aux rapports corps-caméra-espace de *Wearable urban routine*. Plutôt que de nous laisser tenter par un déterminisme qui imposerait certains usages en raison de dispositions techniques, il faut maintenant nous intéresser au type de relation que l'artiste entretient intentionnellement avec elle-même à travers la machine vidéographique. Plus particulièrement, il faut creuser plus sérieusement l'idée que pour Zhu, l'introspection passe par une image d'elle-même vue de l'extérieur.

### **Le souci de soi**

Dans une conférence de 1988 à l'Université du Vermont, Michel Foucault présente différents types de techniques : les techniques de production, les techniques de systèmes de signes<sup>247</sup> et les techniques de pouvoir qui constituent toutes des « techniques spécifiques que les hommes utilisent afin de comprendre qui ils sont » (Foucault [1988] 1994, 784). Les techniques de soi s'ajoutent à celles-ci et permettent, « aux individus d'effectuer, seuls ou avec l'aide d'autres, un certain nombre d'opérations sur leur corps et leur âme, leurs pensées, leurs conduites, leur mode d'être; de se transformer afin d'atteindre un certain état de bonheur, de pureté, de sagesse, de perfection ou d'immortalité » (*Ibid.*, 785). En quoi, donc, consistent ces opérations et qu'est-ce que ces « techniques de soi » nous révèlent de *Wearable urban routine* qui n'a pas déjà été exposé par le recours aux concepts de surveillance et de sousveillance?

Dans son séminaire de 1981-82 au Collège de France, Foucault s'intéresse au souci de soi (*epimeleia heautou*) comme point de départ d'une investigation des rapports entre « sujet » et « vérité ». C'est dans les textes des philosophes grecs et dans l'ascétisme chrétien que l'auteur

---

<sup>247</sup> « 1) les techniques de production grâce auxquelles nous pouvons produire, transformer et manipuler des objets; 2) les techniques de systèmes de signes, qui permettent l'utilisation des signes, des sens, des symboles ou de la signification » (Foucault [1988] 1994, 785).

commence son étude. « *Epimeleia heautou* », explique-t-il, « c'est le souci de soi-même, c'est le fait de s'occuper de soi-même, de se préoccuper de soi-même, etc. » (Foucault [1981] 2001, 4). On peut penser — en vertu du terme « souci » que Foucault choisit pour traduire la notion à l'étude — qu'il s'agit d'une disposition que l'individu doit prendre par rapport à lui-même<sup>248</sup>. L'auteur précise cependant, dans le troisième tome de son *Histoire de la sexualité* (intitulé à juste titre *Le souci de soi*), qu'il « faut comprendre que cette application à soi ne requiert pas simplement une attitude générale, une attention diffuse. Le terme d'*epimeleia* ne désigne pas simplement une préoccupation, *mais tout un ensemble d'occupations* » (1984, 65. Nous soulignons)<sup>249</sup>. « À l'égard de soi-même », ajoute-t-il, « l'*epimeleia* implique un labeur » (*Idem.*). C'est dans ce contexte qu'interviennent les « techniques de soi ».

### Techniques de soi

Si le « souci de soi » désigne un questionnement philosophique — une attitude à adopter face à la vie et à la morale —, les « techniques de soi » qui préoccupent Foucault dans ce projet concernent les pratiques à travers lesquelles l'individu opère ce souci de lui-même. Nombreuses sont les techniques que Foucault considère dans son survol du souci de soi dans le contexte de la Grèce Antique et de l'ascétisme chrétien des premiers siècles. Celles-ci comprennent, entre autres, la confession (qu'elle soit faite à une figure d'autorité ou à soi-même par l'écriture), la gymnastique (qu'elle soit physique ou mentale) et l'ascétisme (celui des stoïciens ou des chrétiens). Pour les besoins de notre projet, deux variantes de ces techniques attirent notre

---

<sup>248</sup> Dans la notion d' *epimeleia heautou*, on retrouve selon Foucault deux éléments principaux, dont le premier se rapporte à cette disposition : « premièrement, le thème d'une attitude générale, d'une certaine manière d'envisager les choses, de se tenir dans le monde, de mener des actions, d'avoir des relations avec autrui. *L'epimeleia heautou*, c'est une attitude : à l'égard de soi, à l'égard des autres, à l'égard du monde » (Foucault [1981] 2001, 5).

<sup>249</sup> « [...] c'est d'*epimeleia* qu'on parle pour désigner les activités du maître de maison, les tâches du prince qui veille sur ses sujets, les soins qu'on doit apporter à un malade ou à un blessé, ou encore les devoirs qu'on rend aux dieux ou aux morts » (Foucault 1984, 65).

attention : celles qui tombent sous la bannière de la *méditation* et celles qu'on peut aborder sous l'angle de la *médiation*. Considérons la première ici avant de revenir à la seconde dans la prochaine section de ce chapitre.

Dans un premier temps, les exercices méditatifs que mentionne l'auteur ont cela d'intéressant qu'ils considèrent souvent l'exercice physique ou le rapport du corps à son environnement sur un pied d'égalité avec l'exercice philosophique. Par exemple, Foucault relève chez Épictète deux types d'exercices. Le premier, dit sophistique, « c'est le jeu des questions et des réponses. Ce doit être un jeu éthique, c'est-à-dire quelque chose qui débouche sur un enseignement moral » (Foucault [1988] 1994, 802). La seconde forme d'exercice, pour sa part éthique, « est constituée par les exercices ambulatoires : on va se promener, le matin, et on teste les réactions sur soi que suscite la promenade » (*Ibid.*, 802-803). Tout comme l'exercice mental, donc, le but de la marche chez Épictète reste la réflexion, l'introspection et, comme le clarifie Foucault, « le contrôle des représentations » que suscite la rencontre d'autrui. Cette qualité introspective de l'exercice ambulatoire et son objectif de « contrôle des représentations » internes nous ramènent sans difficulté à *Wearable urban routine*, performance construite autour d'un rituel ascétique et conçue, selon sa créatrice Xiaowen Zhu, « to transform the routine of urban life into a meditative process of self-discovery » (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>). En cherchant à décrire l'objectif derrière le pèlerinage bouddhiste qui l'inspire, l'artiste explique : « Their observance is designed to distance themselves from physical and materialistic desires, and to attain a heightened sense of sound and vision not perceivable to them before their activity » (*Idem.*). Dans une autre description de l'œuvre, le site du laboratoire où elle est développée insiste sur l'adaptation du rituel ascétique japonais : « The point of this project is not to imitate *Kaihōgyō* as a religious practice, but to adapt the form of a routine-based training, and to

reverse the passive urban routine into an experiment of self-positioning with the aid of digital vision that overlaps the past and the present » (<https://v2.nl/archive/works/wearable-urban-routine>). Dans sa mise en scène d'un passé qu'on superpose sans cesse au présent, Zhu rapproche une fois de plus sa performance du souci de soi tel qu'on le retrouve dans les exercices méditatifs d'Épictète, à savoir que, selon Foucault, « le contrôle des représentations » qui est l'objectif premier de la marche quotidienne « ne consiste pas en un décryptage, mais en un rappel à la mémoire des principes d'action, afin de déterminer, grâce à l'examen que l'individu pratique sur lui-même, si ces principes gouvernent sa vie. C'est une sorte d'examen de soi permanent, dans lequel l'individu doit être son propre censeur » (Foucault [1988] 1994, 803)<sup>250</sup>. Si tant est que *Wearable urban routine* participe du contrôle des représentations que Foucault remarque chez Épictète, encore faut-il comprendre en quoi consiste ce contrôle.

### **Herméneutique du sujet**

Considérant les techniques de soi dans la tradition ascétique chrétienne des premiers siècles, Foucault remarque qu'« il s'agit de prescrire une attitude herméneutique à l'égard de soi-même [...] » (Foucault [1982] 1994, 364). Toujours dans son séminaire sur l'herméneutique du sujet, Foucault explique effectivement que « l'*epimeleia heautou* est aussi une certaine forme d'attention, de regard. Se soucier de soi-même implique que l'on *convertisse son regard, et qu'on le reporte de l'extérieur, [...] des autres, du monde, etc., Vers : "soi-même"* » (Foucault [1981] 2001, 12. Nous soulignons). Contrairement à l'objectivation de l'individu soumis à une

---

<sup>250</sup> Lisa Cartwright et D. Andy Rice (2016, s.p.) ajoutent une autre interprétation de *Wearable urban routine* qui traite également du rapport entre l'artiste et l'environnement urbain qu'elle traversait : « Xiaowen explained that the projected video guided her attempt to replicate the walk, focusing her concentration — monk-like — on “the simple act” amid the distracting din of the city. Viewfinderless-camera use in live video performance, in other words, here aimed to *enable* a space for reflection amid a city saturated with signs that compete for the flaneur's attention ».

surveillance panoptique et au réflexionnisme de la sousveillance qui ne fait que renverser cette structure en retournant le regard vers la figure d'autorité qui cherche à nous dominer, le souci de soi consiste en un revirement introspectif de notre regard « vers l'intérieur » : vers ce que c'est que d'être « soi-même ».

Ce revirement s'opère dans les techniques de soi les plus anodines, comme la confession, l'écriture épistolaire ou les fameux carnets (*hupomnêmata*) que Foucault aborde dans « L'écriture de soi » ([1983] 1994). Dans sa propre lecture de Foucault, Jodi Dean explique justement : « writing is not simply a method for recording one's thoughts or reflecting on one's actions. It is a way of *making present one who is not there*, of summoning a companion in the imagination in order to feel the pressure of the other's gaze » (2010, 50. Nous soulignons)<sup>251</sup>. Tout comme les exercices méditatifs, l'ascèse et d'autres techniques de soi, l'écriture permet le « contrôle des représentations » en amenant le sujet à confronter ses façons de faire, ou à étudier ses pensées et ses comportements du point de vue d'autrui. « L'écriture de soi-même », explique Foucault, « pallie les dangers de la solitude; elle donne ce qu'on a fait ou pensé à un regard possible; [...] ce que les autres sont à l'ascète dans une communauté, le carnet de notes le sera au solitaire » (Foucault [1983] 1994, 416). Comme le résume Dean, « Foucault's technologies of the self rely on the installation of a gaze, *of the perspective of another before whom the subject imagines itself* » (2010, 54. Nous soulignons).

Comme l'expliquent Foucault et Dean, l'écriture permet de se soumettre au regard d'autrui, que ce soit en s'imaginant l'autre être témoin de nos actions ou en se projetant devant autrui pour mettre à nu nos actions et nos pensées. Si Foucault se concentre sur l'écriture de carnets et de

---

<sup>251</sup> Cela s'ajoute au commentaire de Foucault qui dit justement de l'écriture : « Écrire, c'est donc "se montrer", se faire voir, faire apparaître son propre visage auprès de l'autre » (Foucault [1983] 1994, 425).

lettres et Dean sur l'écriture de blogues, d'autres utilisent les notions de « technique de soi » pour traiter des *selfies* (Walker Rettberg; Merlo 2017), du cinéma (Rennebohm 2018) ou de la vidéo (Sachs Collopy, 2015)<sup>252</sup>. Finalement, n'oublions pas le rapport à « soi en tant qu'autre » que Katherine Rennebohm (2018, 90) relève dans l'expérience réflexive que le cinéaste et théoricien Jean Epstein décrit dans son « Cinématographe vu de l'Etna » et son « Intelligence d'une machine ». Ensemble, tous ces exemples contribuent à accentuer le rôle des médias dans la représentation de soi. De ce fait, ils nous permettent de revenir à la seconde caractéristique des techniques de soi que nous empruntons pour bonifier notre étude de *Wearable urban routine* : la médiation de soi à travers la technique.

En effet, si des techniques de médiation comme l'écriture ou la prise de photo et de vidéo permettent de s'imaginer un interlocuteur ou de se projeter virtuellement devant autrui, la technique exo-centrique nous pousse à considérer la possibilité d'aller à la rencontre de soi en révélant le corps derrière la caméra tel qu'on le verrait d'une perspective externe. Dans *Wearable urban routine*, par exemple, l'artiste s'observe elle-même d'un point de vue hors de son propre corps tout au long de sa performance. Bien que nous savons grâce à Epstein que cette confrontation à l'image cinématographique de soi peut produire des effets fort désagréables, dans le cas de *Wearable urban routine* cette particularité du point de vue exo-centrique est accueillie comme une forme de méditation. Comme l'explique Zhu dans sa description de l'œuvre :

Seeing the projection of her walking video recorded from the previous day while walking, Zhu concentrated on maintaining the same gesture and pace in the meditative process [...] This « soul travel » or « spirit walking » stimulated from the projector furthers Zhu's gesture of looking inward – or at one's own image –

---

<sup>252</sup> Bien qu'elle ne fasse pas explicitement référence aux techniques de soi, la thèse de Christina Albu (2012) nous permet également de percevoir les traces du souci de soi dans le cinéma élargi, notamment en faisant appel à Gene Youngblood qui disait « To confront a work of art is to confront oneself – but aspects of oneself previously unrecognized » (Albu 2012, 168).

in order to attain the metaphorical enlightenment : *To be in complete unity with oneself* (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>).

Que ce soit par son adaptation d'un rituel ascétique bouddhiste, par son rapprochement aux exercices méditatifs décrits par Épictète et Foucault, ou encore par le rapport introspectif à soi que facilite son dispositif exo-centrique, il est évident que *Wearable urban routine* est plus facile à interpréter du point de vue des techniques de soi et du souci de soi qu'elles impliquent, plutôt que de la perspective de la surveillance et de l'assujettissement qu'elle représente. Cela dit, deux problématiques interdépendantes subsistent dans cette œuvre qu'il faut élucider afin de comprendre les rouages du phénomène exo-centrique.

### **Herméneutes de nous-mêmes**

Dans un premier temps, malgré la conclusion de Zhu quant à l'unification de soi qui pourrait être atteinte à travers cette forme de méditation médiatique, l'introspection propre aux techniques de soi étudiés par Foucault implique un dédoublement du sujet. Comme l'expose Foucault en citant Socrate pour interroger la construction de l'énoncé *epimeleia heautou* (« souci de soi »), cette posture morale implique une division de l'individu en deux parties et nous laisse avec le questionnement suivant : « “[Quel est] ce rapport, qu'est-ce qui est désigné par ce pronom réfléchi *heauton*, qu'est-ce que c'est que cet élément qui est *le même du côté du sujet et du côté de l'objet?*” [...] Qu'est-ce que c'est que cet élément identique, qui est en quelque sorte présent de part et d'autre du souci : sujet du souci, objet du souci? » (Foucault [1981] 2001, 52. Nous soulignons). Dans le processus d'écriture décrit par Foucault et Dean, ce dédoublement se ressent dans la construction d'un interlocuteur dont on adopte le point de vue afin d'évaluer nos paroles et nos actions depuis la perspective d'autrui. On retrouve une pareille division de l'individu en sujet/objet de sa propre expérience dans le cas du *selfie*, comme en témoignent les définitions qui insistent sur « cette tension entre le photographe comme sujet et comme objet de l'image » (Merlo

2017, 26-27)<sup>253</sup>. Dans le cas de la vidéo, un exemple comme *Wearable urban routine* propose lui aussi un dédoublement de l'artiste en sujet et en objet de la performance<sup>254</sup>.

Dans un second temps, il faut aussi considérer la *nature* de la relation du sujet à cette image de lui-même que l'utilisation instrumentale d'un média en tant que « technique de soi » l'amène à confronter. Alors que la plupart des machines abordées par les études postphénoménologiques — de même que les diverses « caméras » étudiées au fil de cette thèse — sont généralement pensées dans leur rapport entre un sujet humain et le monde comme terminus de leur perception, le dédoublement des « techniques de soi » nous présente un rapport réflexif où l'humain est de part et d'autre de la relation; à la fois sujet et objet de l'expérience. Or, ceci implique un détournement des modes de perception habituels du sujet, de sorte que l'individu est amené à se voir d'un point de vue qui n'est pas le sien et qui n'est pas sujet aux mêmes modes de perception égocentriques que lui. Autrement dit, le sujet est amené à entrer dans une relation d'altérité avec sa propre personne. Comme le suggère l'intitulé de son séminaire « L'herméneutique du sujet », Foucault conçoit la relation que le souci de soi demande d'entretenir avec sa propre personne en termes d'une interprétation continue de « ce que c'est que d'être soi-

---

<sup>253</sup> Voir aussi les nombreux passages de l'ouvrage *Exploring the selfie* qui abordent cette dualité sujet/objet de l'individu derrière la camera : « [...] a gesture that indicates that the subject controlling the shutter release button of the camera is also the object of the picture. » (Eckel, Ruchatz, et Wirth 2018, 2-4. Nous soulignons); « Whereas the traditional camera is designed to separate the subject and the object of the photograph — the former viewing, the latter viewed — the selfie scene constructs an intricate arrangement that integrates the photographing subject into the picture by making it its actual object » (Ruchatz 2018, 62. Nous soulignons); « What is photographed and who is photographing merge in the same picture » (*Ibid.*, 70); « [...] the selfie's gaze regards not an "other" [...] as subject, but the self is both subject and object of the gaze, in addition to being the director of that gaze as well. Selfies therefore confound the conventional gaze dynamic » (Belden-Adams 2018, 88).

<sup>254</sup> Dans un premier temps, cela nous permet de contredire de nouveau l'opposition superficielle proposée par Rosalind Krauss entre la réflexion narcissique du médium vidéo et une œuvre auto-réflexive qui serait plutôt définie par un « doubling back in order to locate the object (and thus the objective conditions of one's experience) » (Krauss 1976, 57). Dans un second temps, le rapport récursif à soi-même que la vidéo permet de mettre en place rappelle également la définition de réflexivité proposée par N. Katherine Hayles dans le contexte de la cybernétique. Sa définition implique en effet un dédoublement d'un élément donné qui devient à la fois origine d'un système et composante du système en question : « Reflexivity is the movement whereby that which has been used to generate a system is made, through a changed perspective, to become part of the system it generates » (Hayles 1999, 8).



même ». Le caractère interprétatif du souci de soi doit donc faire de nous « les herméneutes de nous-mêmes » (Foucault [1988] 1994, 811-812).

Nous savons grâce à notre survol de la postphénoménologie que le terme herméneutique qualifie une relation humain-machine-monde où l'expérience perceptive se joue sous le signe de l'interprétation : un monde perçu d'abord par la machine et que nous ne pouvons connaître qu'à travers elle. Comme la réalité révélée par la machine dépasse nos capacités perceptuelles, il faut donc apprendre à interpréter la vision du monde qu'elle nous donne à voir. Pour conclure notre étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues via le phénomène exo-centrique, il nous faut à présent adopter une posture herméneutique par rapport aux images présentées dans l'œuvre à l'étude.

### **Un regard hors de soi**

Dans notre analyse initiale de *Wearable urban routine*, la comparaison aux structures de la sousveillance et de la surveillance nous a poussé à décrire la relation particulière du corps de l'artiste à son dispositif technique composé d'une caméra et d'un projecteur fixé de part et d'autre d'un long couvre-chef. Cette première analyse s'est limitée à des descriptions d'ordre physique, à savoir la disposition des trois composantes du dispositif (caméra, corps, et projecteur/image), sans prendre en considération la nature de cette relation, ni même les traces qu'elle en laisse dans l'image. Quels indices visuels l'image de *Wearable urban routine* nous fournit-elle? Surtout, quel type de relation ces indices trahissent-ils?

Dans son format d'installation vidéo à douze canaux, *Wearable urban routine* nous donne à voire douze images plus ou moins identiques qui présentent des extraits d'un parcours de deux

heures à travers Rotterdam répété quotidiennement pendant deux semaines (fig. 17)<sup>255</sup>. Tout comme l'exercice ascétique qui l'inspire et qu'elle émule, l'image vise la simplicité. Elle est réduite à sa forme minimale, dénuée d'artifice. En l'occurrence, tout ce que l'image de *Wearable urban routine* nous présente est la silhouette de l'artiste, centrée dans le cadre et vue de dos en légère plongée à une distance d'une trentaine de centimètres. Le cadrage nous permet de la voir de la tête jusqu'au bas du dos : vêtue d'un costume blanc qui évoque l'uniforme des moines Tendai, coiffée d'une réplique de leur fameux chapeau (*reng-gasa*) et entourée par les éléments épars d'un décor urbain.

Si nous considérons une séquence plutôt qu'un photogramme au hasard, la structure exocentrique de la performance se révèle dans le type de mouvement représenté dans l'image. En effet, le corps de l'artiste qui porte la caméra lors du parcours reste plus ou moins fixe au centre du cadre et c'est le monde qui se met à bouger autour d'elle. Malgré quelques détails qui pourraient signifier que c'est elle qui se déplace (ses bras se balancent et ses cheveux bougent comme ils le feraient vraisemblablement lors d'une marche), Zhu reste figée au centre de l'image en dépit des transformations du monde qui l'entoure. Suivant les indications de David Bordwell (1977) introduites au chapitre 0.2, une analyse appliquée des indices visuels de cette image nous pousse, d'une part, à reconnaître que le corps de l'artiste est dans une position d'immobilité relative face à la caméra et, d'autre part, que ce sont les éléments de décor de chaque côté du corps qui apparaissent défiler vers l'arrière. Il faut donc conclure, en vertu des indices visuels de *Wearable urban routine*, que la caméra et le corps sont immobiles et que c'est l'environnement qui évolue de manière autonome autour d'eux.

---

<sup>255</sup> Peu importe laquelle de ces douze séquences nous choisissons d'analyser, nos descriptions sont applicables à toutes.

Aussi contre-intuitive que cette description puisse sembler au premier abord, elle reste le plus fidèle possible aux apparences du monde que nous présente l'image. Comme toutes les images exo-centriques analysées au fil de cette thèse<sup>256</sup>, *Wearable urban routine* va à l'encontre du rapport que nous avons l'habitude d'entretenir avec l'espace que notre corps habite. Les images brisent effectivement les structures de l'égo-centrisme, ce « pacte passé à notre naissance entre notre corps et le monde » (Merleau-Ponty 1962, 404) qui régit la relation de notre corps mobile à un espace perçu comme immobile (voir chapitre 0.1). En construisant à l'écran une réalité qui diffère de la nôtre, une image exo-centrique comme celle de *Wearable urban routine* nous pousse à être témoin d'une expérience perceptive pour laquelle nous ne sommes pas adaptés. Dans ce genre d'image, nous ne voyons pas une perspective humaine — égo-centrique, comme celle que nous attribue le fait d'habiter un corps ou comme celle que d'autres mouvements de caméra ont su émuler —, mais bien un point de vue uniquement accessible à la caméra (en l'occurrence une vue exo-centrique par rapport au corps humain et à l'espace qu'il occupe). Ici, notre expérience s'arrête donc à la caméra qui nous présente sa propre version des faits. Ce faisant, elle nous invite à adopter une posture herméneutique, telle que nous la définissons au chapitre 0.2<sup>257</sup>.

Plus tôt dans cette thèse, nous avons démontré qu'une certaine posture herméneutique est intégrée à toute appréciation d'un mouvement de caméra. Cela découle du fait qu'il s'agit d'un phénomène visuel qui cherche à traduire une expérience que le système visuel humain seul ne peut pas toujours comprendre (les limitations de ce dernier peuvent mener à des illusions d'optique et

---

<sup>256</sup> Voir notamment l'introduction, le chapitre 1.2 et le chapitre 2.1.

<sup>257</sup> Pour rappel, les approches postphénoménologiques initiées par les travaux de Don Ihde définissent les relations herméneutiques comme des rapports au monde qui ne servent pas à augmenter ou reproduire nos capacités actuelles, mais plutôt à accéder à une certaine réalité qui nous serait autrement impossible de connaître : « Hermeneutic relations arise when we enter into practices with artifacts in order to ascertain knowledge about the world that would not otherwise be available (or, would at least be more difficult to ascertain). Hermeneutic relations do not amplify or replicate the body's sensory abilities; instead, they engage our linguistic and interpretative aptitudes » (Selinger 2012, 5. Nous soulignons).

à des impressions erronées). Si l'image exo-centrique expose bien ce caractère herméneutique des mouvements de caméra, son utilisation dans une performance comme *Wearable urban routine* soulève d'autres questions. En l'occurrence, que dire d'une image de nous-mêmes qui nous pousse à adopter une perspective herméneutique par rapport à notre propre personne?

La notion de technique de soi proposée par Foucault — que d'autres ont reprise pour parler du rapport à soi-même que nous permettent d'entretenir des techniques telles l'écriture, la photographie et la prise de vues en mouvement — implique, comme nous l'avons démontré au fil de ce chapitre, la production d'un point de vue extérieur à soi. Quand Zhu procède à son pèlerinage pendant les deux semaines de la performance, l'une des contraintes qu'elle s'impose est de suivre un parcours prédéterminé et de s'appuyer chaque jour sur l'image d'elle-même captée la veille. Ainsi, tout en marchant à travers Rotterdam, l'artiste regarde à ses pieds la vue du même parcours prise le jour précédent par la GoPro fixée à l'arrière de son chapeau. Qu'elle marche d'un pas décidé ou plus timide, la caméra maintient une position fixe par rapport à son corps. Il en va de même pour le projecteur et l'image qu'il affiche devant elle. Tout au long de sa performance, l'artiste voit donc l'image projetée devant elle à une distance constante. Or, l'image en question est une image d'elle-même, représentée comme demeurant fixe au centre d'un monde en mouvement.

L'expérience de l'artiste qui performe *Wearable urban routine* en est donc une marquée par un dédoublement. D'un côté, la part subjective de l'artiste qui marche; celle qui porte le casque et regarde l'image projetée. De l'autre côté, la part objective que lui représente l'image; celle qui demeure figée dans le cadre. Chacune de ces deux parties 1) est caractérisée par des points de vue différents, 2) implique sa propre relation humain-machine-monde et, finalement, 3) évoque des sensations distinctes. Premièrement, le point de vue égocentrique de l'artiste-sujet s'oppose au

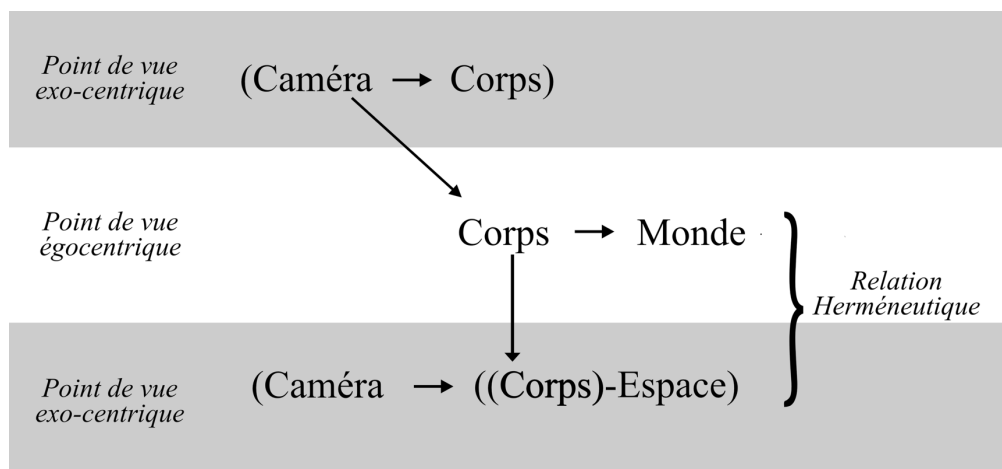


Fig. 18 - Schéma des rapports caméra- corps-espace dans *Wearable urban routine*.

point de vue à partir duquel l'artiste-objet est représentée, celui-là exo-centrique. Deuxièmement, en raison de cette opposition entre la vue subjective et égocentrique de l'artiste et la vue objective ou exo-centrique que lui transmet la caméra, le rapport de l'artiste à l'environnement qui l'entoure est également divisé en un rapport humain-monde des plus simples dans le cas du simple pèlerinage et un rapport humain-*machine*-monde plus complexe en raison du jeu de regards qui s'organise entre l'artiste, la caméra et l'image d'elle-même que cette dernière pousse Zhu à regarder. Pour schématiser la dualité du rapport noétique en question (fig. 18), il faut s'inspirer de l'organisation particulière de l'expérience cinématographique telle que la présente Vivian Sobchack (fig. 3). Dans notre schéma, l'artiste est en relation égocentrique avec le monde par l'entremise de sa performance ambulatoire (rangée centrale). Pendant ce temps, la caméra entretient un rapport direct avec le corps depuis sa perspective exo-centrique (rangée du haut). La vision de la caméra est finalement donnée à voir à l'artiste qui doit ainsi s'observer elle-même depuis le point de vue exo-centrique de la caméra qu'elle portait elle-même la veille (rangée du bas).

Troisièmement, il faut considérer les différents sens auxquels la performance de *Wearable urban routine* fait appel. L'expérience subjective de la marche en est une qui passe principalement par les stimuli reliés au déplacement du corps (à la vision s'ajoutent ainsi des stimuli kinesthésiques, proprioceptifs, vestibulaires, etc.), alors que l'observation du corps-objet à travers le dispositif exo-centrique ne passe que par les yeux (aucun stimulus corporel ne peut être traduit dans la projection, bien que l'image représente effectivement du mouvement). En résulte un étrange affrontement entre les sensations de l'artiste qui lui viennent de sa démarche et celles qui lui sont plutôt fournies par la projection et qui, par ailleurs, viennent contredire les premières en lui présentant le portrait d'un corps figé au centre du monde qu'elle traversait pourtant. Notons par ailleurs que cette contradiction des stimuli optiques (immobilité) et kinesthésiques (mouvement) est l'une des causes principales du mal des transports<sup>258</sup>. Bien qu'il ne soit pas possible pour nous de savoir comment Zhu vit cette confrontation de perceptions antinomiques lors de sa propre performance, force est d'admettre qu'un mal des transports nouveau genre s'annonce dans l'expérience d'une image exo-centrique qui nous confronte à des stimuli visuels traduisant l'immobilité d'un corps dont nous savons pertinemment qu'il est en mouvement.

En réalité, il faut comprendre que cette contradiction du mouvement du corps — cette incompatibilité entre la version des faits qui nous paraîtrait logique et la réalité qui apparaît plutôt à l'écran — n'est pas exclusive à la performance de Zhu et s'applique tout aussi bien à l'ensemble des images exo-centriques. Le revirement de la caméra sur le corps qui la porte est effectivement accompagné par un renversement des modes de perception auxquels les productions

---

<sup>258</sup> Voir par exemple le « *neural mismatch model* » de James T. Reason (1978).

cinématographiques nous ont traditionnellement habitué<sup>259</sup>. Ce faisant, ils nécessitent l'adoption d'une posture herméneutique. Dans un projet comme *Wearable urban routine*, cette relation herméneutique se révèle dans le rapport de l'artiste-sujet derrière la caméra à son corps-objet, visible là devant elle par l'entremise d'un dispositif exo-centrique particulier. Contrairement à la réflexion d'un miroir qui lui aurait renvoyé son image depuis son propre point de vue, il s'agit ici d'un revirement de l'appareil sur le corps qui l'invite à prendre du recul et à voir les choses d'une perspective qui n'est pas la sienne. Sans devoir atteindre le dédoublement de l'individu que produit *Wearable urban routine* (là où le corps que nous observons d'un point de vue externe serait aussi le nôtre), il n'en demeure pas moins que par sa simple relation physique au corps humain et par la transformation qu'elle en opère dans l'image projetée, l'image exo-centrique en général nous oblige à l'aborder par l'entremise d'une posture herméneutique. Autrement dit, elle nous pousse à réapprendre à voir le monde d'un œil nouveau.

### **Conclusion — Se réfléchir soi-même**

Dans son séminaire de 1981-82 intitulé « Herméneutique du sujet », ainsi que dans sa conférence de 1988 intitulée « Les techniques de soi » (« *Technologies of the self* »), Michel Foucault se questionne au sujet des distinctions entre le « souci de soi » (*epimeleia heautou*) et le précepte delphique « connais-toi toi-même » (*gnôthi seauton*) afin de comprendre ce qui a mené à la pérennité du second. En cherchant à les distinguer, l'auteur propose que la connaissance de soi, telle qu'on la retrouve notamment chez Descartes et Husserl, « a pris une importance de plus en plus grande en tant que premier jalon de la théorie du savoir » (Foucault [1988] 1994, 789).

---

<sup>259</sup> Qu'on souhaite ou non considérer les mouvements de caméra d'un point de vue anthropomorphique, il faut reconnaître que la plupart des films se limite à une sélection de techniques de prise de vues auxquelles le public s'est habitué depuis longtemps. Rares sont les mouvements de caméra qui bouleversent fondamentalement les modes de perception qui sont généralement présentés dans les pratiques cinématographiques dominantes.

L'auteur explique ainsi, au sujet de l'évincement du souci de soi au profit de la connaissance de soi, « il y a eu inversion dans la hiérarchie des deux principes de l'Antiquité, “prends soin de toi” et “connais-toi toi-même”. Dans la culture gréco-romaine, la connaissance de soi est apparue comme la conséquence du souci de soi. Dans le monde moderne, *la connaissance de soi constitue le principe fondamental* » (*Idem*. Nous soulignons).

Cette interprétation d'une connaissance de soi comme principe fondamental fait écho à la centralité du corps comme point-zéro d'une expérience du monde dans la phénoménologie, tel que nous l'avons abordée au chapitre 0.1. La référence à Descartes nous ramène également au solipsisme dont Marina Merlo nous dit qu'il est à la base d'un narcissisme philosophique qui s'articule sous la forme d'une « boucle autoréférentielle qui n'entretient aucun rapport au monde social et qui ne considère pas le rapport à l'autre ni la corporalité comme importants pour la formation du sujet » (Merlo 2017, 148). Pour interpréter la pratique selfique, Merlo rejette ce solipsisme cartésien en faveur d'une interprétation relationnelle du narcissisme qui nous oblige à considérer le rapport au monde de la personne qui choisit de retourner la caméra sur elle-même. L'image exo-centrique participe de cette relationnalité en imposant une distance entre la personne qui prend la vue et l'objet de la prise de vues, en l'occurrence elle-même en tant qu'elle occupe une position centrale dans un espace donné. La distance imposée par la relation exo-centrique remet en perspective la place du corps dans l'espace et, de cette remise en perspective, laisse place à la réflexion.

En poussant l'individu à adopter une posture réflexive par rapport à sa propre personne — vue en tant qu'objet ou en tant qu'Autre —, le point de vue exo-centrique se rapproche de ce narcissisme relationnel, mais aussi de la distance et de la réflexion propre au souci de soi. La comparaison avec le souci de soi et les techniques qui s'y rattachent nous permet



également de nuancer les interprétations du dispositif exo-centrique qui auraient voulu qu'on voit en lui l'assujettissement automatique qui découle du schéma panoptique. Au contraire, c'est plutôt dans le « contrôle des représentations » des exercices méditatifs et ascétiques qu'on trouve les échos de l'étrange rapport à soi que nous présente le phénomène exo-centrique. Pour arriver à voir les traces du souci de soi dans l'utilisation de la technique exo-centrique, il n'est pas nécessaire de remonter à la source de *Wearable urban routine*, soit le rituel bouddhiste duquel s'est inspirée l'artiste. Sans chercher à se soumettre à l'exercice ascétique des moines marathoniens qui consiste à leur faire frôler la mort à travers des exigences et des restrictions physiques toutes deux extraordinaires, Zhu cherche à émuler la transformation du rapport à l'espace qui survient à travers la répétition du pèlerinage quotidien. Autrement dit, l'artiste s'intéresse à la place du corps dans l'espace qu'il traverse et à l'influence de l'environnement sur sa propre expérience.

Dans leur analyse de *Wearable urban routine*, Lisa Cartwright et D. Andy Rice estiment que l'utilisation du dispositif vidéo particulier « aimed to enable a space for reflection amid a city saturated with signs that compete for the flaneur's attention » (2016, s.p. Souligné dans l'original). Pour soutenir leur interprétation, Cartwright et Rice citent l'artiste afin de proposer que la performance de Zhu met en place une union avec la machine qui produit « a heightened sensitivity to the small details of the landscape over time : "Each small detail became outstanding against the backdrop of sameness" » (*Idem.*). Ailleurs, dans une entrevue avec Valérie Lamontagne pour le site *Fashioning Tech* (2011, s.p.), Zhu explique avoir voulu rediriger son attention pour être plus sensible à son environnement et à l'impact de ce dernier sur son corps : « I want to reform the way I experience my surroundings by relocating my attentions. When it is simpler, it becomes clearer ». En effet, malgré la centralité du corps et du dispositif exo-centrique créé pour la performance, il s'avère que le rapport du corps à son environnement se révèle au cœur du projet, comme le souligne

Zhu : « A big part of the project is also about positioning myself in a culturally foreign environment, sensing this in-between space of a perceptually ambiguous zone so that I am not completely familiar with the environment » (*Idem.*).

En insistant sur la transformation du rapport à son environnement, *Wearable urban routine* nous pousse à détourner notre attention du corps qui figure au centre du rapport exo-centrique. L'œuvre nous demande ainsi de considérer le monde, cet élément du rapport corps-caméra-espace qui s'était fait écarter par le corps quand la caméra s'est retournée sur lui. Il s'avère pertinent de considérer la transformation que subit l'espace à travers le renversement de l'orientation de la caméra : si le corps devient figé dans l'œil de la technique exo-centrique, le monde qui l'entoure, lui, se voit doté d'une vivacité jusqu'alors imperceptible. Ultimement, cette remise en contexte de la place du corps dans l'espace par l'entremise d'une image exo-centrique contribue à déjouer une fois de plus les interprétations qui sous-entendent que de retourner la caméra vers soi-même est un geste empreint de narcissisme. Comme l'évoque Merlo en opposant ce genre de solipsisme à un narcissisme *relationnel*, l'individu qui retourne la caméra sur lui-même le fait aussi pour rapporter une expérience particulière.

# **CONCLUSION**

DÉPARTS ET DÉCENTREMENT

Quel que soit le contexte de production, le type de film ou la nature de l'expérience spectatorielle, les mouvements de caméra nous demandent d'être attentifs aux rapports qui s'organisent entre des corps, des caméras et des espaces. Ces relations ne sont pas universelles ou immuables. Elles varient, pour commencer, en fonction du type de caméra et de la forme qu'elle prend au fil de l'histoire du cinéma<sup>260</sup>. Elles se transforment également selon que les corps qui portent la caméra sont humains, animaux, mécaniques ou autres. Finalement, ces rapports s'accordent aussi différemment selon les espaces au sein desquels ils évoluent, à savoir que l'espace pro-filmique capté lors du tournage est recomposé lors du visionnement par un agencement d'indices visuels qui peuvent tout aussi bien transformer la nature de l'espace.

Le phénomène exo-centrique qui a lancé ce projet de recherche il y a près de dix ans et qui nous a guidé tout le long de cette thèse est le parfait exemple de cette transformation, divisé tel qu'il est entre une technique de prise de vues qui présente une organisation *caméra-corps-espace* bien particulière et une image qui renverse nos attentes en faisant du corps pourtant mobile de la filmeuse un objet immuable au centre d'un monde visiblement animé. L'effet inusité et indicible de cette image exo-centrique relève d'un reversement de l'égo-centrisme qui caractérise notre

---

<sup>260</sup> Pour en savoir plus sur les transformations du « corps de la caméra » et l'impact qu'elles ont pu avoir sur les « capacités perceptives » de la caméra, voir « The protean camera » (Bédard 2017).

propre rapport au monde, mais aussi, sinon plus, d'un bouleversement des structures de la médiation cinématographique. Notamment, ce bouleversement vient exposer les rouages de l'illusion qui sous-tend toute expérience du mouvement de caméra au cinéma. C'est pour apprécier les effets insidieux du changement qui survient lors de la reproduction d'un mouvement que nous avons organisé notre étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues autour de trois relations paradigmatiques :

1. La proximité;
2. L'affranchissement ;
3. La réflexion.

Ces trois paradigmes, nous les avons choisis pour faire écho aux trois étapes constitutives de la technique exo-centrique : la caméra est *fixée* au corps à l'aide d'une attache quelconque qui impose une *distance* entre l'appareil et le corps qui la porte et permet de la *retourner vers* le corps en question. Chacun des trois paradigmes désigne bel et bien une organisation particulière des corps, caméras et espaces en jeu, mais aussi une façon de penser les fonctions du cinéma en général, et de la caméra en particulier. Pour définir et interroger ces paradigmes, nous avons organisé chacune des quatre sections de cette thèse autour d'un revirement, en commençant par la section théorique (section 0). Pour nous donner les outils nécessaires à l'étude des rapports corps-caméra-espace, nous avons d'abord présenté la centralité du corps dans le rapport sujet-monde que décrivent la phénoménologie et la psychophysiologie. Le revirement de cette centralité du corps est survenu au chapitre 0.2 quand, grâce à la postphénoménologie, nous avons complexifié le rapport sujet-monde en lui ajoutant la médiation de machines plus ou moins transparentes, selon qu'elles s'incorporent à l'expérience phénoménale du sujet ou qu'elles lui proposent une représentation du monde qui nécessite une posture herméneutique.

Ce jeu de revirement (thèse/anti-thèse) s'est poursuivi dans les sections 1, 2 et 3, chacune composée d'un premier chapitre chargé de présenter un ensemble de discours représentant le paradigme à l'étude et d'un second chapitre qui a décrit les effets des rapports corps-caméra-espace tels qu'ils se présentent à l'écran. Au chapitre 1.1, par exemple, nous avons démontré que les rapprochements caméra-corps participent bien souvent d'une stratégie rhétorique qui consiste à utiliser des analogies anthropomorphiques afin de décrire des mouvements de caméra à l'aide de termes qui se rapportaient à l'expérience humaine, ou encore à prescrire les « bonnes » façons d'utiliser une caméra en considérant son fonctionnement comme analogue à la vision humaine en général, ou à l'œil de la spectatrice plus spécifiquement. Au chapitre 1.2, nous avons cependant illustré les limites de ce rapprochement caméra-corps en démontrant que l'image créée par une caméra montée à même le corps produit des effets qui soulignent une façon de voir le monde qui n'est pas celle de la filmeuse, mais bien celle de la caméra elle-même.

Si, dans un premier temps, nous avons vu que cette caméra qu'on rapproche du corps produit en fait des images qui s'intègrent mal aux habitudes perceptives de la spectatrice, il s'avère, dans un deuxième temps, que l'affranchissement de la caméra est tout aussi souvent rapatrié sous la tutelle de l'anthropomorphisme. Au cours de la section 2, le revirement moteur de cette thèse s'est joué entre la tendance révélationniste (celle que présente Malcolm Turvey) et les mouvements de caméra permis par des développements techniques qui *désolidarisent* l'appareil de prise de vues du corps de l'opératrice (pour le dire comme Priska Morrissey). Alors que Jean Epstein et Dziga Vertov font de l'affranchissement de la caméra leur cheval de bataille, notre analyse de ces images souvent décrites comme transcendantes (la caméra montée sur un Steadicam) ou dématérialisées (la caméra virtuelle) nous a permis de voir que ces mouvements de caméra s'inscrivent toujours

bien dans une relation d'incarnation (voire peut-être d'extension-réduction) en reproduisant les structures visuelles de notre propre rapport égocentrique au monde.

C'est donc vers le paradigme réflexif que nous nous sommes tournés en section 3 afin d'expliquer l'effet inusité produit par l'image exo-centrique. Dans le chapitre 3.1, nous avons d'abord démenti le narcissisme dont le médium vidéo et sa structure miroir sont accusés (par Rosalind Krauss) en insistant plutôt sur le rapport réflexif et récursif qui émerge lors de la rencontre d'une image de soi-même à l'écran. Finalement, nous avons dédié le chapitre 3.2 à l'étude de *Wearable urban routine*, une œuvre vidéo produite par un dispositif qui semblerait annoncer un projet de surveillance de soi, mais où l'artiste propose plutôt une interrogation de son propre rapport au monde en se confrontant à une image exo-centrique d'elle-même.

### **Image exo-centrique — Quelques lacunes de notre étude**

*Wearable urban routine* est une œuvre cruciale pour notre réflexion, autant pour ce qu'elle nous permet de démontrer que pour les questions et les problèmes qu'elle nous pousse à soulever. D'un côté, celle-ci nous permet de voir le phénomène exo-centrique en action, à la fois du point de vue technique grâce à la documentation qu'en propose l'artiste Xiaowen Zhu sur son site personnel (<https://www.zhuxiaowen.com/wearable-urban-routine>) et du point de vue esthétique avec les images captées lors de son pèlerinage, représentées à ses pieds le lendemain, et réunies dans l'installation vidéo à douze canaux. Plus que toute autre occurrence de la structure exo-centrique, *Wearable urban routine* démontre l'effet visuel particulier produit par une organisation *caméra-corps-espace* qui vient déjouer la centralité du corps humain.

D'un autre côté, cependant, *Wearable urban routine* nous ramène également à l'intitulé de cette thèse en nous présentant un rapport exo-centrique où l'artiste arrive à se voir elle-même d'un point de vue placé derrière sa tête : un regard hors de soi. La performance de Zhu nous pousse

ainsi à reconnaître l'une des lacunes de notre façon d'aborder le phénomène exo-centrique et le rapport à soi-même qu'il met en œuvre, à savoir qu'il est rare que l'individu se voie lui-même d'un point de vue exo-centrique, surtout au moment même de l'action qu'il perçoit également depuis sa propre perspective égocentrique<sup>261</sup>. On peut bien s'imaginer, par exemple, une athlète qui porte une caméra d'action de type GoPro en position exo-centrique sur son casque lors de sa cascade et qui remarque l'effet exo-centrique lors du visionnement. Cela dit, il est rare que la spectatrice moyenne ait l'occasion d'entretenir ce rapport particulier à sa propre personne, même en différé. Ainsi, peut-on vraiment dire que l'image exo-centrique vient bouleverser nos modes de perception égocentriques si ce n'est pas nous-mêmes que l'image représente? De même, est-ce que l'effet désorientant du phénomène exo-centrique peut vraiment survenir si l'effet n'est pas perçu sur soi-même, mais aussi en direct?

### **Un regard hors de soi qui n'est pas nous-même**

Pour répondre à cette première critique, il suffit de nous rappeler la réversibilité que revêt le rapport à autrui tel que le décrivent Maurice Merleau-Ponty<sup>262</sup> et Jean-Paul Sartre et qui se poursuit dans la rencontre de la vision cinématographique telle que la théorise Vivian Sobchack. Dans *L'être et le néant*, par exemple, Sartre présente notre relation à autrui comme étant fondée sur le renversement du rapport que nous entretenons avec les objets qui nous entourent, à savoir

---

<sup>261</sup> Bien évidemment, Zhu ne se voyait pas « en direct » lors de sa performance. Cela dit, la forme répétitive de *Wearable urban routine* avait pour effet de mettre en scène cette simultanéité. Qui plus est, il serait simple aujourd'hui de reproduire l'expérience et de représenter le point de vue exo-centrique en direct. C'est d'ailleurs une idée à laquelle nous revenons plus tard dans cette conclusion.

<sup>262</sup> « Dès que je vois, il faut (comme l'indique si bien le double sens du mot) que la vision soit doublée d'une vision complémentaire ou d'une autre vision : moi-même vu du dehors, tel qu'un autre me verrait, installé au milieu du visible, en train de le considérer d'un certain lieu » (Merleau-Ponty 1946, 175).



que le corps d'autrui nous apparaît lui aussi comme un objet du monde environnant<sup>263</sup>. Or, le philosophe explique que tout comme l'autre est là comme objet pour moi, nous devons également reconnaître la subjectivité propre à l'autre et, ce faisant, « saisir autrui d'abord comme *ce pour quoi j'existe comme objet* » (Sartre 1943, 379. Nous soulignons). C'est ce que Sartre nomme « mon être-objet pour autrui », soit, « la structure essentielle de notre relation originelle à autrui » (*Ibid.*, 380). C'est le portrait d'une structure miroir qui se dessine dans l'idée d'« être-objet pour autrui », à savoir qu'il « revient au même d'étudier la façon dont mon corps apparaît à autrui ou celle dont le corps d'autrui m'apparaît [...] *les structures de mon être-pour-autrui sont identiques à celles de l'être d'autrui pour moi* » (*Ibid.*, 379. Nous soulignons). La signification de cette réversibilité pour notre étude gît dans le glissement qu'elle nous permet de concevoir entre l'image exo-centrique et notre propre façon d'être au monde. En l'occurrence, l'« autre » de cette relation entre la spectatrice et l'image exo-centrique peut être pensé de deux manières, soit l'individu représenté dans l'image ou en l'image cinématographique elle-même, en tant qu'elle représente la vision d'un autre comme la démontre Vivian Sobchack.

D'un côté, il se peut très bien que la spectatrice s'identifie à la personne qui est montrée d'un point de vue exo-centrique. Grâce à l'empathie, par exemple, il est parfaitement possible qu'elle s'imagine être dans la peau de l'autre et qu'elle apprécie l'étrangeté de voir son corps d'un point de vue externe. D'un autre côté, cependant, il suffit de considérer la vision cinématographique pour apprécier la capacité du cinéma à nous représenter l'expérience d'un « autre ». Considérant le rapport herméneutique à l'image cinématographique — présenté au

---

<sup>263</sup> Bien évidemment, nous savons que les autres êtres humains ne sont pas que des objets et qu'ils disposent d'intentionnalité tout comme nous. Cela dit, puisque nous sommes limités à notre propre perspective, nous ne percevons la conscience d'autrui que d'un point de vue externe. Pour le dire avec Sartre : « Ainsi le corps d'autrui est radicalement différent de mon corps-pour-moi : il est l'outil que je ne suis pas et que j'utilise (ou qui me résiste, ce qui revient au même) » (Sartre 1943, 380).

chapitre 0.2 et appliqué à notre analyse du rapport exo-centrique de *Wearable urban routine* — nous pouvons effectivement penser l'image exo-centrique comme nous présentant une vision du monde qui n'est pas la nôtre, mais bien celle de la machine. Or, comme l'explique Don Ihde, notre relation au monde à travers la machine n'est pas neutre et nous incombe à réfléchir à notre propre façon d'être-au-monde<sup>264</sup>. Le penseur nomme « world reflexivity » cet effet réflexif qui, dans notre expérience du monde, nous renvoie toujours nécessairement à notre propre position. Autrement dit : « I interpret myself in terms of my world » (Ihde 1979, 64)<sup>265</sup>. Bien qu'Ihde utilise le terme « image » pour désigner l'interprétation générale que l'individu se fait du monde, il est pertinent de considérer comment l'interprétation du monde que nous renvoie l'image cinématographique implique elle aussi une réflexion quant à nous-mêmes. En voyant le bouleversement de l'égo-centrisme aux mains de l'image exo-centrique (le point de vue est excentré de la tête), c'est également la primauté de notre propre rapport égo-centrique au monde qui est remise en question. Même si la vision cinématographique reste celle d'un autre (celle de la machine), Vivian Sobchack nous rappelle qu'elle fait aussi écho à notre propre vision<sup>266</sup>. Ainsi, voir l'image exo-centrique nous permet de visualiser ce dont le monde aurait l'air si la vision humaine pouvait être divorcée du corps humain et de l'égo-centrisme qui le caractérise. Autrement dit, il n'est pas nécessaire que la spectatrice adopte elle-même une perspective exo-centrique, ni

---

<sup>264</sup> « relations with machines are non-neutral in the sense that they, by their very use, imply reflexive results for ourselves » (*Ibid.*, 4).

<sup>265</sup> L'explication plus globale de l'idée de « world reflexivity » mérite d'être présentée dans son ensemble : « In human existential relations with a world, one may note historically that there are interesting and often dramatic changes in the way humans interpret both their world and themselves. This movement is one which I earlier called, without definition, a "world reflexivity." It may be described as follows : humans interpret their world in terms of some focused interpretation, in terms of what one may loosely call an "image." But because humans are also existentially and necessarily related to what they perceive as their world, they "bring it close" so that ultimately they also interpret themselves in terms of their world. Put most simply, the "image" of the world expressed as the interpretation of what world is, is reflected back, ultimately, into a self-interpretation in the process of "bringing close." I interpret myself in terms of my world » (Ihde 1979, 64).

<sup>266</sup> « we can see the film's seeing as the seeing of another who is *like* myself, but *not* myself » (Sobchack 1992, 136. Souligné dans l'original).

même que l'image exo-centrique la représente elle-même pour qu'elle soit confrontée à ce que c'est que d'être en dehors de soi-même.

La réversibilité du rapport à l'autre — qu'il s'agisse de l'individu représenté dans l'image exo-centrique ou bien de l'image elle-même en tant qu'elle représente la vision d'un autre — de même que la réflexivité de notre rapport au monde (le *world reflexivity* d'Ihde) impliquent toutes deux que notre appréciation de l'image exo-centrique a des répercussions sur notre propre façon de voir le monde. Bien évidemment, une étude plus poussée de la réception spectatorielle pourrait penser le rôle de la spectatrice dans cette remise en question de ses modes de perception. Une suite possible de cette étude serait effectivement de considérer le rôle de la spectatrice dans le dispositif cinématographique, en interrogeant son rapport au dispositif. Cela nous demanderait d'interroger le fonctionnement de cette identification à la vision de l'autre en nous poussant à étudier, entre autres choses, l'effort nécessaire pour que la spectatrice soit affectée par l'interprétation du monde que lui propose une image inhabituelle, qu'elle fut exo-centrique ou autre. Nous pourrions également faire appel aux théories de l'empathie afin de nuancer notre étude du rapport de la spectatrice à l'autre, même si cet autre est le film et la vision qui nous le représente. Une approche inspirée des études sur l'empathie nous permettrait en effet de penser plus sérieusement à ce qui est nécessaire pour se mettre à la place d'autrui et s'imaginer ce que c'est que de voir le monde d'un autre point de vue que le nôtre.

### **Un regard hors de soi, en direct — Réalité Virtuelle**

Une autre réponse aux critiques soulevées par *Wearable urban routine* nous permet également d'annoncer la suite de notre projet. S'il est vrai que même dans l'œuvre de Zhu l'artiste ne se voyait pas *directement* d'un point de vue exo-centrique en raison du décalage temporel, une simple modification au dispositif permettrait à quiconque d'adopter une perspective exo-centrique



Fig. 19 - Trois projets qui présentent une vue exo-centrique de soi-même.  
 Self awareness sensory kit (gauche, haut) *Faith condition* (gauche, bas) et *Aardvark* (droite).  
*Faith condition* : Reproduite avec la permission de Lukas Franciszkiewicz (© Lukas Franciszkiewicz 2012); *Aardvark* :  
 Reproduit avec la permission de Stephen Oxenbury (© Stephen Oxenbury 2012).

par rapport à son propre corps. En portant un casque de réalité virtuelle (RV) connecté à une caméra fixée en position exo-centrique, l'individu serait en mesure de se voir lui-même du point de vue externe de la caméra. C'est ce qu'on peut voir dans plusieurs projets qui mettent en place un rapport exo-centrique entre un corps, une caméra et l'espace qu'ils habitent. Nommons par exemple la composante « Third eye (see) » du projet *Self awareness sensory kit* (Inês Araújo *et al.*, 2016)<sup>267</sup>, l'œuvre *Faith condition* de Lukas Franciszkiewicz (2012)<sup>268</sup>, ou encore le projet *Aardvark – Third person P.O.V. headset* des artistes australiens Paul Gazzalo et Paul Granjon

<sup>267</sup> « Use this supercharged backpack and goggles to view yourself from a third person's view. This helps you discover yourself in a new light and observe your body as it navigates through life in real time » <https://www.inesaraujo.com/sask>.

<sup>268</sup> « Fascinated by technological reproduction of the religious phenomenon of an 'out-of-body'-experience, I developed a series of perception-experiments using head-mounted video glasses and cameras. The initial aim was the manipulation of human self-perception by blurring the boundaries between the real and a virtual body » <https://www.designboom.com/readers/faith-condition-by-lukas-franciszkiewicz-2/>.

(2012) (fig. 19)<sup>269</sup>. Bien qu'elles précèdent pour la plupart la résurgence de casques RV (autour de 2016)<sup>270</sup>, ces expériences proposent déjà une remise en question de la place du corps dans l'espace et des capacités perceptives qui en découlent; une interrogation est aujourd'hui reprise par de nombreux artistes travaillant avec des dispositifs RV, maintenant devenus ubiquitaires. En effet la réalité virtuelle se présente comme une avenue fort pertinente pour reprendre les questionnements introduits par l'image exo-centrique et que nous avons abordés dans cette thèse du point de vue de trois paradigmes des rapports corps-caméra-espace au sein de l'histoire des techniques de prise de vues. Pour ouvrir notre étude vers de nouvelles possibilités, voyons donc en quoi la réalité virtuelle nous permet de jeter un regard nouveau sur les paradigmes qui organisent cette thèse : la proximité, l'affranchissement et la réflexion.

### **Proximité**

S'agissant de la proximité, la réalité virtuelle pousse le paradigme encore plus loin que les approches abordées dans la section 1 en rapprochant la caméra non plus simplement du corps de la filmeuse, mais également de celui de la spectatrice. Cela est rendu possible par le fait que le casque RV peut contrôler la caméra virtuelle, ce qui facilite la reproduction d'un rapport égocentrique qui serait celui d'un corps humain habitant un espace tridimensionnel. Ainsi, comme nous le démontrons dans « La machine subjective? » (Bédard 2019), une tendance majeure des premières productions cinématographiques en réalité virtuelle était d'utiliser le casque afin de placer la spectatrice dans la peau d'un personnage. Quand on cherche à accomplir ce but en plaçant

---

<sup>269</sup> « The *Aardvark* takes on recent developments in visualisation hardware emulating the “third person point of view” camera found in many video games. EBEMU's version provides a camera mounted on a 1.5 metre boom behind the wearer. The camera feeds in a headset 4inch colour monitor » <https://www.ebemu.com/thirdPersonPOV.htm>.

<sup>270</sup> Pour en savoir plus sur l'histoire de la réalité virtuelle et la renaissance des dispositifs immersifs au milieu des années 2010, voir « La machine subjective? » (Bédard 2019).

la caméra sur la tête de l'actrice qui joue le rôle du personnage que la spectatrice incarne (p. ex : *The Doghouse* [*Skammekrogen*] (Johann Knattrup Jensen et Mads Damsbo, 2014)), le rapprochement caméra-corps que nous avons décrit à la section 1 est plutôt transformé en un alignement spectatrice-casque-caméra-corps<sup>271</sup>. Cette organisation des regards et des corps qu'ils représentent se problématise d'autant plus qu'il faut maintenant prendre en compte l'intentionnalité de la spectatrice.

Tout au long de cette thèse, nous avons décrit les indices visuels dans l'image qui trahissent une corporéité et une intentionnalité; celles dérivées de la « vision cinématographique » dans la plupart des films (Sobchack 1992) et celles de la filmeuse dans le cas des images dites somatiques (Bégin 2018). Dans notre analyse des images somatiques de films comme *Lodola* (chapitre 1.2), nous avons déterminé que l'image n'arrive pas à traduire l'intentionnalité ou la corporéité propres à la filmeuse, mais bien celles de la caméra elle-même. En rajoutant la spectatrice dans cette équation, la réalité virtuelle complexifie le problème. En effet, dans « La machine subjective? » (Bédard 2019) nous démontrons — suivant le même mode de description phénoménologique — que les films en réalité virtuelle peinaient généralement à favoriser un rapport transparent — de type (spectatrice-casque) → monde filmique — et nous confrontent plutôt à une opacité qui pousse la spectatrice à reconnaître le rôle de la caméra portée par l'actrice. Autrement dit, ces oeuvres nous imposent plutôt un rapport herméneutique qui s'organise ainsi :

(Spectatrice-Casque) → ((Caméra-Actrice) → Monde pro-filmique)

---

<sup>271</sup> Les documents promotionnels autour du film *Doghouse* mettent effectivement sur le pouvoir de la réalité virtuelle à mettre la spectatrice dans la peau d'un personnage : « You sit down, put on the glasses and headphones, and instantly you establish a connection between the perceived and the perceiver [ . . . ] We call it First Person Reality, because we put the audience even before the first row, *inside the character* [ . . . ] *In the Doghouse you experience, what the actor experiences. As if you were here. You see, what the actor sees, and you hear, what the actor hears. So you, by the help of the actor, become a character in the film* ». ([www.makropol.dk](http://www.makropol.dk)).

Le fait de devoir considérer le rôle de la spectatrice de réalité virtuelle dans le contrôle du point de vue rajoute une couche de complexité à notre étude des rapports corps-caméra-espace. En l'occurrence, cela nous permet d'interroger le paradigme de proximité caméra-corps d'un nouveau point de vue. Parallèlement l'approche utilisée pour analyser les rapports corps-caméra-espace dans cette thèse — fondée sur un mode de description phénoménologique — pourrait elle aussi s'avérer pertinente pour analyser les œuvres de réalité virtuelle contemporaines. En vrai, il suffirait d'échanger les termes de la formule corps-caméra-espace pour revenir à une forme plus neutre du schéma original d'Ihde, à savoir « humain-machine-monde ». Cette approche nous permettrait d'éviter les pièges liés à toute étude des « nouvelles technologies » en nous poussant à décrire de façon concrète le rapport d'un individu à un monde donné par l'entremise d'un outil donné, soit le casque en particulier ou les diverses affordances de la réalité virtuelle en général.

### **Affranchissement**

Bien que certaines œuvres de réalité virtuelle choisissent de s'inscrire dans le paradigme de proximité en plaçant la spectatrice dans la peau d'un personnage, le principe de base de la réalité virtuelle nous pousse plutôt à considérer les façons dont on a pu s'affranchir des représentations anthropocentriques du monde. Contrairement à la réalité augmentée, qui ajoute des éléments numériques sur une vision du monde « réel », la réalité virtuelle vient remplacer le monde qui entoure la spectatrice par des environnements complètement fictifs. C'est ce qui permet aux expériences de réalité virtuelle de transporter la spectatrice vers de nouveaux mondes, comme l'annonçait déjà le dispositif fictif de l'Holodeck dans la série *Star Trek : The Next Generation* (1987-1994)<sup>272</sup>. Or, plus que simplement produire l'impression d'avoir été transporté vers de

---

<sup>272</sup> Pour en savoir plus sur les liens entre la réalité virtuelle contemporaine et le rêve que constitue encore l'Holodeck, voir Bédard (2019, 69). Voir aussi les textes de Michael Heim (1994) et Janet Murray ([1997] 2017).

nouveaux espaces, la réalité virtuelle propose également à la spectatrice de voir le monde d'une manière complètement différente; elle peut lui proposer de se mettre dans la peau d'entités non-humaines. Autrement dit, la réalité virtuelle nous pousse à considérer comment le dispositif peut servir d'instrument à émanciper l'individu des limites que lui impose son corps. Par exemple, en cherchant à décrire la transparence et l'« immédiateté » (*immediacy*) des dispositifs RV, Jay David Bolter et Richard Grusin (2000, 22) évoquent plusieurs exemples qui nous poussent plutôt à considérer la possibilité de voir le monde d'un nouveau point de vue. Les auteurs citent Jaron Lanier qui, dans une entrevue en 1989, expliquait qu'en réalité virtuelle, « you can visit the world of the dinosaur, then become a Tyrannosaurus. Not only can you see DNA, *you can experience what it's like to be a molecule* » (cité dans Ditlea 1989, 97. Nous soulignons), ainsi que Meredith Bricken qui, pour sa part, raconte qu'au sein des mondes fantastiques de la réalité virtuelle : « You can be the mad hatter or you can be the teapot; you can move back and forth to the rhythm of a song. You can be a tiny droplet in the rain or in the river » (1991, 372).

Bien que Bolter et Grusin cherchent ici à souligner l'immédiateté de la représentation et bien que l'utilisation du casque de réalité virtuelle mérite effectivement d'être décrite en termes de la transparence d'un rapport d'incarnation (Ihde 1979, 7-8), les passages de Lanier et Bricken nous invitent plutôt à considérer la posture herméneutique que l'individu doit adopter afin d'arriver à comprendre ce que c'est que d'être un tyrannosaure, une molécule, une théière, ou encore une gouttelette d'eau. Ces propos semblent effectivement annoncer un rejet de l'anthropocentrisme en faveur d'une exploration plus libre des modes d'existence qui ne seraient pas les nôtres, un souci qui rappelle le tournant nonhumain décrit par Grusin (2015), ainsi que le projet philosophique d'Ian Bogost dans son *Alien phenomenology : Or what it's like to be a thing* (2012). En vérité, rares sont les expériences de réalité virtuelle contemporaines qui rejettent totalement



l'anthropocentrisme en général, ou même de l'égo-centrisme plus particulièrement. Cela dit, même des œuvres qui ne s'écartent pas de l'égo-centrisme en plaçant la spectatrice dans la peau d'un personnage arrivent à lui proposer une expérience du monde qui se distingue de celle dont elle jouit au quotidien. Pensons par exemple à *Notes on blindness* (Arnaud Colinart *et al*, 2016) qui cherche à représenter à l'aide d'effets visuels la perception d'un personnage devenu aveugle à l'âge adulte. Plutôt qu'une expérience optique de l'espace environnant, cette œuvre représente le monde à travers une « image auditive ». Deux oeuvres du studio Marshmallow Laser Feast *In the eyes of the animal* (ITEOTA. 2015) et *Treehugger : Wawona* (2016), cherchent également à traduire une perception non-humaine, notamment en utilisant des instruments télémétriques afin de représenter l'espace à travers des nuages de points (fig. 20). Même si le rapport corps-espace proposé par ces œuvres reste ancré dans l'égo-centrisme du corps humain, celles-ci nous montrent le caractère herméneutique du rapport humain-machine-monde que la réalité virtuelle peut atteindre. Une étude (post-)phénoménologique des œuvres de réalité virtuelle contemporaine nous permettrait effectivement de distinguer celles qui proposent à la spectatrice d'être transportée vers de nouveaux monde de celles qui lui permettent d'adopter de nouveaux points de vue sur le monde.

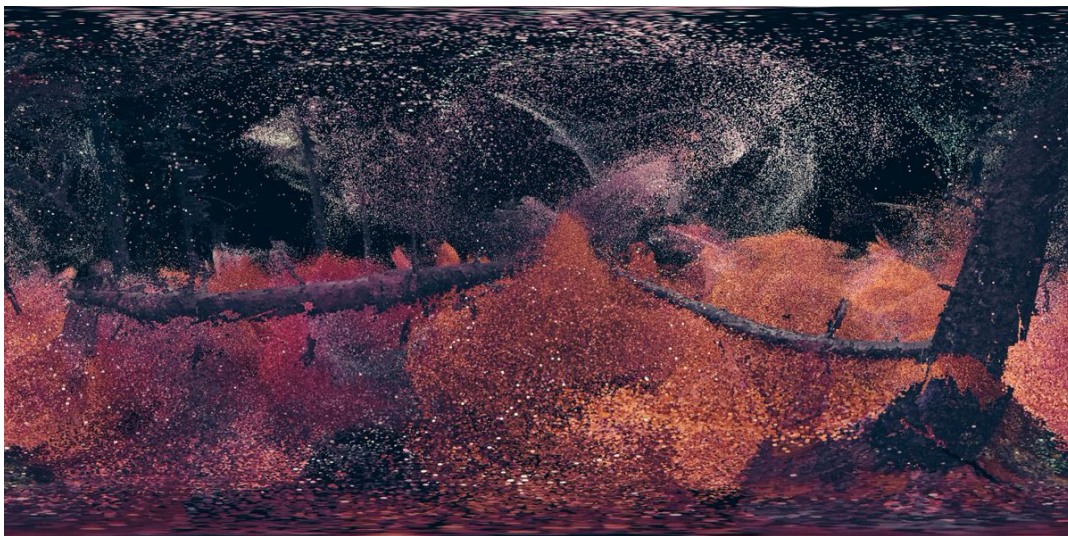


Fig. 20 - *In the eyes of the animal* (Marshmallow Laser Feast 2015)

Et bien qu'il ne serait pas possible de considérer la réalité virtuelle sur le même pied d'égalité que les instruments analysés par Ihde (puisque la réalité virtuelle *crée* un monde et ne fait pas qu'en présenter l'interprétation d'une machine), une étude plus soutenue pourrait chercher à voir comment l'adoption d'une perspective nouvelle grâce à la réalité virtuelle pourrait affecter le rapport de l'individu au monde qu'il habite.

### Réflexion

Que ce soit à travers les dispositifs exo-centriques de *Wearable urban routine*, *SASK*, *Faith condition* ou *Aardvark*, la réalité virtuelle nous permet également d'imaginer des situations où l'individu peut être amené à se réfléchir lui-même. Cela dit, la réflexivité n'est pas toujours facile à produire. Dans *Ewa : Out of body* (Johan Knattrup Jensen et Mads Damsbo, 2016), par exemple, les cinéastes cherchent à nous mettre dans la peau de la protagoniste, Ewa, et à nous représenter un épisode d'autoscopie en retirant la caméra que l'actrice portait sur la tête pour nous montrer son corps d'un point de vue externe. Ingénieux dans son concept, le passage à un point de vue extra-corporel dans *Ewa* souffre des mêmes problèmes qui affligeaient *Doghouse*, elle aussi produite par le studio danois Makropol. Alors que la spectatrice reste assise tout au long du visionnement, le fait que la caméra se retire du corps qu'elle occupait jusqu'à maintenant produit un effet de vertige et de nausée. Cela est dû à la contradiction entre la singularité du rapport de la spectatrice à son propre corps et la division qui vient s'instaurer entre le point de vue et le corps du personnage qu'elle occupait jusqu'à maintenant dans le récit. En l'occurrence, alors que l'effet désorientant d'un mouvement de caméra pouvait nuire à l'objectif de proximité de *Doghouse* — marqué par le désir que la spectatrice arrive à incarner un personnage du récit — le bouleversement de l'égo-centrisme auquel procède *Ewa* peut être justifié comme évoquant le sentiment sans doute fort déroutant produit par l'autoscopie.

Un autre exemple fort intéressant de perspective extra-corporelle nous permet de souligner une dernière façon dont la réalité virtuelle pourrait servir à pousser notre projet de recherche vers d'autres avenues. *Machine to be another* du laboratoire BeAnotherLab (2012-présent) est un projet de recherche-action qui cherche à créer un sentiment d'empathie avec autrui en permettant à deux individus d'échanger leur corps. Dans cette installation, deux spectatrices s'asseyent dans des pièces contigües et enfilent un casque muni d'une petite caméra qui transmet à l'autre ce que chacune voit (fig. 21). Cet échange des points de vue contribue à transporter chaque spectatrice dans le corps de l'autre, un processus qui passe également par une série de mouvements lents que chacune initie ou reproduit à tour de rôle et qui permet de s'identifier à ce nouveau corps qu'elle habite.

Le moment de réflexion survient lors du point culminant de l'œuvre, une fois que chaque spectatrice s'est suffisamment habituée à son nouveau corps. À ce moment, le rideau se lève entre les deux pièces où étaient assises les spectatrices et chacune est soudainement « face à elle-même ». L'œuvre se termine par une poignée de main avec « soi-même ». En plus de voir sa propre

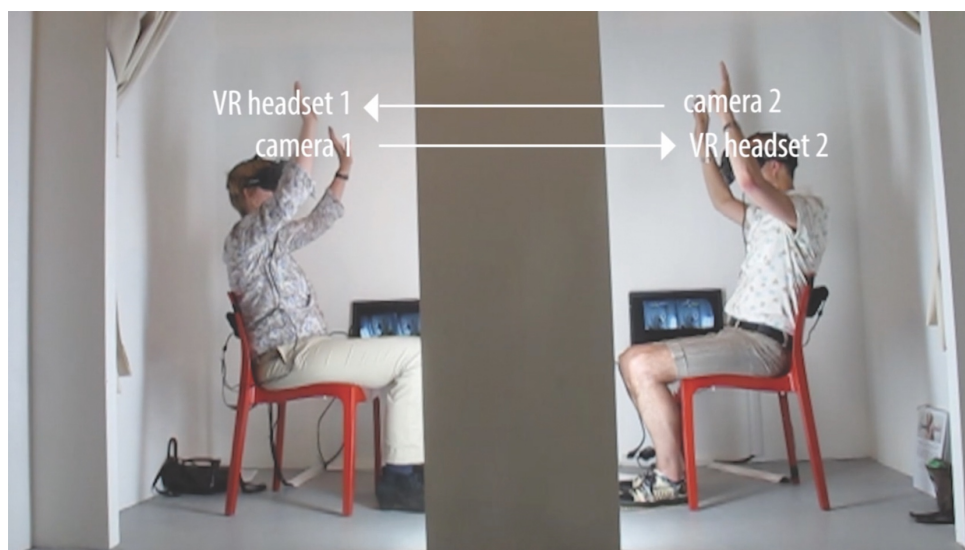


Fig. 21 - *Machine to be another*

Capture d'écran de la vidéo « Embodied narratives by BeAnotherLab – TheMachineToBeAnother » (BeAnotherLab 2015) : <https://vimeo.com/134470130>

main venir du corps de l'autre (puisque chacune voit du point de vue de l'autre), la poignée de main vient fournir un éventail de sensations tactiles qui confirment que c'est bien sa propre main qu'elle sert<sup>273</sup>. Cette expérience de son propre corps — vu et perçu de perspectives divergentes — rappelle la réversibilité de la chair telle que soulevée par Merleau-Ponty. En parlant de la dualité main touchante/main touchée, le philosophe propose une description qui s'applique tout aussi bien au moment de la poignée de main de *Machine to be another* : « Le corps se surprend lui-même de l'extérieur en train d'exercer une fonction de connaissance, il essaye de se toucher touchant, il ébauche “une sorte de réflexion” » (Merleau-Ponty 1945, 109).

Bien que le projet d'empathie au cœur de la réflexion de BeAnotherLab comporte son lot de problèmes,<sup>274</sup> l'une des conclusions du projet peut tout de même servir à bonifier notre étude du phénomène exo-centrique et du bouleversement de l'égo-centrisme qu'il opère. Dans une ancienne description de leur recherche<sup>275</sup>, BeAnotherLab introduisait le projet avec la question suivante : « If I were you, would I better understand myself? ». Dans un premier temps, cette question a cela d'utile qu'elle évite de proposer qu'il soit possible de comprendre l'autre en adoptant son point de vue. Dans un second temps, cette question nous permet également de revenir au décentrement auquel procède le phénomène exo-centrique en produisant une vue de l'individu où le point de vue est dissocié du corps d'où il provient. En même temps, la question de

---

<sup>273</sup> C'est bien évidemment la main de l'autre que chacune sert, mais puisque l'autre sert la sienne, il y a concordance entre les stimuli visuels et tactiles. Ainsi, l'impression est fort convaincante que c'est bien sa propre main que chacune sert.

<sup>274</sup> L'empathie est un concept complexe qui est souvent simplifié à outrance dans les discours en provenance de l'industrie de la réalité virtuelle. Voir notamment la conférence TED Talks de Chris Milk (2015), intitulée « How virtual reality can create the ultimate empathy machine ». Voir aussi les nombreuses critiques de la notion d'empathie en général (Bloom 2016; Ramirez 2017), et de l'empathie en réalité virtuelle plus spécifiquement (Alsever 2015; Yang 2017).

<sup>275</sup> La description se trouvait sur le site du laboratoire jusqu'en 2018. Une version archivée de la page est disponible via [https://web.archive.org/web/20181202221529/http://www.themachinetobeanother.org/?page\\_id=818](https://web.archive.org/web/20181202221529/http://www.themachinetobeanother.org/?page_id=818) Archive.org :

BeAnotherLab nous permet de souligner une fois de plus le changement de paradigme qui est appelé à survenir quand le sujet arrive à changer de perspective, à adopter un nouveau point de vue sur le monde.

Alors que nous avons démontré au courant de cette thèse que l'image exo-centrique proposait un tel changement de perspective, le cas de *Machine to be another* nous montre que la réalité virtuelle pourrait bien servir à mettre en action le genre de remise en question de l'égo-centrisme individuel que le phénomène exo-centrique ne peut qu'évoquer à l'écran.

## BIBLIOGRAPHIE

*1965 official guide to New York world fair*. 1965. New York: Time-Life Books.

Ahmed, Sara. 2006. *Queer phenomenology : Orientations, objects, others*. Durham et Londres : Duke University Press.

Albright, Michael. 2011. « The visible camera: Hand-held camera movement and cinematographic embodiment in autobiographical documentary ». *Spectator-The University of Southern California Journal of Film and Television* 31, n° 1 (printemps), 34-40.

Albu, Cristina. 2012. « Mirror affect : Interpersonal spectatorship in installation art since the 1960s ». Thèse de doctorat, Pittsburgh, Université de Pittsburgh.

Alsever, Jennifer. 2015. « Is virtual reality the ultimate empathy machine? » *Wired*. Consulté le 25 septembre 2019. <https://www.wired.com/brandlab/2015/11/is-virtual-reality-the-ultimate-empathy-machine/>.

Arnheim, Rudolf. (1957) 1989. *Le cinéma est un art*. Paris : L'Arche.

———. 1957. *Film as art*. Berkeley : University of California Press.

———. 1988. *The power of the center : A study of composition in the visual arts*. Berkeley : University of California Press.

Ascott, Roy. (1967) 2001. « Behaviourist art and the cybernetic vision ». Dans *Multimedia : From Wagner to virtual reality*, sous la direction de Randall Packer et Ken Jordan, 95-103. New York : Norton & Company.

Bade, James N. 2006. « Murnau's *The Last Laugh* and Hitchcock's subjective camera ». *Quarterly Review of Film and Video* 23, n°3, 257-266.

- Baillargeon, Justin. 2014. « La capture de mouvement, une nouvelle technologie? ». Dans *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, sous la direction de Marco Grosoli et Jean-Baptiste Massuet, 21-33. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Balázs, Béla. 2010. *L'homme visible et l'esprit du cinéma*. Traduit par Claude Maillard. Paris : Circé.
- Barker, Jennifer M. 2009. *The tactile eye : touch and the cinematic experience*. Berkeley : University of California Press.
- Barthes, Roland. 1980. *La chambre claire. Note sur la photographie*. Paris : Éditions de l'étoile.
- Baudry, Jean-Louis. 1978. *L'effet cinéma*. Paris : Albatros.
- Bazin, André. (1958) 1990. « L'ontologie de l'image photographique ». *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Cerf, 9-17
- . 1967. *What is cinema*. Berkeley : University of California Press.
- Bédard, Philippe. 2015a. « Situating the camera : Third-person images and the question of point of view in narrative cinema ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université Concordia.
- . 2015b. « Disembodied perspective : Third-person images in GoPro videos ». *Alphaville : Journal of Film and Screen Media* 9 (été 2015). <http://www.alphavillejournal.com/Issue9/HTML/ArticleBedard.html>
- . 2017. « The protean camera ». *Synoptique : An Online Journal of Film and Moving Image Studies* 5, n° 2 (hiver), 15-36.
- . 2019. « La machine subjective? Appropriations cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains ». *Revue canadienne d'études cinématographiques* 28, n° 1 (printemps), 66-92.

- . 2020a. « Le temps réel s’invite au cinéma » *Synthèse*. <https://polesynthese.com/fr/le-temps-reel-sinvite-au-cinema/>
- . 2020b. « L’espace exo-centrique au cinéma ». *Écranosphère*. <http://www.ecranosphere.ca/article.php?id=81>
- . 2021. « Going beyond the human perspective : GoPro cameras and (non)anthropocentric ways of seeing ». Dans *Versatile camcorders : Looking at the GoPro movement*, sous la direction de Winfried Gerling et Florian Krautkrämer, 45-61. Berlin : Kadmos.
- Bégin, Richard. 2015. « Perdre le nord, l’image au corps. Vers une ethnologie ordinaire ». Dans *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l’intime*, sous la direction de Magali Uhl, 97-108. Paris : Presses Universitaires de Paris Ouest.
- . 2018. « Moi, mon corps et ma GoPro ». Dans *Gestes filmés, gestes filmiques*, sous la direction de Christa Blümlinger et Mathias Lavin, 325-340. Milan : Mimesis.
- Belden-Adams, Kris. 2018. « Locating the selfie within photography’s history — and beyond ». Dans *Exploring the selfie : historical, theoretical, and analytical approaches to digital self-photography*, sous la direction de Julia Eckel, Jens Ruchatz et Sabine Wirth, p. 88-94. Cham : Palgrave Macmillan.
- Beloff J.R. 1957. « Perception and extrapolation ». *Bulletin of the British Psychological Studies*, n° 32 (mai), 44.
- Bennett, Bruce, Marc Furstenau, et Adrian MacKenzie (dir.). 2008. *Cinema and technology : Cultures, theories, practices*. Londres : Palgrave Macmillan.
- Benjamin, Walter. (1939) 2000. « L’oeuvre d’art à l’ère de sa reproductibilité technique ». *Œuvres III*. 269-316. Paris : Gallimard.



- Blanke, Olaf, et Christine Mohr. 2005. « Out-of-body experience, heautoscopy, and autoscopic hallucination of neurological origin : Implications for neurocognitive mechanisms of corporeal awareness and self-consciousness ». *Brain Research reviews* 50, n° 1, 184-199.
- Blanke, Olaf, Theodor Landis, Laurent Spinelli, et Margitta Seeck. 2004. « Out-of-body experience and autoscopia of neurological origin ». *Brain* 127, n° 2, 243-258.
- Bloom, Paul. 2016. *Against empathy : The case for rational compassion*. New York : Harper Collins
- Bogost, Ian. 2012. *Alien phenomenology, or, what it's like to be a thing*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. 2000. *Remediation : Understanding new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bordwell, David. 1977. « Camera movement and cinematic space ». *Ciné-Tracts* 1, n° 2, (été), 19-25.
- . 1997. *On the history of film style*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Boynton, Robert M. 1973. « The visual system : Environmental information ». Dans *Handbook of perception*, sous la direction Edward C. Carterette et Morton P. Friedman, 285-307. New York : Academic Press.
- Brakhage, Stan. (1963) 1978. « From *Metaphors on Vision* » Dans *The avant-garde film: A reader of theory and criticism*, sous la direction de P. Adams Sitney, 120-128. New York: Anthology Film Archives.
- Branigan, Edward. 2006. *Projecting a camera : Language-games in film theory*. New York et Londres : Routledge.

- Bricken, Meredith. 1991. « Virtual worlds : No interface to design ». Dans *Cyberspace : First steps*, sous la direction de Michael Benedikt, 363-382. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Brinkema, Eugenie. 2014. *The forms of affect*. Durham : Duke University Press.
- Broughton, James. 1963. « Film as a way of seeing ». *Film Culture* 29, 19-20.
- . 2003. « The Moving Camera Part I ». *Zerb : Journal of the Guild of Television Cameramen* vol. 58. En ligne, <https://www.garrettcam.com/the-moving-camera-part-1>.
- Brown, William. 2009. « Man without a movie camera, movies without men : Towards a posthumanist cinema? ». Dans *Film theory and contemporary Hollywood movies*, sous la direction de Warren Buckland, 66-85. Londres et New York : Routledge.
- Bullington, Jennifer. 2013. *The psychosomatic body from a phenomenological perspective*. Dordrecht: Springer Books.
- Burdick, Harry. 1936. « David Abel evolves new technique ». *American Cinematographer* 17, n° 7 (juillet), 288, 293-294.
- Burns, Anne L. 2015. « Self (ie)-discipline : Social regulation as enacted through the discussion of photographic practice ». *International Journal of Communication*, n° 9, 1716-1733.
- Calhoun, John. 2003. « Putting the “move” in movies ». *American Cinematographer* 84, n° 10 (octobre). Consulté le 15 septembre 2020. <https://theasc.com/magazine/oct03/sub/index.html>.
- Cartwright, Lisa, et D. Andy Rice. 2016. « My hero : A media archaeology of tiny viewfinderless cameras as technologies of intra-subjective action ». *Traversing Technologies* 13, n° 3. <http://sfonline.barnard.edu/traversing-technologies/lisa-cartwright-d-andy-rice-my-hero-a-media-archaeology-of-tiny-viewfinderless-cameras/>.

- Casey, Edward S. 1997. *The fate of place : A philosophical history*. Berkeley : University of California Press.
- Castro, Teresa. 2016. « An animistic history of the camera : Filmic forms and machinic subjectivity ». *A history of cinema without names*, sous la direction de Diego Cavalotti, Federico Giordano et Leonardo Quaresima, 247-255. Milan: Mimesis.
- Chauvin, Jean-Sébastien. 2016. « Changer de paradigme. Entretien avec Jean-Pierre Beauviala » *Cahiers du cinéma* 719 (février), 26-29.
- Churchill, Ted. 1983. « Steadicam : An operator's perspective. Part 2 ». *American Cinematographer* 64, n° 5, 35-47.
- Clever, Iris et Willemijn Ruberg. 2014. « Beyond cultural history? The material turn, praxiography, and body history » *Humanities* 3, 546–566. doi :10.3390/h3040546
- Cognet, Christophe. 2003. « Visages du hors-champ ». *Vertigo* 1, n° 24, 65-68.
- Coissac, Guillaume-Michel. 1925. *Histoire du cinématographe*. Paris : Cinéopse/Gauthier-Villars.
- Collins, Daniel L. 1992. « Anamorphosis and the eccentric observer : Inverted perspective and construction of the gaze ». *Leonardo*, 73-82.
- Comito, Terry (dir.). 1985. *Touch of Evil : Orson Welles, director*. New Brunswick : Rutgers University Press.
- Cortade, Ludovic. 2012. « The “microscope of time” : Slow motion in Jean Epstein's writings ». Dans *Jean Epstein : Critical essays and new translations*, sous la direction de Sarah Keller et Jason N. Paul, 161-176. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Crépeau, Marie-Ève. 2014. « La caméra catalytique : Du transfert d'affects du corps-filmant au corps-regardant dans les films de John Cassavetes et de Philippe Grandrieux ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.

- Crockett, Tobey. 2009 « The ‘camera as camera’ : How CGI changes the world as we know it ». Dans *Cinephilia in the age of digital reproduction*, sous la direction de Scott Balcerzak et Jason Sperb, 117-139. Londres et New York : Wallflower Press.
- Cubitt, Sean. 2004. *The cinema effect*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Dagrada, Elena, André Gaudreault, et Tom Gunning. 2000. « Regard oblique, bifurcation et ricochet, ou de l’inquiétante étrangeté du *carrello* ». *Cinémas : Revue d’études cinématographiques* 10, n° 2/3 (printemps), 207-223.
- Dalmasso, Anna Caterina. 2016. « Le plan subjectif réversible : Sur le point de vue au cinéma à partir des écrits de Merleau-Ponty ». *Studia Phaenomenologica* 16, 135-162.
- . 2018. *Le corps, c’est l’écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*. Milan : Mimesis.
- . 2020. *L’œil et l’histoire. Merleau-Ponty et l’historicité de la perception*. Milan : Mimesis.
- Danto, Arthur C. 1979. « Moving pictures ». *Quarterly Review of Film & Video* 4, n° 1, 1-21.
- Dean, Jodi. 2010. *Blog theory : Feedback and capture in the circuits of drive*. Cambridge : Polity.
- Deleuze, Gilles. 1966. *Le bergsonisme*. Paris : Presses Universitaires de France.
- . 1983. *Cinema 1 : L’image-mouvement*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Descartes, René. (1637) 2002. *La Dioptrique*. Coll. *Les classiques des sciences sociales*. Chicoutimi : Université du Québec à Chicoutimi.
- Ditlea, Steve. 1989. « Another world : Inside artificial reality » *PC Computing* 2, n° 11, 90-99, 112.
- Dronier, Charlotte et Philippe Bédard. À paraître. « Faire corps avec la caméra : Expérimentations esthétiques et phénoménologie alternative du mouvement chorégraphique ».

- Dubois, Philippe, Marc-Emmanuel Mélon, et Colette Dubois. 1988. « Cinéma et vidéo : Interpénétrations ». *Communications* 48, n° 1, 267-321.
- Duncan, Jody. 2019. « A moon-shot movie » *Cinefex* 166 (août), 64-88.
- Eckel, Julia, Jens Ruchatz, et Sabine Wirth (dir.). 2018. *Exploring the selfie : Historical, theoretical, and analytical approaches to digital self-photography*. Cham : Palgrave Macmillan.
- Eisner, Lotte. 1987. *F.W. Murnau*. Paris : Terrain Vague.
- Eleftheriotis, Dimitris. 2010. *Cinematic journeys : Film and movement*. Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Epstein, Jean. 1974. *Écrits sur le cinéma, 1921-1953 : Édition chronologique en deux volumes*. Volume 1. Paris : Seghers.
- Eugene Trutat, Charles-Louis. 1899. *La photographie animée*. Paris : Gauthier-Villars.
- Ferrara, Serena. 2001. *Steadicam : Techniques and aesthetics*. Oxford : Focal Press.
- Film Daily*. 1926. « Camera Dynamics ». (27 juin), 25.
- Foucault, Michel. 1975. *Surveiller et punir : Naissance de la prison*. Paris : Gallimard.
- . (1982) 1994. « L'herméneutique du sujet ». Dans *Dits et écrits*. Tome 4, 353-365. Paris : Galimard.
- . (1983) 1994. « L'écriture de soi ». Dans *Dits et écrits*. Tome 4, 415-430. Paris : Galimard.
- . 1984. *Histoire de la sexualité. Tome 3 : Le souci de soi*. Paris : Gallimard.
- . (1988) 1994. « Les techniques de soi ». Dans *Dits et écrits*, Tome 4, 783-813. Paris : Gallimard.
- . (1981-1982) 2001. *L'Herméneutique du sujet. Cours au Collège de France (1981-1982)*. Coll. *Hautes Études*. Paris : EHESS, Gallimard, Seuil.

- Friedberg, Anne. 2009. *The virtual window : From Alberti to Microsoft*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Frosh, Paul. 2015. « The gestural image : The selfie, photography theory, and kinesthetic sociability ». *International Journal of Communication* 9, n° 1, 1607-1628.
- « Game changer : Cracking the code ». *Ready Player One*. 2018. Blu-ray. Warner Bros., 2018.
- Gaudin, Antoine. 2015. *L'espace cinématographique : Esthétique et dramaturgie*. Paris : Armand Colin.
- Gaudreault, André et François Jost. 1990. *Le récit cinématographique*. Paris : Éditions Nathan.
- Gaudreault, André, et Martin Lefebvre (dir.). 2015. *Techniques et technologies du cinéma : Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Gaudreault, André, et Philippe Marion. 2013. *La fin du cinéma? : Un média en crise à l'ère du numérique*. Paris : Armand Colin.
- Geuens, Jean-Pierre. 1993-1994 « Visuality and Power : The Work of the Steadicam ». *Film Quarterly* 47, n° 2, 8-17.
- Gibson, James J. 1950. *The Perception of the visual world*. Cambridge, Mass. : Riverside Press.
- Gibson, James J. (1954) 1994. « The visual perception of objective motion and subjective movement ». *Psychological Review* 101, n° 2, 318-323.
- . 1986. *The ecological approach to visual perception*. New York : Taylor & Francis.
- Gombrich, Ernst H. 1961. *Art and illusion : A study in the psychology of pictorial representation*. Princeton : Princeton University Press.

- Gonsalves, Roanna. 2016. « Selfie is not a dirty word ». *The Conversation*, 17 novembre.  
<http://theconversation.com/selfie-is-not-a-dirty-word-68966>.
- Goodyear, Dana. 2009. « Man of extremes : The return of James Cameron ». *The New Yorker*, 26 octobre, 54-67.
- Grusin, Richard (dir.). 2015 *The nonhuman turn*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Guido, Laurent. 2012. « “The supremacy of the mathematical poem” : Jean Epstein’s conceptions of rhythm ». Dans *Jean Epstein : Critical essays and new translations*, sous la direction de Sarah Keller et Jason N. Paul, 143-160. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Gunning, Tom. 2004. « Camera movement ». Dans *Encyclopedia of Early Cinema*, sous la direction de Richard Abel, 92-95. Londres et New York : Routledge.
- . 2010. « Landscape and the fantasy of moving pictures : Early cinema’s phantom rides ». Dans *Cinema and Landscape*, sous la direction de Graeme Harper et Jonathan R. Rayner, 31-70. Wilmington : Intellect Books.
- . 2012. « Preface ». Dans *Jean Epstein : Critical essays and new translations*, sous la direction de Sarah Keller et Jason N. Paul, 13-21. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- . 2020. « “Nothing will have taken place – Except place” : The unsettling nature of camera movement ». Dans *Screen space reconfigured*, sous la direction de Susanne Ø. Sæther et Synne T. Bull, 263-281. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Harbord, Janet. 2016. *Ex-centric cinema : Giorgio Agamben and film archaeology*. New York : Bloomsbury.

- Harrison, Albert A., et Edna R. Fiedler. 2011. « Behavioral health ». Dans *Psychology of Space Exploration : Contemporary Research in Historical Perspective*, sous la direction de Douglas A. Vakoch. Washington, DC. : National Aeronautics and Space Administration.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How we became posthuman : Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago : University of Chicago Press.
- Heidegger, Martin. (1953) 2010. *Being and time*. Traduit par Joan Stambaugh. Albany : SUNY Press.
- Heim, Michael. 1994. *The metaphysics of virtual reality*. New York et Oxford : Oxford University Press.
- Hidalgo, Santiago (dir.). 2018. *Technology and film scholarship : Experience, study, theory*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Hoberman, James. 2015. « Avant-garde autobiography ». *The New York Times*, 15 novembre. <https://www.nytimes.com/2015/11/15/movies/homevideo/jonas-mekass-walden-and-lost-lost-lost-avant-garde-autobiography.html>.
- Holway, Jerry et Laurie Hayball. 2009. *The Steadicam operator's handbook*. Oxford : Focal Press.
- Husserl, Edmund. (1900) 2001. *Logical investigations*. Traduit par J.N. Findlay. London & New York : Routledge.
- . (1934) 1989. *La terre ne se meut pas*. Traduit par Didier Frank, Jean-François Lavigne et Dominique Pradelle. Paris : Éditions de Minuit.
- . (1900) 1959. *Recherches logiques : Prolégomènes à la logique pure*. Paris : Presses Universitaires de France.
- . (1907) 1973. *Ding und Raum : vorlesungen 1907*. La Haye : Felix Meiner Verlag.



- . (1900) 1975. *Logische Untersuchungen : Erster Band Prolegomena zur reinen Logik*. La Haye : Martinus Nijhoff.
- . (1907) 1989. *Chose et espace : Leçons de 1907*. Traduit par Jean-François Lavigne. Paris : Presses universitaires de France.
- Ihde, Don. 1977. *Experimental phenomenology : An introduction*. New York : Capricorn Books.
- . 1979. *Technics and praxis*. Boston : D. Reidel Publishing Company.
- . 1990. *Technology and the lifeworld : From garden to earth*. Bloomington : Indiana University Press.
- . 1995. *Postphenomenology : Essays in the postmodern context*. Evanston : Northwestern University Press.
- . 2001. *Bodies in technology*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- . 2009. *Postphenomenology and technoscience : The Peking University Lectures*. Albany : SUNY Press.
- Irvins Jr., William M. 1946. *Art and geometry : A study in space intuitions*. New York : Dover.
- Isaacs, Bruce. 2016. « Reality effects : The ideology of the long take in the cinema of Alfonso Cuarón ». Dans *Post-cinema : Theorizing 21st-century film*, sous la direction de Shane Denson et Julia Leyda, 474-513. Falmer : REFRAME Books.
- Ittelson William H., et Franklin P. Kilpatrick. 1951. *Experiments in perception*. Scientific American Offprints n° 405. New York : W. H. Freeman and Co.
- Ivins, William M., Jr. 1946. *Art and geometry : A study in space intuitions*. New York : Dover.
- Jeannerod, Marc. 2010. « De l'image du corps à l'image de soi ». *Revue de neuropsychologie* 2, n° 3, 185-194.

- Jones, Mike. 2007. « Vanishing point : Spatial composition and the virtual camera ». *Animation* 2, n° 3, 225-243.
- « The journey to *The lion king* ». *Roi lion*. 2019. Blu-ray. Disney. 2019
- Kadner, Noah. 2020. « Game on : Game-engine technology expands filmmaking horizons » *American Cinematographer* 101, n° 4 (avril). <https://ascmag.com/articles/game-on-game-engine-technology>.
- Keating, Patrick. 2016. « A homeless ghost : The moving camera and its analogies ». *InTransitions: Journal of Videographic Film & Moving Image Studies* 2, n° 4. <http://mediacommons.org/intransition/2015/12/29/homeless-ghost>.
- Kehr, Dave. « A face that launched a thousand chips ». *The New York Times*, 24 octobre. Consulté le 15 septembre 2020. <http://www.nytimes.com/2004/10/24/movies/a-face-that-launched-a-thousand-chips.html>.
- Keller, Sarah. 2012. « Introduction : Jean Epstein and the revolt of cinema ». Dans Sarah Keller et Jason N. Paul (dir.), *Jean Epstein : Critical essays and new translations*, 23-47. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Knight, Arthur. 1959. *The liveliest art : A panoramic history of the movies*. New York : New American Library.
- Koffka, Kurt. 1922. « Perception, an introduction to the gestalt theory » *Psychological Bulletin* 19, 531-585.
- Krauss, Rosalind. 1976. « Video : The aesthetics of narcissism ». *October* 1, 50-64.
- Kraynak, Janet. 2003. *Please pay attention please : Bruce Nauman's words*. Cambridge, Mass. : MIT Press

- Krewani, Angela. 2018. « The selfie as feedback : Video, narcissism, and the closed-circuit video installation ». Dans *Exploring the selfie : historical, theoretical, and analytical approaches to digital self-photography*, sous la direction de Julia Eckel, Jens Ruchatz et Sabine Wirth, 95-109. Cham : Palgrave Macmillan.
- Kuhn, Markus. 2009. « Gibt es einen Ich-Kamera-Film? Überlegungen zum filmischen Erzählen mit der subjektiven Kamera und eine exemplarische Analyse von Julian Schnabels *Le Scaphandre et le Papillon* ». Dans *Probleme filmischen Erzählens*, sous la direction de Hannah Birr, Maïke Sarah Reinerth et Jan-Noël Thon, 59-84. Berlin : LIT Verlag.
- Laforet, Vincent. 2014. « The GoPro & its place in history ». *Vincent Laforet's Blog*, 30 septembre. En ligne : <https://blog.vincentlaforet.com/the-gopro-its-place-in-history/>
- Lagneau, Jules. (1964) 2018. *Célèbres leçons et fragments*. Coll. *Les classiques des sciences sociales*. Chicoutimi : Université du Québec à Chicoutimi.
- Lamontagne, Valérie. 2011. « V2\_ summer sessions – Xiaowen Zhu ». *Fashioning Tech*, 6 décembre. Consulté le 15 septembre 2020. [https://fashioningtech.com/2011/12/06/v2\\_-summer-sessions-xiaowen-zhu/](https://fashioningtech.com/2011/12/06/v2_-summer-sessions-xiaowen-zhu/).
- Lane, Lindsley. 1935. « Rythmic flow ». *American Cinematographer* 16, n° 4 (avril), 138-139, 151-152.
- Leitner, Florian. 2013. « On robots and turtles : A posthuman perspective on camera and image movement after Michael Snow's *La région centrale* ». *Discourse* 35, n° 2, 263-277.
- Levin, Adam. 2014. « The selfie in the age of digital recursion ». *InVisible Culture* 20 (29 mars). Consulté le 15 septembre 2020. <http://ivc.lib.rochester.edu/the-selfie-in-the-age-of-digital-recursion/>.

- Levin, Thomas Y., Ursula Frohne, et Peter Weibel. 2002. *CTRL (space) : Rhetorics of surveillance from Bentham to Big Brother*. Cambridge : Mass. : The MIT Press.
- Lightman, Herb A. 1946. « The fluid camera ». *American Cinematographer* 27, n° 3 (mars), 82, 102-3.
- Lundemo, Trond. 2011. « Charting the gesture ». *Eurozine*.  
<http://www.eurozine.com/articles/2011-06-21-lundemo-en.html>.
- « Making of *The last laugh* ». *Le dernier des hommes [Der Letzte Mann]*. 1924. DVD. Kino International, 2008.
- Mann, Steve, Jason Nolan, et Barry Wellman. 2003. « Sousveillance : Inventing and using wearable computing devices for data collection in surveillance environments ». *Surveillance & Society* 1, n° 3, 331-355.
- Mann, Steve, Kris M. Kitani, Yong Jae Lee, M.S. Ryoo, et Alireza Fathi. 2014. « An introduction to the 3rd workshop on egocentric (first-person) vision ». Actes du colloque « 2014 IEEE : Conference on computer vision and pattern recognition workshops » (Columbus, Ohio, 23-28 juin 2014), 827-832. Los Alamitos : IEEE Computer Society.
- Mann, Steve. 1998. « “Reflectionism” and “diffusionism” : New tactics for deconstructing the video surveillance superhighway ». *Leonardo* 31, n° 2, 93-102.
- . « “Sousveillance” : inverse surveillance in multimedia imaging ». Actes du colloque « 12th annual ACM international conference on Multimedia » (New York, 10-16 octobre 2004), 620-627. New York: Association for Computing Machinery.
- . 2012. « Eye am a camera : Surveillance and sousveillance in the glassage ». *Time Magazine*, 2 novembre. <https://techland.time.com/2012/11/02/eye-am-a-camera-surveillance-and-sousveillance-in-the-glassage/>.

- . 2016. « Surveillance (oversight), sousveillance (undersight), and metaveillance (seeing sight itself) ». Actes du colloque « 29th IEEE conference on computer vision and pattern recognition workshops » (Las Vegas, 26 juin-1 juillet 2016), 1408-1417. Los Alamitos : IEEE. Computer Society.
- Marks, Laura U. 2000. *The skin of the film : Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham et Londres : Duke University Press.
- . 2002. *Touch : Sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Massuet, Jean-Baptiste. 2014. « L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation ». *Écranosphère* 1. <http://ecranosphere.ca/article.php?id=19>.
- McLuhan, Marshall. 1994. *Understanding media : The extensions of man*. Cambridge, Mass. : MIT press.
- Melchior-Bonnet, Sabine. 1994. *Histoire du miroir*. Paris : Editions Imago.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1945. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- . 1962. « Un inédit de Maurice Merleau-Ponty ». *Revue de Métaphysique et de Morale* 67, n° 4, 401-409.
- . 1964. *Le visible et l'invisible*. Paris : Gallimard.
- Merlo, Marina. 2017. « Le narcissisme du selfie : Esthétique et pratique de la subjectivité contemporaine ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- Metz, Christian. 1977. *Le signifiant imaginaire : Psychanalyse et cinéma*. Paris : Union générale d'éditions.

- Milk, Chris. 2015. « How virtual reality can create the ultimate empathy machine ». *TED talks*.  
 Consulté le 15 septembre 2020. [https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine).
- Milner, Victor. 1935. « Let's stop abusing camera movement ». *American Cinematographer* 16, n° 2 (février), 46-47, 58.
- Mitry, Jean. 1963. *Esthétique et Psychologie du cinéma 1 : Les structures*. Paris : Éditions Universitaires.
- Moran, Dermot. 2005. *Husserl : The founder of phenomenology*. Cambridge : Polity Press.
- Morgan, Daniel. 2016. « Where are we? : Camera movements and the problem of point of view ». *New Review of Film and Television Studies* 14, n° 2, 222-248.
- Morrissey, Priska. 2003. « Histoire d'une machine ». *Vertigo* 1, n° 24, 46-52.
- . 2011. « De l'étalonnage traditionnel à l'étalonnage : Suivi d'un entretien avec Isabelle Julien ». *Positif - Revue mensuelle de cinéma* (mai), 95-96.
- Müller, Sabine. 2014. « Embodied cognition and camera mobility in F. W. Murnau's *The Last Laugh* and Fritz Lang's *M* ». *Paragraph* 37, n°1, 32-46.
- Münsterberg, Hugo. 1916. *The photoplay : A psychological study*. New York : D. Appleton and Company.
- Murnau, Friedrich Wilhelm. 1928. « Films of the future ». *McCall's Magazine* (septembre), 27, 90.
- Murray, Janet H. (1997) 2017. *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass. : MIT press.

- Neitzel, Britta. 2005. « Levels of play and narration ». Dans *Narratology beyond literary criticism. Mediality, disciplinarity*, sous la direction de Jan Christoph Meister , 45-64. Berlin : De Gruyter.
- Nielsen, Jakob Isak. 2007. « Camera movement in narrative cinema : Towards a taxonomy of functions ». Thèse de doctorat, Aarhus, Université d'Aarhus.
- Paillard, Jacques. 1971. « Les déterminants moteurs de l'organisation de l'espace ». *Cahiers de Psychologie* 14, n° 4, 261-316.
- Paillard, Jacques. 1987. « Comment le corps bâtit l'espace ». *Science et vie* 158 (mars), 36-42.
- Patočka, Jan. 1988. *Qu'est-ce que la phénoménologie*. Grenoble : Éditions Jérôme Millon.
- Paumgarten, Nick. 2014 «We are a camera : Experience and memory in the age of GoPro ». *The New Yorker*, 22 septembre. <http://www.newyorker.com/magazine/2014/09/22/camera>.
- Piaget, Jean et Bärbel Inhelder. 1966. *La psychologie de l'enfant*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Pierson, Ryan. 2015 « Whole-screen metamorphosis and the imagined camera (Notes on perspectival movement in animation) ». *Animation* 10, n° 1, 6-21.
- Ramirez, Erick. 2017. « Empathy and the limits of thought experiments ». *Metaphilosophy* 48, n° 4 (juillet), 504-526.
- Reason, James T. 1978. « Motion sickness adaptation : A neural mismatch model ». *Journal of the Royal Society of Medicine* 71 (novembre), 819-829.
- Rennebohm, Katherine Shanne. 2018. « Re-vision : Moving image media, the self, and ethical thought in the 20th century ». Thèse de doctorat, Cambridge, Mass., Harvard.
- Richmond, Scott C. 2016. *Cinema's bodily illusions : Flying, floating and hallucinating*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

- Rombes, Nicholas. 2009. *Cinema in the digital age*. Londres et New York : Columbia University Press.
- Ronchi, Vasco. 1970. *The nature of light*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press.
- Rosenberger, Robert, et Peter-Paul Verbeek. 2015. *Postphenomenological investigations : Essays on human-technology relations*. Lanham : Lexington Books.
- Ross, Miriam. 2020. « Reconfigurations of screen borders : The new or not-so-new aspect ratios ». Dans *Screen space reconfigured*, sous la direction de Susanne Ø. Sæther et Synne T. Bull, 105-125. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Røssaak, Eivind. 2011. *Between stillness and motion : Film, photography, algorithms*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Rothman, William. 2004. *The I of the Camera : Essays in Film Criticism, History and Aesthetics*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Rozovas, Benjamin. 2019. « Steven Spielberg et Peter Jackson : “Sur *Tintin*, la technologie a été l’outil de libération du cinéaste” ». *Première*, 17 février. <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Steven-Spielberg-et-Peter-Jackson-Sur-Tintin-la-technologie-a-ete-loutil-de-liberation-du-cineaste>
- Ruchatz, Jens. 2018. « Selfie reflexivity : Pictures of people taking photographs ». Dans *Exploring the selfie : historical, theoretical, and analytical approaches to digital self-photography*, sous la direction de Julia Eckel, Jens Ruchatz et Sabine Wirth, 49-82. Cham : Palgrave Macmillan.
- Sachs Collopy, Peter. 2015. « The revolution will be videotaped : Making a technology of consciousness in the long 1960s ». Thèse de doctorat, Philadelphie, University of Pennsylvania.



- Sæther, Susanne Ø., et Synne T. Bull (dir.). 2020 *Screen space reconfigured*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Sagan, Carl. 1997. *Pale blue dot : A vision of the human future in space*. New York : Ballantine Books.
- Salt, Barry. 1992. *Film style and technology : History and analysis*. Londres : Starword.
- Sartre, Jean-Paul. 1943. *L'être et le néant : Essai d'ontologie phénoménologique*. Paris : Gallimard.
- Schonig, Jordan. 2017a. « Seeing aspects of the moving camera : On the twofoldness of the mobile frame ». *Synoptique : An Online Journal of Film and Moving Image Studies* 5, n° 2 (hiver), 57-78.
- Schonig, Jordan. 2017b. « Cinema's motion forms : Film theory, the digital turn, and the possibilities of cinematic movement ». Thèse de doctorat, Chicago, University of Chicago.
- Schwartz, Hillel. 2014. *The culture of the copy : Striking likenesses, unreasonable facsimiles*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Selinger, Evan, et Timothy Engstrom. 2007. « On naturally embodied cybords : Identities, metaphors, and models ». *Janus Head* 9, n° 2, 553-584.
- Selinger, Evan. 2012. *Postphenomenology : A critical companion to Ihde*. Albany : SUNY Press.
- Shaviro, Steven. 1993. *The cinematic body*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Shepherd, Sam. 2015 « Surveillance of digital life and the use of sousveillance as a response ». *Medium*, 19 octobre. Consulté le 15 septembre 2020. <https://medium.com/@sam.shepherd/surveillance-of-digital-life-and-the-use-of-sousveillance-as-a-response-7b306cfdb6e8>.

- Shklovsky, Victor. (1917) 1988. « Art as technique ». Dans *Modern criticism and theory : A reader*, sous la direction de David Lodge, 15–30. Londres : Longman.
- Silberg, Jon. 2003. « Roger Deakins, ASC, BSC on camera movement ». *American Cinematographer* 84, n° 10 (octobre), 53.
- Simondon, Gilbert. 1989. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier.
- Smolik, Noemi. 2016. « While you were sleeping : ». *Frieze*, 10 mars. Consulté le 15 septembre 2020. <https://www.frieze.com/article/schlaf-gut>.
- Sobchack, Vivian. 1982. « Toward inhabited space : The semiotic structure of camera movement in the cinema ». *Semiotica* 41, n° 1-4, 317-335.
- . 1990. « The active eye : A phenomenology of cinematic vision ». *Quarterly Review of Film and Video* 12, n° 3 (1990), 21-36.
- . 1992. *Address of the eye : Phenomenology of film experience*. Princeton : Princeton University Press.
- . 2004. *Carnal thoughts : Embodiment and moving image culture*. Berkeley : University of California Press.
- Stein, Edith. (1917) 1989. *The problem of empathy*. Washington : ICS Publications .
- Stiegler, Bernard. 1994. *La technique et le temps 1. La Faute d'Épiméthée*. Paris : Galilée
- Strauss, Erwin. 1963. *The primary world of the senses : A vindication of sensory experience*. Traduit par Jacob Needleman. Londres : The Free Press of Glencoe, Collier-Macmillan.
- Thompson, Anne. 2010. « How James Cameron's innovative new 3D tech created *Avatar* ». *Popular Mechanics*, 1er janvier. Consulté le 15 septembre 2020. <http://www.popularmechanics.com/culture/movies/a5067/4339455/>.

- Tsivian, Yuri. 1994. « Russia, 1913. Cinema in the cultural landscape » *Griffithiana* 52, n° 50, 124-147.
- Turcotte, Renée. 1990. *Vers une terminologie des arts infographiques*. Québec : Centre international de recherche sur l'aménagement linguistique.
- Turquety, Benoît. 2014. *Inventer le cinéma épistémologie : Problèmes, machines*. Lausanne : L'Âge d'Homme.
- . 2015. « Le numérique, technologie et techniques : Problèmes de la couleur ». Dans *Techniques et technologies du cinéma : Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*, sous la direction d'André Gaudreault et Martin Lefebvre, 175-192. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Turvey, Malcolm. 1999. « Can the camera see? Mimesis in *Man with a movie camera* ». *October* 89 (été), 25-50.
- Turvey, Malcolm. 2008. *Doubting vision : Film and the revelationist tradition*. Oxford : Oxford University Press.
- Uroskie, Andrew V. 2014. *Between the black box and the white cube : Expanded cinema and postwar art*. Chicago : University of Chicago Press.
- Väliaho, Pasi. 2010. *Mapping the moving image : Gesture, thought and cinema circa 1900*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- van den Oever, Annie (dir.). 2014. *Technē/Technology : Researching cinema and media technologies – Their development, use, and impact*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- van der Keuken, Johan. 1993. « Le comment du monde ». *Cahiers du cinéma* 465 (mars), 78-81.

- Vertov, Dziga. 2019. *Le ciné-œil de la révolution – Écrits sur le cinéma*. Paris : Les Presses du Réel.
- von Uexküll, Jakob. (1934) 2010. *A foray into the worlds of animals and humans with a theory of meaning*. Traduit par Joseph D. O’Neil. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wald, George. 1950. « Eye and Camera ». *Scientific American* 183, n° 2 (August), 32-41.
- Walker Rettberg, Jill. 2014. *Seeing ourselves through technology : How we use selfies, blogs and wearable devices to see and shape ourselves*. New York : Palgrave Macmillan.
- Watts, Alan. 1962. *The joyous cosmology*. New York : Random House.
- Wees, William C. 1992. *Light moving in time : Studies in the visual aesthetics of avant-garde film*. Berkeley : University of California Press.
- White, Frank. 1998. *The overview effect: Space exploration and human evolution*. Reston : American Institute of Aeronautics and Astronautics.
- Williams, Kevin. 2000. « Music video, technology and the reversal of perspective ». Dans *Art, technology, consciousness*, sous la direction Roy Ascott, 103-108. Bristol : Intellect.
- Yang, Robert. 2017. « “If you walk in someone else’s shoes, then you’ve taken their shoes” : Empathy machines as appropriation machines ». *Radiator Design Blog*, 5 avril. Consulté le 15 septembre 2020. <https://www.blog.radiator.debaacle.us/2017/04/if-you-walk-in-someone-elses-shoes-then.html>.
- Zahavi, Dan. 2018. *Phenomenology : The Basics*. Londres et New York : Routledge.
- Zaner, Richard M. 1971 *The problem of embodiment : Some contributions to a phenomenology of the body*. La Haye: Martinus Nijhoff.

Zbikowski, Dörte. 2002. « Bruce Nauman » Dans *CTRL (space) : Rhetorics of surveillance from Bentham to Big Brother*, sous la direction de Thomas Y. Levin, Ursula Frohne et Peter Weibel, 65-67. Cambridge, Mass. : The MIT Press.

## ŒUVRES CITÉES

- Aardvark — Third person P.O.V. headset.* 2012 Réalisation de Paul Gazzalo et Paul Granjon. Australie. Experimental Body Extension Manufacturing Unit,
- Amsterdam global village.* 1996. Réalisation de Johan van der Keuken. Pays-Bas. Pieter Van Huystee Film and Television
- Arche russe (L').* 2002. Réalisation d'Alexander Sokurov. Russie et Allemagne. Egoli Tossell Film AG, Fora Film et Hermitage Bridge Studio.
- Avatar.* 2009. Réalisation de James Cameron. États-Unis. Twentieth Century Fox, Dune Entertainment et Lightstorm Entertainment.
- Aventures de Tintin : Le secret de la Licorne (Les).* 2011. Réalisation de Steven Spielberg. États-Unis, Nouvelle Zélande, Royaume-Uni, France et Australie. Columbia Pictures, Paramount Pictures, Amblin Entertainment, WingNut Films, The Kennedy/Marshall Company, DreamWorks, Hemisphere Media Capital et Nickelodeon Movies.
- Back and forth.* 1969. Réalisation de Michael Snow. Canada.
- Barretts of Wimpole street (The).* 1934. Réalisation de Sidney Franklin. États-Unis. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Barton Fink.* 1991. Réalisation de Ethan et Joel Cohen. États-Unis et Royaume-Uni. Circle Films, Working Title Films
- Bram Stoker's Dracula.* 1992. Réalisation de Francis Ford Coppola, (1992)
- Centers.* 1971. Réalisation de Vito Acconci. États-Unis
- Chute de la maison Usher (La).* 1928. Réalisation de Jean Epstein. France.
- Ciné-œil.* 1923. Réalisation de Dziga Vertov. Union Soviétique.
- Cœur fidèle.* 1923. Réalisation de Jean Epstein. France.

*Dernier des hommes (Le)* [*Der Letzte Mann*]. 1924. Réalisation de Friedrich Wilhelm Murnau.  
Allemagne. Universum Film (UFA).

*Disorient express*. 1996. Réalisation de Ken Jacobs. États-Unis

*Doghouse (The)*. [*Skammekrogen*]. 2014. Réalisation de Johann Knattrup Jensen et Mads Damsbo.  
Danemark. Makropol.

*Ewa : Out of body*. 2016. Réalisation de Johan Knattrup Jensen et Mads Damsbo. Danemark.  
Makropol.

*Fair Game* [*Mamba*]. 1988. Réalisation de Mario Orfini. Italie. Eidoscope International et  
Reteitalia.

*Faith condition*. 2012. Réalisation de Lukas Franciszkievicz. Suisse.

*Fargo*. 1996. Réalisation d'Ethan Coen et Joel Cohen. États-Unis et Royaume-Uni. PolyGram  
Filmed Entertainment et Working Title Films.

*Fight club*. 1999. Réalisation de David Fincher. États-Unis et Allemagne. Fox 2000 Pictures, New  
Regency Productions, Linson Films, Atman Entertainment, Knickerbocker Films,  
Medusa Film et Taurus Film.

*Flag*. 1954-55. Jasper Johns. Encaustique, huile, collage et textile sur contreplaqué. 107,3 x 153,8  
cm. Museum of Modern Art, New York.

*Georgetown loop*. 1996. Réalisation de Ken Jacobs. États-Unis.

*Glaneurs et la glaneuse (Les)*. 2000. Réalisation de Agnès Varda. France. Ciné-tamaris.

*Golddiggers of 1935*. 1935. Réalisation de Busby Berkeley. États-Unis. First National Pictures.

*Goodfellas*. 1990. Réalisation de Martin Scorsese. États-Unis. Warner Bros.

*Hangover (The)*. 2009. Réalisation de Todd Phillips. États-Unis et Allemagne. Warner Bros.,  
Legendary Entertainment, Green Hat Films et IFP Westcoast Erste.

- Homme à la caméra (L')*. 1929. Réalisation de Dziga Vertov. Union Soviétique. VUFKU.
- In the eyes of the animal*. 2015. Réalisation de Marshmallow Laser Feast. Royaume-Uni.
- Kri Kri e il tango*. 1913. Anonyme. Italie. Cines.
- Live-Taped Video Corridor*. 1970. Réalisation de Bruce Nauman. États-Unis.
- Lodela*. 1996. Réalisation de Philippe Baylaucq. Canada. Office National du Film.
- Machine to be another*. 2012-présent. Réalisation de BeAnotherLab. Espagne.
- Mean Streets*. 1973. Réalisation de Martin Scorsese. États-Unis. Warner Bros. et Taplin - Perry - Scorsese Productions.
- Notes on blindness*. 2016. Réalisation d'Arnaud Colinart, Amaury La Burthe, Peter Middleton, James Spinney. Royaume-Uni et France. Novelab et Atlas V.
- Panic room*. 2002. Réalisation de David Fincher. États-Unis. Columbia Pictures, Hofflund/Polone et Indelible Pictures.
- Panorama du Grand Canal pris d'un bateau*. 1896. Réalisation d'Alexandre Promio. France. Lumière.
- Passion de Jeanne D'Arc (La)*. 1928. Réalisation de Carl Theodor Dreyer. France. Société générale des films.
- Pendlebury Colliery*. 1901. Réalisation de Mitchell & Kenyon. Royaume-Uni.
- Polar Express*. 2004. Réalisation de Robert Zemeckis. États-Unis. Castle Rock Entertainment, Shangri-La Entertainment, Playtone, ImageMovers, Golden Mean, Universal CGI, Warner Bros.
- Ready player one*. 2018. Réalisation de Steven Spielberg. États-Unis et Inde. Warner Bros., Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures, Access Entertainment, Dune Entertainment, De Line Pictures, Farah Films & Management, Reliance Entertainment.



*Région centrale (La)*. 1971. Réalisation de Michael Snow. Canada.

*Requiem dream*. 2000. Réalisation de Darren Aronofsky. États-Unis. Artisan Entertainment, Thousand Words, Sibling Productions, Protozoa Pictures, Industry Entertainment, Bandeira Entertainment, Truth and Soul Pictures.

*Roi lion (Le)*. 2019. Réalisation de Jon Favreau. États-Unis, Royaume-Uni et Afrique du Sud. Walt Disney Pictures, Fairview Entertainment et British Film Commission.

*Runaway*. 1984. Réalisation de Michael Crichton. États-Unis. TriStar Pictures et Delphi III Productions.

*Self awareness sensory kit*. 2016. Réalisation d'Inês Araújo, Luuk Rombouts, Mary Mikhail, Sena Partal. Danemark. Copenhagen Institute of Interaction Design.

*Shining*. 1980. Réalisation de Stanley Kubrick. Royaume-Uni et États-Unis. Warner Bros., Hawk Films, Peregrine, Producers Circle.

*Star trek : The next generation*. 1987-1994. Une création de Gene Roddenberry. États-Unis. Paramount Television.

*Touch of evil*. 1958. Réalisation d'Orson Welles. États-Unis. Universal International Pictures.

*Treehugger : Wawona*. 2016. Réalisation de Marshmallow Laser Feast. Royaume-Uni.

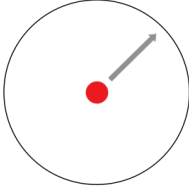
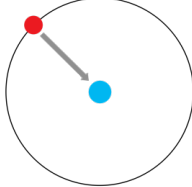
*Variété*. 1925. Réalisation d'Ewald André Dupont. Allemagne. Universum Film (UFA).

*Walden, also known as diaries, notes and sketches*. 1969. Réalisation de Jonas Mekas. États-Unis.

*Wearable urban routine*. 2011. Réalisation de Xiaowen Zhu. Pays-Bas.

## ANNEXE I

**Tableau 1** : Ensemble de paires qui font écho à l'opposition égocentrique—exo-centrique.

<p><b>Égocentrique</b> Qui est centré sur soi</p>	<p><b>Exo-centrique (Excentrique)</b> Qui est <i>hors</i> du centre</p>
	
<p><b>Intrinsèque</b> Au-dedans, intérieur</p>	<p><b>Extrinsèque</b> Au-dehors, extérieur</p>
<p><b>Centrifuge</b> Qui provient du centre et qui est dirigé vers l'extérieur</p>	<p><b>Centripète</b> Qui tend vers le centre (à partir de l'extérieur)</p>
<p><b>Centre</b></p>	<p><b>Périphérie</b></p>
<p><b>Géocentrique</b> « Qui est repéré par rapport à la Terre prise comme centre » (<i>Le Petit Robert</i>, 2002, 1177)</p>	<p><b>Héliocentrique</b> « Qui est mesuré, considéré par rapport au centre du Soleil » (<i>Ibid.</i>, 1253)</p>
<p><b>Anthropocentrique</b> « Qui fait de l'homme le centre du monde » (<i>Ibid.</i>, 102)</p>	<p><b>Non-Anthropocentrique</b> Qui ne prend pas l'humain comme centre du monde</p>
<p><b>Endogène</b> Qui vient de l'intérieur</p>	<p><b>Exogène</b> Qui vient de l'extérieur</p>

## ANNEXE II

**Tableau 2** : Reproduction du tableau présenté par Steve Mann (2004, 626-627).

Surveillance	Sousveillance
<p>God's eye view from above. (Authority watching from on- high.)</p> <p>Cameras usually mounted on high poles, up on ceiling, etc..</p> <p>"Eye in the Sky" (i.e. camera in the sky)</p> <p><i>Sur-veiller</i> is French for "to watch from above".</p> <p>Architecture-centered (e.g. cameras usually mounted on or in structures).</p> <p>Recordings made by authorities, remote security staff, etc..</p> <p>Note that in most states it's illegal to record a phone conversation of which you are not a party. Perhaps the same would apply to an audiovisual recording of somebody else's conversation.</p> <p>Recordings are usually kept in secret.</p> <p>Process usually shrouded in secrecy.</p>	<p>Human's eye view. ("Down-to-earth.")</p> <p>Cameras down-to-earth (at (ground level), e.g. at human eye-level.</p> <p>"Eye in the Eye" (i.e. eye is the camera)</p> <p><i>Sous-veiller</i> is French for "to watch from below".</p> <p>Human-centered (e.g. cameras carried or worn by, or on, people).</p> <p>Recordings of an activity made by a participant in the activity.</p> <p>In most states it's legal to record a phone conversation of which you are a party. Perhaps the same would apply to an audiovisual recording of your own conversations, i.e. conversations in which you are a party.</p> <p>Recordings are often made public e.g., on the World Wide Web.</p> <p>Process, technology, etc., are usually public, open source, etc.</p>

Panoptic origins, as described by Foucault, originally in the context of a prison in which prisoners were isolated from each other but visible at all times by guards. Surveillance tends to isolate individuals from one another while setting forth a one-way visibility to authority figures.

Privacy violation may go un-noticed, or un-checked. Tends to not be self-correcting.

It's hard to have a heart-to-heart conversation with a lamp post on top of which is mounted a surveillance camera.

When combined with computers, we get ubiquitous computing ("ubiqcomp") or pervasive computing ("pervcomp"). Perveillance (ubiq./perv. comp) tends to rely on cooperation of the infrastructure in the environments around us.

With surveillant-computing, the locus of control tends to be with the authorities.

Community-based origins, e.g. a personal electronic diary, made public on the World Wide Web. Sousveillance tends to bring together individuals, e.g. it tends to make a large city function more like a small town, with the pitfalls of gossip, but also the benefits of a sense of community participation.

Privacy violation is usually immediately evident. Tends to be self-correcting.

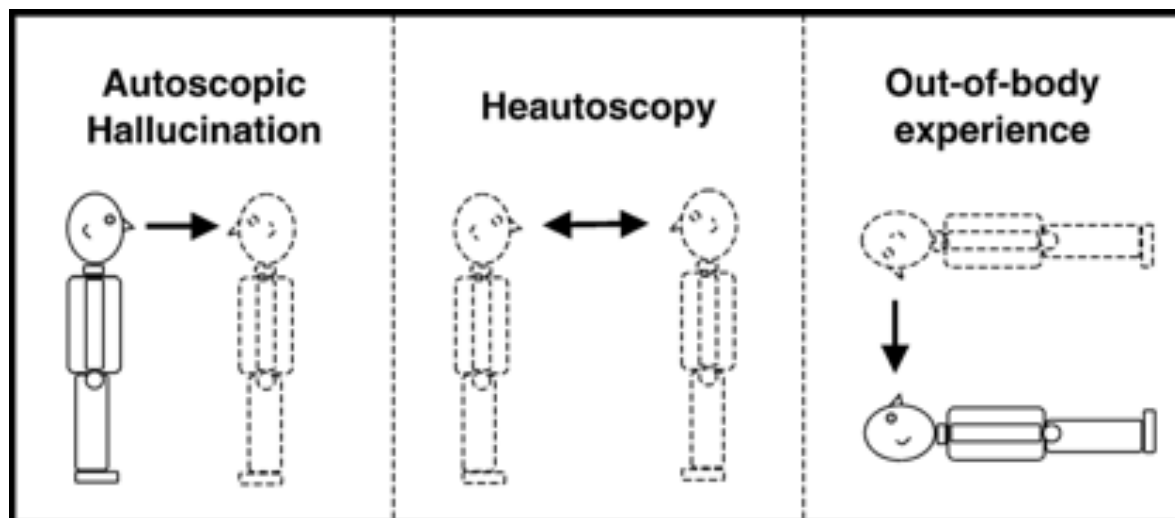
At least there's a chance you can talk to the person behind the sousveillance camera.

When combined with computers, we get wearable computing. ("wearcomp"). Wearcomp usually doesn't require the cooperation of any infrastructure in the environments around us.

With sousveillant-computing, it is possible for the locus of control to be more distributed. and, in particular, to rest with the individual

## ANNEXE III

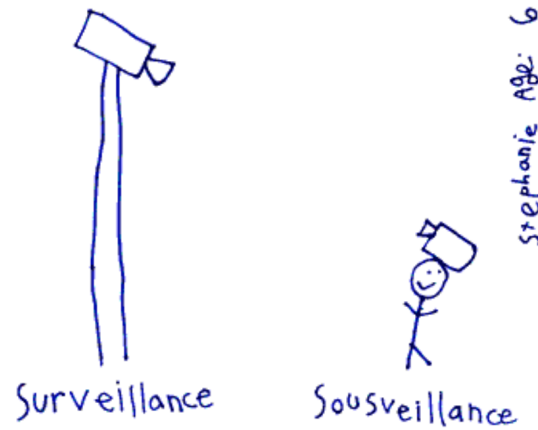
Reproduction de l'illustration présentée dans Blanke et Mohr (2015, 187)



Sous-titre original:

Phenomenology of autoscopic phenomena. In this figure the phenomenology of AH (left), HAS (middle) and OBE (right) is represented schematically. The experienced position and posture of the physical body for each autoscopic phenomenon is indicated by black lines and the experienced position and posture of the disembodied body (OBE) or autoscopic body (AH, HAS) in dashed lines. The finding that AH and HAS were mainly reported from a sitting/standing position and OBE in a supine position is integrated into the figure. The experienced visuo-spatial perspective during the autoscopic phenomenon is indicated by the arrow pointing away from the location in space from which the patient has the impression to see from (AH: from the physical body; OBE: from disembodied body or location; HAS: alternating or simultaneous fashion between physical and autoscopic body » (Blanke et Mohr 2005, 187)

## ANNEXE IV



Sous-titre original: « Child's drawing depicting traditional land/building- centered vision from above (Surveillance) and its "inside-out" reversal (human-centered Sousveillance) » (Mann *et al.* 2014, 829).

Reproduit avec la permission de Steve Mann (© Stephanie Mann, 2013).