

Université de Montréal

Cinéma et sens de la ville  
*La ville idéale*

par

Michel Max Raynaud

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de  
*Philosophiæ Doctor* (Ph.D.)  
en Aménagement

© Michel Max Raynaud, 2010





Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Cette thèse intitulée :  
**Cinéma et sens de la ville**  
*La Ville idéale*

présentée par :  
Michel Max Raynaud

a été évaluée par un jury composée des personnes suivantes :

Daniel Gill  
président- rapporteur

Gérard Beaudet  
directeur de recherche

Pierre Boudon  
co-directeur de recherche

François Charbonneau  
membre du jury

Thierry Paquot  
examineur externe

Tiiu Vaikla-Poldma  
représentant du doyen de la FES



## Table des matières

Résumé.....	v
Abstract .....	vi
Reseña.....	vii
Listes des figures dans le texte.....	ix
Remerciements.....	xv
<b>INTRODUCTION</b>	<b>1</b>
<b>AVANT PROPOS : LE FILM COMME CULTURE</b>	<b>5</b>
De King Kong à King Kong : comprendre New York.....	6
Question de recherche.....	11
<b>REVUE CRITIQUE DE LITTÉRATURE</b>	<b>15</b>
<b>Autour du phénomène de perception</b>	<b>16</b>
<b>Théories et histoires</b>	<b>22</b>
Cinéma et théories : le langage cinématographique .....	23
Cinéma et théories : l'espace cinématographique.....	29
Cinéma et théories : culture et société .....	34
<b>Villes / cinéma</b>	<b>39</b>
Villes et cinéma.....	40
Villes et cinéma : le décor.....	47
Villes au cinéma.....	49

<b>Le cinéma comme forme « temporelle » symbolique</b>	<b>55</b>
<b>Une « non revue » filmique</b>	<b>66</b>
<b>Pour un cadre théorique</b>	<b>67</b>
<b>CHAPITRE 1 : PRÉSENTATION DE LA RECHERCHE</b>	<b>71</b>
<b>Villes-Cinéma</b>	<b>71</b>
Définition du sujet.....	73
Définition d'un matériau.....	76
<b>Des questions nées d'une expérience</b>	<b>79</b>
Le film comme spectacle .....	79
Le film comme invention du réel.....	80
Représentation et perception : la question du sens .....	82
Nature et fonction de la perception.....	83
<b>Approche méthodologique</b>	<b>84</b>
Méthode et matériaux .....	85
La ville filmée / ville projetée.....	87
Le sens de la ville.....	88
La volonté de voir .....	89
Perception et mémoire .....	91
Construction de l'expérience .....	92
Conscience et perception .....	96
<b>Un réel partagé</b>	<b>98</b>
La ville idéale .....	98
Percevoir pour concevoir.....	100
Partager le réel .....	102
<b>CHAPITRE 2 : REPRÉSENTER LA VILLE</b>	<b>105</b>
Choix méthodologiques .....	105
<b>Fonctions de l'art</b>	<b>107</b>
La ville imaginée .....	108
La ville mise en perspective.....	109

Construire la ville au cinéma .....	112
La ville décrite .....	115
Raconter la ville au cinéma.....	118
La ville mise en scène.....	120
La ville photographiée .....	122
Le « grain » des choses .....	124
Rendre la texture de la ville au cinéma.....	130
Le « mouvement » la ville .....	135
Analyser la représentation et décrypter la perception.....	137
<b>CHAPITRE 3 : LE SENS DE LA VILLE</b>	<b>139</b>
Choix méthodologiques .....	139
<b>La représentation comme jeu</b>	<b>142</b>
Question de la réalité .....	142
L'image cinématographique de la ville .....	144
L'image comme expérience .....	150
Villes de films / films de villes.....	154
<b>Le spectacle comme réalité</b>	<b>158</b>
Du réel au « sens du Réel » .....	158
Le sens du réel .....	161
<b>Représentation/Perception</b>	<b>167</b>
De la représentation à la perception.....	167
« Entrer en ville » .....	173
Le cycle itératif de la réalité imageante .....	180
Partager le réel .....	184
<b>CHAPITRE 4 : LA VILLE IDÉELLE</b>	<b>189</b>
Choix méthodologiques .....	189
<b>Perception et mémoires</b>	<b>191</b>
Percevoir les choses .....	191
Perception et mémoire .....	200
Perception et présent.....	206
Perception et forme.....	211

Perception et matière .....	216
Perception et mouvement.....	219
<b>La ville idéale</b>	<b>222</b>
Identifier.....	224
Apprendre .....	225
Mémoriser.....	228
Structure conceptuelle de la ville idéale .....	232
La ville idéale : le mode conceptuel ? .....	235
La ville idéale : un paradigme .....	236
<b>La ville comme savoir</b>	<b>240</b>
<b>Ville idéale/Ville construite</b>	<b>245</b>
<b>CHAPITRE 5 : LES VILLES PARTAGÉES</b>	<b>253</b>
Choix méthodologiques .....	253
<b>Les « imago» de la ville</b>	<b>254</b>
Ville-images.....	257
Ville-codes .....	263
Ville-mémoires .....	265
Ville-produits .....	269
<b>Partager le réel</b>	<b>272</b>
Ineluctable modality of the visible.....	272
La perception vraie de la ville.....	275
Vers une nouvelle perception de la ville .....	277
La perception partagée de la ville .....	279
Produire une ville partagée .....	284
<b>CONCLUSION</b>	<b>287</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>291</b>
<b>Index des films cités</b>	<b>307</b>

## Résumé

C'est principalement par le cinéma que nous connaissons et partageons le réel des villes, même celles dans lesquelles nous vivons. Par le cinéma, nous découvrons plus de villes que nous n'en visiterons jamais. Nous *connaissons* des villes que nous n'avons jamais vues. Nous apprenons à découvrir des villes que nous connaissons déjà. Nous avons en mémoire des villes qui n'existent pas.

Que nous soyons spectateur ou créateur, les villes existent d'abord dans notre imaginaire. Percevoir, représenter et créer sont des actes complémentaires qui mobilisent des fonctions communes. Toute perception est conditionnée par le savoir et la mémoire, elle dépend de la culture. Toute représentation, si elle veut communiquer, doit tenir compte des mécanismes et des codes mémoriels et culturels du public auquel elle s'adresse. Le cinéma ne fait pas que reproduire, il crée et il a appris à utiliser ses codes et ses mécanismes, notamment pour représenter la ville. L'étude du cinéma peut ouvrir aux urbanistes et aux professionnels de l'aménagement, de nouveaux champs de scientificité sur le plan de la représentation et de la perception comme partage du réel de la ville.

La ville et le cinéma doivent alors être vus comme un *spectacle* dans son acception herméneutique, et de ce spectacle il devient possible d'en faire émerger un paradigme; ou dit autrement, *the basic belief system or worldview that guides the investigator, not only in choices of methods but in ontologically and epistemologically fundamental ways.* (Guba & Lincoln, 1994)

Ce paradigme, que nous proposons de décrire, de modéliser et dont nous montrons les fonctions conceptuelles; nous le désignons comme la *Ville idéale*.

*Mots clés* : Ville, cinéma, représentation, perception, image, sémiotique, phénoménologie, herméneutique.

## Abstract

It is mainly through movies that we learn about and share in the reality of cities, even the cities in which we live. Through movies, we discover more cities than we will ever visit. We recognize cities that we have never actually seen. We discover new aspects of cities with which we were already familiar. We have memories of cities that don't even exist.

Whether we are the spectators or the creators of the vision, cities exist first as fantasies. Perception, representation and creation are complementary acts calling for common functions. Every perception is conditioned by knowledge and memory and depends on culture. In order to communicate, representations must take into account the target audiences' mechanisms and memory codes. Making movies is not merely about replication. The cinema creates and has learned to use its codes and mechanisms, as in the case of representing the city. Cinema study can open to the eyes of urban planners and other environment related professionals, and create new scientific fields on the representation and perception as a share of city's reality.

Therefore, city and movies should then be seen as a *spectacle* (show) in its hermeneutical meaning, a spectacle (show) from which the emergence of a paradigm becomes possible. In other words, *the basic belief system or worldview that guides the investigator, not only in choices of methods but in ontologically and epistemologically fundamental ways.* (Guba & Lincoln, 1994).

We propose to describe, to shape and to show the conceptual functions of such paradigm; we call it the *Ideel City*.

*Key words:* city, movies, representation, perception, image, semiotics, phenomenology, hermeneutics.



## Reseña

Mediante el cine conocemos y compartimos la realidad de las ciudades, aun de aquellas en las que vivimos. Mediante el cine descubrimos más ciudades de las que podremos algún día visitar. *Conocemos* ciudades que nunca hemos visto. Aprendemos a descubrir ciudades que ya *conocemos*. Tenemos el recuerdo de ciudades inexistentes.

Ya sea como espectadores o creadores, la existencia de las ciudades empieza en nuestra imaginación. Percibir, representar y crear son actos complementarios que apelan a funciones comunes. Toda percepción es condicionada por el conocimiento y la memoria, y depende de la cultura. Toda representación que intente comunicar, debe conocer los mecanismos y los códigos culturales del público al cual se dirige. El cine no solamente reproduce: crea y ha aprendido a utilizar dichos códigos y mecanismos, particularmente para representar la ciudad. El estudio del cine puede abrir a los urbanistas y a los profesionales de las disciplinas conexas, nuevos *campos disciplinares* a propósito de la representación y de la percepción como modos de compartir la realidad de la ciudad.

La ciudad y el cine deben ser por tanto vistos como un *espectáculo* en la acepción hermenéutica del termino; espectáculo a partir del cual es posible que surja un paradigma. Dicho de otra manera, *the basic belief system or worldview that guides the investigator, not only in choices of methods but in ontologically and epistemologically fundamental ways*. (Guba & Lincoln, 1994)

A este paradigma, que nos proponemos describir, dar forma y cuyas funciones conceptuales mostramos, lo hemos llamado la *Ciudad ideal*.

*Palabras clave:* Ciudad, cine, representación, percepción, imagen, semiótica, fenomenología, hermenéutica.



## Listes des figures dans le texte

*Avertissement* : certaines figures (images de films et montages d'images de films) ont été saisies sur des sites qui peuvent avoir été modifiés depuis la visite.

- Fig.1 : King Kong, 1933. *British Film Institute (londres)*
- Fig. 2 : King Kong, 1976. <http://www.horreur.net/img/kingkong1976.jpg> (2010/04/27);
- Fig. 3 King Kong et le 11 septembre 2001. <http://www.myspaceantics.com/images/myspace-graphics/funny-pictures/where-was-king-kong.jpg> (2010/04/27)
- Fig. 4 : King Kong, 2005, Centra Park. *New York Film Academy.*
- Fig. 5 : Annonce du King Kong Day (photo : *Stuart Ramson /AP*).
- Fig. 6 : Scène tragique et scène comique (Serlio,Livre II). *Dover Publications Inc.*
- Fig. 7 : *Vue d'une Cité idéale*. Panneau d'Urbino. Urbino, galerie nationale des Marches. Photo Marino Oberto. Dessin de Jean Blécon (image extraite de l'ouvrage d'Hubert Damisch *L'origine de la perspective*, p.338).
- Fig. 8 : *Trucage partiel*. Extrait de l'ouvrage de Léon Barsacq, *Le décor de film*, p.151.
- Fig.9 : *Le silence est d'or*, décor de Léon Barsacq. Photo Léon Barsacq.
- Fig. 10 : *Le jour se lève*, décor d'Alexandre Trauner. Dessin et photo Alexandre Trauner.
- Fig. 11 : *Metropolis*. Décor de Otto Hunte, Erich Kettelhut et Kerl Vollbrecht. Construction du décor et vue du film. Photos Cinémathèque française.
- Fig. 12 : *Broadway Melody*. Extrait de l'ouvrage de Léon Barsacq, *Le décor de film*, p. 131. *An American in Paris*. <http://www.tampatheatre.org/MediaPage/American%20in%20Paris%202.jpg> (2010/05-02)
- Fig. 13 : *L'ancien pavillon de Flore*. Daguerrotypie début 1839, Conservatoire national des Arts et Métiers (Paris). *Vue du boulevard du Temple*. Daguerrotypie circa 1838. Bayerisches Nationalmuseum (Munich).
- Fig. 14 : *41 rue Broca*. Atget, Photothèque des Musées de la Ville de Paris. *Impasse des Bourdonnais*. Marville circa 1860. Bibliothèque nationale, Estampes (Paris).
- Fig. 15 : *Nu*. Weston, 1966. Center for Creative Photography, Arizona Board of Regents. *Grand nu bleu*. Matisse, 1952. Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou (Paris).
- Fig. 17 : Charles Nègre *Scène du marché au port de l'Hôtel de Ville de Paris 1850*. Fonds Charles. Nègre. Conservatoire national des Arts et Métiers (Paris).
- Fig. 18 : Charles Nègre. *Peinture exécutée d'après photographie*. Fonds Charles Nègre. Conservatoire national des Arts et Métiers (Paris).
- Fig. 19 : Raoul Hausmann, *Melon circa 1950*. Bibliothèque nationale de France, Estampes (Paris). Erna Lendvai-Dircksen, *Femme de la région de Regensburg, circa 1930*. Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou (Paris).

- Fig. 20 : *Les égouts de Paris*, Photographie de Nadar *circa* 1860 Bibliothèque nationale de France, Estampes (Paris). *The Third Man*. British Lion Films & Selznick International Pictures.
- Fig. 21 : *Asphalt*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=f6k8cq47N08> (30/04/2010)
- Fig. 22 : *Hammet*. Orion Pictures Warner Bros. & Paramount Pictures.
- Fig. 23 : *Court of the First Model Tenements in New York City, 361-365 East 71st Street*. Berenice Abbott/Commerce Graphics Ltd, Inc. *West Side Story*. United Artists.
- Fig. 24 : *Pike and Henry Street*. Berenice Abbott/Commerce Graphics Ltd, Inc. *Once Upon a Time in America*. Warner Bros..
- Fig. 25 : *Le viaduc du métro*. Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou (Paris). *Les portes de la nuit*. Pathé France.
- Fig. 26 : *Les amants du Pont-Neuf*. Décor Michel Vandestien et Nicolas Vandestien. Film A2 France.
- Fig. 27 : *Tintin au Congo*. Éditions Casterman. Avec l'aimable autorisation de Moulinsart SA.
- Fig. 28 : Le nœud borroméen (VR : la ville représentée). Michel Max Raynaud (d'après Jacques Lacan).
- Fig. 29 : Le nœud borroméen. La situation du *Sens* du Réel. Michel Max Raynaud (d'après Jacques Lacan).
- Fig. 30 : Le nœud borroméen. Situation des *topoi*. Michel Max Raynaud.
- Fig 31 : *Les portes de la nuit*. Montage réalisé à partir du site Youtube : :[http://www.dailymotion.com/video/x1lrq3\\_les-portes-de-la-nuit-carette\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/x1lrq3_les-portes-de-la-nuit-carette_shortfilms) (25/11/2008)
- Fig. 32 : *Naked City*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=QE2e6FYjCQg&feature=related> (20/04/2010).
- Fig. 33 : *The Third Man*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=n4JpDUMXBqo> (25/11/2008).
- Fig. 34 : *Roman Holiday*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=eIFo0txAvuE> (20/04/2010).
- Fig. 35 : *From Hell*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=yw8US3gS37w> (20/04/2010).
- Fig. 36 : *Schéma de principe des mémorisations*. Michel Max Raynaud (d'après Husserl).
- Fig. 37 : *Schéma des « maintenant » de la perception et des « rétentions » liées à la perception*. Michel Max Raynaud (d'après Husserl).
- Fig. 38 : *The Bourne Ultimatum*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=z91JXUBBylw&feature=related> (15/03/2010)
- Fig. 39 : *Pleasantville*. New Line Cinema. *A Serious Man*. Focus Features.

- Fig. 40 : *The Apartment*. Dessin d'Alexandre Trauner. Jade-Flammarion. United Artists.
- Fig. 41. *A Woman of Paris*. Montage réalisé à partir du site Youtube : [http://www.youtube.com/watch?v=ZEPK9\\_jpl3Q](http://www.youtube.com/watch?v=ZEPK9_jpl3Q) (25/11/2008).
- Fig. 42 : Cubes. Michel Max Raynaud.
- Fig. 43 : *My Studio II*. Jan Dibbets. Coll. de l'artiste.
- Fig. 44 : *The Third Man*. Séquence de la poursuite de Harry Lime dans Vienne. Montage réalisé à partir du site Youtube :  
<http://video.google.com/videoplay?docid=-3698292538710976611#> (25/11/2008)
- Fig. 45 : *Playtime*. Photographie des décors. Cahiers du Cinéma.
- Fig. 46 : Séquence d'ouverture du film *I Confess* d'Alfred Hitchcock. Montage réalisé à partir du site Youtube :  
<http://www.youtube.com/watch?v=0H43IqD7mEg&feature=related> (25/11/2008)
- Fig. 47 : Plan d'ouverture (situé entre 3 et 4 de la fig précédente) du film *I Confess* dans lequel on voit Alfred Hitchcock. Extrait de Youtube. (25/11/2008)
- Fig. 48 : Séquence d'ouverture de *Triumph des Willens*. Montage réalisé à partir du site Youtube :  
<http://www.youtube.com/watch?v=TnBs8KoHfkk&feature=related> (25/11/2008)
- Fig. 49 : *West Side Story*, images du prologue. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.gralon.net/cinema/film-west-side-story-4261.htm> (25/11/2008)
- Fig. 50 : *À propos de Nice*. Deux images de deux séquences.  
<http://video.google.com/videoplay?docid=7680320122746883496#> (30/01/2010)
- Fig.51 : *Trois chambres à Manhattan*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.commeaucinema.com/bande-annonce/54310> (28/ 01/ 2010)
- Fig. 52 : Structure conceptuelle de la ville idéale. Michel Max Raynaud.
- Fig. 53 : Vue de la ville imaginaire de Theed, capitale de Naboo, *Prequel StarWars Ttilogy* :  
<http://www.youtube.com/watch?v=PFpNlycKrz8&feature=related> (22/01/2010)
- Fig. 54 : New York, Immeuble du film *Rosemary's Baby* :  
<http://www.youtube.com/watch?v=eFB8TYG8Vx8&feature=related> (25/01/2010)
- Fig. 55 : *Le confessionnal*. Image d'ouverture du film.  
<http://www.youtube.com/watch?v=u5J2P23G-AE&NR=1> (25/01/2010)
- Fig. 56 : Images de *Naked City* et de *Side Street*. Montages réalisés à partir des sites Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=QE2e6FYjCQg&feature=related> (20/04/2010) et <http://www.youtube.com/watch?v=zR7gRki-XKM> (27/03/2010)
- Fig. 56 : *Sherlock Holmes*. [http://www.youtube.com/watch?v=o\\_i1VPhm5\\_c](http://www.youtube.com/watch?v=o_i1VPhm5_c)

(24/02/2010)

- Fig. 57 : Vues de l'héliport de la Pan Am dans *Coogan's Bluff*. Montage réalisé à partir du site Youtube <http://www.youtube.com/watch?v=1WtIPBNildA&feature=related> (9/06/2010)
- Fig. 58 : *Collateral*. Montage réalisé à partir du site Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=9BDx6ZPHV4w> (24/02/2010)
- Fig. 59 : Correspondances. Michel Max Raynaud.
- Fig. 60: Les deux plans. Michel Max Raynaud

À Maryse





## Remerciements

Mes remerciements vont tout d'abord à Gérard Beudet, pour la confiance qu'il m'a témoignée dès les débuts de ce travail et le soutien indéfectible qu'il m'a accordé durant ces années de doute et de recherche. Il est tentant dans un travail de ce type de s'enfermer dans des méthodes rassurantes. Le non conformisme d'un directeur de recherche permet d'éviter ces écueils. Son esprit d'ouverture et ses suggestions autant que ses critiques m'ont permis de déjouer les certitudes trompeuses et de mener ce travail à son terme.

Mes remerciements vont également à Pierre Boudon. Il m'a apporté rigueur et nombre d'informations précieuses dans des domaines scientifiques et philosophiques qui m'étaient parfois moins familiers. Il a toujours su m'indiquer là où ma réflexion fléchissait.

Tiiu Poldma, Jacqueline Visher et Jean-Pierre Chupin, grâce à leurs séminaires m'ont fait comprendre la rigueur de la recherche. Formé dans le cadre de l'université française, je viens aussi d'un monde professionnel où la pensée universitaire n'a pas nécessairement place. La rigueur est ailleurs. Mais un dans un travail de ce type, d'autres habitudes s'imposent. Leur aide et leurs conseils m'ont beaucoup apporté. Ils ont ma gratitude.

Ce travail sur la représentation et la perception de la ville a eu comme point de départ les échanges fructueux avec Françoise Choay. Elle a su éveiller en moi le goût de la réflexion théorique dans un domaine où elle a été pionnière et continue de l'être. Mes pensées vont à elle.

Enfin, un travail de recherche nécessite souvent d'explorer de nouveaux chemins, d'inventer des approches, de tester ses hypothèses, d'éprouver ses idées. Pour ce faire, la patience souvent mise à l'épreuve, et l'écoute attentive de ceux qui vous entourent, sont indispensables. Parmi celles et ceux à qui j'ai ressassé mes réflexions et fait partager mes doutes, je remercie surtout mon épouse, Maryse Hamelin-Raynaud, pour son esprit de rigueur scientifique. Sans son aide et son amour rien n'aurait pu être mené à terme.

Merci aussi à Pauline Wolff, à Juan Xavier Malo et aux complices des séminaires pour leur amitié et leur aide.



# INTRODUCTION

*L'urbanisme, dans sa formulation technique, mais aussi dans ses principes esthétiques et politiques, est contemporain du cinématographe.*

Thierry Paquot

La *World's Columbian Exposition* de Chicago en 1893 n'a pas seulement été le berceau d'un mouvement esthétique urbain, le *City Beautiful* (Smith, 2006), elle a marqué les débuts publics<sup>1</sup> de l'art aujourd'hui le plus universellement répandu, le cinématographe. On a oublié que l'attraction la plus populaire de cette exposition a été la présentation du kinétoscope<sup>2</sup> de Thomas Edison (Hagan, 1979); avant qu'il ne fasse ses véritables débuts commerciaux à New York un an plus tard.

Le cinéma est devenu depuis un *medium* incontournable (Panofsky, 1995). Les villes ont compris que pour se faire connaître, il leur fallait faire appel au cinéma et à sa diffusion. Elles demandent aux cinéastes les plus populaires de diffuser leur image dans leurs films et en retour, elles développent le *cinétourisme* en créant des circuits qui permettent aux visiteurs de revivre dans l'espace urbain l'expérience des lieux qu'ils ont connus au cinéma.

D'un autre côté les villes croissent de plus en plus en taille et en nombre. La recherche d'une image de marque est devenue *la* priorité pour exister au milieu de la compétition urbaine mondiale. Une ville sans image reconnue et diffusée reste une ville anonyme. Son développement, sa richesse et sa créativité dépendent de la puissance incitatrice de l'image qu'elle peut diffuser. La ville doit donc désormais apprendre à fabriquer, contrôler et diffuser cette image; pour ensuite la *partager*. Les villes ont compris que pour exister, elles doivent exister d'abord dans nos mémoires.

Grâce au cinéma, comme spectateurs nous connaissons plus de villes que nous n'en visiterons peut-être jamais. Le cinéma nous apprend aussi les usages des lieux et des objets

---

<sup>1</sup> La première représentation publique *en salle sur un écran*, organisée par les Frères Lumière, aura lieu à Paris dans le Salon indien du Grand Café, boulevard des Capucines le 28 décembre 1895.

<sup>2</sup> Il s'agit d'un appareil à vision individuelle qui présentait un film d'environ 90 secondes. Le succès populaire fut tel que, considéré comme une attraction vulgaire, en 1895 le maire de New York essaya de fermer tous les « nickelodeons » comme endroits de « plaisirs immoraux. » (Hagan, 1979, p.73)

urbains aussi bien proches que lointains. Il nous familiarise avec les formes, nous en propose des lectures différentes et enrichissantes qui font ensuite partie de nos expériences et de nos mémoires.

Pour les urbanistes, comme pour l'ensemble des professionnels de l'aménagement, le cinéma demeure encore une attraction divertissante sans lien avec le sérieux de la pratique et, à cause de cela, son champ de recherche reste encore peu exploré. Il contient pourtant les clés pour comprendre le fonctionnement de nos perceptions et de nos apprentissages des formes urbaines. Il nous ouvre le moyen de saisir comment la ville « existe »; comment elle prend du sens, de façon individuelle et collective; *comment la ville devient lisible et donc visible*. La mémoire des villes se construit et s'enrichit de chaque expérience, réelle ou virtuelle, que le cinéma nous procure. Il existe autant de perceptions différentes d'une ville qu'il y a d'individus, et pourtant nous partageons des éléments communs de cette perception au sein d'une même communauté culturelle; et selon les mêmes « fonctions conceptuelles ».

Entre les images perçues et les images conçues, entre perception et conception, la différence n'est pas de nature, mais de degré. L'imagination sert autant à percevoir qu'à concevoir. Ce sont fondamentalement les mêmes outils que partagent le cinéaste, l'urbaniste, ou l'aménagiste, avec leur public. On ne perçoit que ce que l'on connaît. Il n'y a pas de connaissance sans reconnaissance. Cette reconnaissance dépend de notre imaginaire et de nos mémoires. Parallèlement, *tout espace produit, urbanistique ou cinématographique, est d'abord un espace imaginé, lui-même en lien avec une culture, une mémoire et une expérience partagées*.

Cette recherche porte sur la ville, ses représentations et les perceptions que nous en avons. Les représentations existent depuis l'origine des villes et témoignent de leur évolution : symbolisations, peintures, gravures, descriptions littéraires, photographies. Ces représentations ont largement participé, chacune à leur façon, à la pédagogie des villes. Puis le cinéma est apparu et a progressivement remplacé en intégrant, et en dépassant, toutes ces formes de représentations. Par sa nature et sa large diffusion il est devenu aujourd'hui le médium incontournable et populaire par excellence ; il amuse autant qu'il enseigne.

Ce travail repose sur la mise en œuvre d'outils analytiques qui permettent de mieux interpréter le contenu particulier des objets filmiques, la façon dont, nées d'une réalité, ils

produisent un imaginaire qui, à son tour, produit du sens qui produit un réel autre, celui que nous percevons et partageons : la ville existe finalement avant tout dans notre esprit.

Cette recherche se veut autant une exploration qu'une approche rationnelle. Qui dit exploration entend terres inconnues. Le cinéma en lui-même n'est pas un terrain particulièrement vierge d'explorations, d'études et d'exégèses. Beaucoup y ont déjà travaillé. Notre façon de regarder ce terrain veut juste déplacer le point de vue habituel.

La ville et le cinéma cessent d'être vus comme un jeu de taxinomies pour devenir un *spectacle* dans son acception herméneutique, et de ce spectacle il devenait possible d'en faire un paradigme. C'est-à-dire un ensemble de règles implicites et explicites qui orientent une recherche en fournissant, à partir de connaissances généralement reconnues, des façons de poser le problème, d'effectuer des recherches et de trouver des solutions. Dit autrement, *the basic belief system or worldview that guides the investigator, not only in choices of methods but in ontologically and epistemologically fundamental ways.* (Guba & Lincoln, 1994)

Ce paradigme que nous nous proposons de modéliser et d'en montrer les fonctions conceptuelles, c'est la *Ville idéale*.



## AVANT PROPOS : LE FILM COMME CULTURE

*La città non è fatta di pietre ma di uomini.*

Marcile Ficin

Dans son dernier ouvrage, *L'Homme précaire et la Littérature* (1977), André Malraux se demandait s'il pourra exister un jour une culture basée sur la cinémathèque, comme la culture traditionnelle l'est sur la bibliothèque. À cette interrogation Julien Gracq a répondu que cela dépend du souvenir qu'on a d'un film<sup>3</sup>. Lorsqu'il réfléchit au problème du film, en 1980, Julien Gracq ne tient pas compte de deux choses. La première est que les films ne sont pas, comme œuvres, des « blocs » hermétiques, ils appartiennent à une grande chaîne de production d'œuvres qui finissent par se répondre et se citer entre elles, exactement comme l'a fait avant eux la littérature. En effet, il n'est pas rare de trouver dans un film des références explicites à des films antérieurs, quand il ne s'agit pas de ce qu'on appelle des *remakes*.

La seconde est liée à la technique de visualisation des films qui a désormais profondément modifié leurs réceptions par le public. Si à l'époque de Julien Gracq, le cinéphile ne pouvait assister à la projection d'un film que dans une salle, et éventuellement, dans des conditions vidéographiques médiocres, à la télévision, nous sommes aujourd'hui équipés pour conserver, reproduire et diffuser les films de façon optimale chez soi. Il est possible aussi de lire le film comme on le souhaite, l'arrêter, le copier, en regarder des extraits. En fait nous sommes maintenant capables de voir un film comme on aborde une œuvre littéraire et d'en extraire des instants, des citations.

Le cinéma a perdu d'une certaine façon de son aspect spectaculaire des projections en salles et un public qu'il cherche incidemment à retrouver régulièrement par l'emploi de nouvelles techniques sophistiquées. Il s'est rapproché en revanche du spectateur en devenant un objet de consommation domestique. Il appartient de plus en plus à notre univers familier. Il nous

---

<sup>3</sup> Dans un chapitre « Littérature et cinéma », de son ouvrage *En lisant et en écrivant*, Gracq écrit : « Tout film, si magnifique soit-il, garde ainsi, à la sortie de sa chaîne de production, le caractère d'un objet manufacturé. À prendre ou à laisser tout entier; non soluble dans le souvenir ou la rêverie. Cerné du contour net et isolant de ses images péremptoires et de ses cadrages rigides, il est – si j'ose risquer cette expression – *non psychodégradable*, un bloc qui peut certes s'enkyster dans le souvenir, mais qui ne s'y dilue pas, ne l'imprègne pas et ne l'ensemence pas. » (Gracq, *II*, 1995. P.721)

en procure des visions à la fois ludiques et simples. Et s'il reste peut-être « comme un bloc » dans notre mémoire, il fournit les clés d'un possible déchiffrement du monde... et de la ville.

Si on peut dire que le roman moderne est né avec la grande ville industrielle et boursière, le cinéma est né avec la mégapole. Ce n'est pas du hasard si l'on trouve, dans une Allemagne, où naît la critique de la grande ville moderne, en même temps les écrits de Georg Simmel sur la *Großstat*<sup>4</sup> et le film *Metropolis* de Fritz Lang.

## De King Kong à King Kong : comprendre New York

En 1933<sup>5</sup>, les États Unis sont plongés dans une crise sans précédent; une crise qui affecte profondément une image toute neuve qui jusque là avait porté le rêve américain jusqu'en Europe et dans le monde. La grande ville étasunienne, figure urbaine de ce rêve, est surtout symbolisée par New York. Mais quelle image cette grande ville projette-t-elle véritablement à ce moment? Sa forme n'a ni les contours précis, ni les monuments des villes européennes, ni l'exotisme touristique des autres villes du monde. En 1933 les premiers symboles de l'architecture urbaine commencent seulement à émerger et à une échelle inconnue jusque là<sup>6</sup>. À New York, les travaux de l'Empire State Building viennent à peine de s'achever et l'immeuble reste désespérément vide de locataires. Ce qui lui vaut du reste à l'époque le surnom d'*Empty State Building*. Les films, les *Musicals*, sont la source de distraction qui survit en ces temps difficiles comme remède psychologique à la crise. Il suffit de voir le nombre important de comédies musicales qui sont créées aussi bien au théâtre qu'au cinéma (Jeanne & Ford, 1955). Le cinéma est aussi le moyen

---

<sup>4</sup> *Les grandes villes et la vie de l'esprit* (1903) conférence traduite de l'allemand par Françoise Ferlan, L'Herne, Paris, 2007. Il existe une autre traduction de ce texte sous le titre « Métropoles et mentalité » par Philippe Fritsch et paru dans le recueil *L'école de Chicago*. Ce recueil montre l'importance de Simmel dans son apport à la sociologie urbaine étasunienne.

<sup>5</sup> Rappelons pour mémoire que, même s'il ne s'agit que d'une coïncidence, c'est la même année 1933 qui voit la montée du National Socialisme en Allemagne et l'arrivée d'Adolf Hitler au pouvoir comme Chancelier. Le cinéma sera partie prenante de son ascension (Kracauer, 1973).

<sup>6</sup> Les seuls autres icônes d'une architecture urbaine étasunienne restaient les bâtiments de l'École de Chicago (certains architectes comme Le Baron Jenney ont aussi construit à New York), mais leurs images n'étaient pas encore diffusées. Ni le style néoclassique de la World's Columbian Exposition de 1893, ni le résultat néogothique du concours international pour le Chicago Tribune de 1922 n'avaient donné une lisibilité moderniste de la ville américaine.



de donner une nouvelle visibilité internationale autant à la ville et à ses nouveaux symboles, qu'à la crise et à l'espoir de la surmonter. Le film *King Kong* va relever ce défi. Cette histoire, la première du genre, raconte un message envoyé aussi au monde : comment comprendre le sens de la mégalopole américaine.

Le film de Merian Cooper & Ernest Schoedsack situe donc son action en pleine dépression. La société est symbolisée par l'héroïne, innocence frappée par la crise, qui est réduite à voler une pomme [sic] pour se nourrir<sup>7</sup>. Au bout du désespoir, elle rencontre une Avant-Garde qui rêve encore d'une vraie nature, pure et sauvage, qui seule peut redonner un sens à cette société. L'Avant-Garde part donc, avec l'innocente héroïne, dans les contrées sauvages, à la recherche du suprême symbole de l'anti-ville, la nature à l'état brut, King Kong, pour le confronter à la Grande ville (Fig.1).



*Fig.1 King Kong, 1933.*

Tout le monde connaît la fin de l'histoire. Entre la Nature sauvage et la Grande ville, la Grande ville reste la seule réalité possible pour reconstruire la société. Ce film fait connaître New York au monde entier et consacre l'Empire State Building comme la forme urbaine la plus

---

<sup>7</sup> Nous devons cette idée de « lecture » de *King Kong* à Manfredo Tafuri à l'occasion d'une conférence qu'il a donnée le 15 juin 1976 à l'Institut de l'Environnement à Paris.

aboutie et la plus spectaculaire de la modernité et de l'Amérique toute entière. Jamais une opération médiatique n'a eu un tel effet pour diffuser l'image d'une forme urbaine absolument neuve. L'Empire State Building devient durablement, avec la statue de la liberté, la grande icône de New York.

L'inauguration en 1974 du World Trade Center ne devait rien changer a priori dans cette imagerie sauf à ambitionner de devenir à son tour la nouvelle icône. Le meilleur moyen d'y parvenir était de reprendre la même campagne cinématographique. Une nouvelle version de *King Kong*, cette fois-ci sous la direction de John Guillermin en 1976, revisite le scénario original du film de Cooper et Schoedsack en modifiant la fin. Le but de cette version était essentiellement de déplacer le symbole urbain du gratte-ciel de l'Empire State Building vers le World Trade Center. Le peu de fondement idéologique et les faibles motivations de cette version en feront un échec commercial, mais le film relancera le challenge de l'image symbolique de la ville. L'Empire State Building, de peur de se voir détrôner de son rôle de symbole, installe lors de la sortie du film de Guillermin un gigantesque Kong gonflable à son sommet pour rappeler sa légitimité et son antériorité dans cette compétition (Fig.2).



*Fig. 2 (à gauche) Affiche de King Kong, 1976. (à droite) La beaudruche sur l'Empire State Building.*

Le World Trade Center, détruit depuis le 11 septembre 2001 (Fig.3), la remise en jeu du titre d'icône new-yorkaise est de nouveau possible. La menace même lointaine d'un autre Word

Trade Center rend de plus une nouvelle version de *King Kong* nécessaire. Seul le roi Kong peut par son sacrifice désigner le lieu symbolique de la ville de New York.



**Fig.3** Une allusion à l'« absence » de Kong ce jour du 11 septembre : Où était King Kong quand nous avions besoin de lui ?

Peter Jackson réalise une troisième version<sup>8</sup> de *King Kong* en 2005 et cette fois-ci c'est de nouveau sur l'Empire State Building que la mort du grand singe est programmée. Il est intéressant d'observer le changement de contexte narratif du film, la façon dont la ville est montrée. Si le singe détruit la ville, c'est qu'il est à la recherche de la beauté (l'héroïne de l'histoire n'est plus seulement innocente). Il passe même par Central Park<sup>9</sup> dans une scène (Fig. 4) à rapprocher de celle dansée par Fred Astair et Cyd Charrisse (*The Band Wagon*, Vincente Minnelli, 1953). Pour finir il monte jouir du lever de soleil sur New York et de la splendeur de son panorama avant de mourir face aux avions qui l'attaquent. Le message est clair. La ville, la mégalopole, a atteint aujourd'hui la même puissance esthétique que la nature la plus sauvage; le danger reste d'en oublier la beauté et de ne chercher qu'à l'exploiter au risque de la détruire.

---

<sup>8</sup> Nous ne prenons pas en compte les autres versions plus ou moins fantaisistes qui existent.

<sup>9</sup> Il y a ici également une intéressante analyse à faire sur ce rapprochement de la nature sauvage de Kong et du parc d'Olmsted au cœur de New York.



*Fig. 4 King Kong (2005). Central Park*

L'image de terreur de la version de 1933 est remplacée par une ode à la grande ville. Outre la scène dans Central Park, il suffit de se rappeler également la scène finale de contemplation du levé de soleil sur la ville qui réveille chez le Kong les mêmes émotions que celles vécues devant le soleil du matin dans sa nature sauvage. D'autres monstres depuis King Kong ont souvent envahi les mégapoles. Que ce soit Godzilla dans ses nombreuses apparitions cinématographiques ou bien encore le tyrannosaurus rex (*Jurassic Park The Lost World*, Steven Spielberg, 1997). Tous ces monstres ravagent aveuglément la ville. King Kong lui, la voit et l'aime. On peut mieux comprendre l'évolution du message entre celui de 1933 et 2005, si on sait que le 11 septembre 2001 est passé par là et a modifié l'imaginaire de cette ville en la transformant aux yeux du monde en martyr et en rempart face au terrorisme mondial.

Mais plus encore que les simples retrouvailles avec l'Empire State Building, il fallait définitivement clore l'alliance de King Kong et de New York. Ce sera chose faite le jour de la sortie du film de Jackson. Le Maire Bloomberg en profite pour annoncer que ce jour du 5 décembre sera désormais le « King Kong Day » (Fig.5).





*Fig. 5 Annonce dans la presse du King Kong Day*

## Question de recherche

Si nous nous posons la question : *que savons-nous de nos villes aujourd'hui ?* La réponse est sans aucun doute : *ce que le cinéma nous en apprend.*

Que représentait New York avant la « visite » de King Kong en 1933 ? Un port, une destination marquée par la statue de la Liberté. On peut bien entendu évoquer aujourd'hui les premières tentatives, en 1906, de la société *Biograph*, qui montrait les constructions des premiers gratte-ciels newyorkais, *The Skyscrapers of New York*, avec des panoramas saisissants quoique un peu flous et des ouvriers en équilibre sur les poutrelles d'acier au dessus du vide (Gartenberg in Geaudrault, 1979). Mais ces images sont rares, limitées et peu ou plus diffusées. Rien de ce qui aujourd'hui remplit l'imaginaire collectif n'a véritablement existé avant le cinéma de masse. On connaît plus *Metropolis* que les textes de Georg Simmel et Fritz Lang a probablement plus apporté à la réflexion du public sur la mégalopole à venir et son évolution que toute la sociologie urbaine de l'École de Chicago.

Le cinéma n'est pas un objet clos. Il opère dans une continuité signifiante et sans cesse renouvelée. Les films se parlent et se répondent dans le temps et l'espace, comme nous l'avons vu avec les versions successives de *King Kong*. Les films se citent. Ils peuvent devenir les repères d'une époque pour ancrer d'autres films dans le réel de leur fiction<sup>10</sup>. Le cinéma n'est pas, comme le sont devenus aujourd'hui la littérature ou les autres formes d'art, un simple plaisir qui peut éventuellement accompagner notre quotidien. Il est devenu indispensable : *in modern life the movies are that most other forms of art have ceased to be, not an adornment but a necessity* (Panofsky, 1995, p.120). Il nous aide à lire les choses que nous voyons tous les jours sans en comprendre le sens. Et plus rien n'échappe à sa représentation.

La ville de New York a, depuis le premier *King Kong* (1933), traversé bien des films. Ils en ont montré les plus beaux aspects, mais aussi les plus sombres. Ils nous ont fait vivre depuis l'origine des *Five Points* (*Gangs of New York*, Scorsese, 2002) et les immigrations successives (*Means Streets*, Scorsese, 1973; *West Side Story*, 1961, Robert Wise & Jerome Robbins; *The Departed*, Scorsese, 2006)<sup>11</sup>, les rêves des nouveaux arrivants, les réussites et les échecs, les actes valeureux comme les pires méfaits du monde de la pègre et de la drogue. On a appris New York, pas à pas, dans ceux de tous ces héros pris dans « la gelée de la pellicule, comme un insecte dans son morceau d'ambre » (Gracq, II, 1995, p.719). Rien de ce qui habite ou meuble cette ville ne semble aujourd'hui inconnu pour ceux qui peuvent en voir et revoir les films (Pomerance, 2007). Nous avons tous notre propre expérience de New York, notre propre charge de souvenirs et de sensations. Il faut maintenant s'interroger sur la manière dont cette mémoire se constitue, autour de quelles perceptions elle s'organise et à quoi elle peut servir. Que nous soyons de simples spectateurs des villes ou des professionnels de l'aménagement, urbanistes, architectes, designers ou paysagistes, ce ne sont pas des « images mortes » (Robin, 2009) confinées dans un grand réservoir de nostalgie. La ville n'est ni éclatée ni fragmentée dans les replis de nos mémoires. Elle vit intensément par la procuration toujours renouvelée des films et des images que l'on reçoit régulièrement. C'est justement ce qui préserve toutes ces villes de l'embaumement à laquelle les condamnerait la tentation actuelle de la conservation et de la

---

<sup>10</sup> Nous verrons en fin de ce travail comment par exemple Robert Lepage inscrit son film *Le confessionnal* (1995), dans l'époque et la « réalité » de la ville de Québec à travers le film d'Hitchcock *I Confess* (1953).

<sup>11</sup> Le thème de l'immigration est central dans le cinéma étasunien, voir par exemple *Gran Torino* de Clint Eatwood, 2008.

patrimonialisation. Au contraire, les films viennent régulièrement ajouter aux savoirs déjà enregistrés, aux expériences déjà vécues, à toutes nos lectures.

Ce savoir, à la fois individuel et collectif, est au centre de notre travail. Il permet de formuler ainsi notre question : *Comment partageons-nous et construisons-nous le réel de la ville?*





## **REVUE CRITIQUE DE LITTÉRATURE**

Ouvrir la Boîte de Pandore de la ville et du cinéma, c'est se trouver confronté tout d'abord au problème des définitions et de la délimitation du champ d'investigation. Il faut parallèlement aborder le problème de la réalisation des œuvres que sont les films et les phénomènes de la perception des mêmes œuvres. La recherche entreprise sur le thème de la ville et du cinéma oblige à travailler dans plusieurs directions bibliographiques afin d'évaluer les littératures existantes sur ces sujets, leur actualité par rapport au sujet traité et leur pertinence dans le cadre de notre réflexion. Il n'est pas possible de limiter le champ d'investigation au thème de la ville et du cinéma, même si une part importante de la revue de littérature y est consacrée.

Le film est un objet complexe qui a fait jusqu'ici l'objet de nombreuses analyses théoriques et autres recherches. Beaucoup de ces théories ont voulu, de façon exclusive et avec leurs outils propres, trouver la clé de lecture de l'objet filmique. Il n'est pas question de les voir toutes, un ouvrage n'y suffirait pas, mais nous avons choisi de parcourir les plus connues, celles qui se trouvent citées systématiquement. Elles font référence, parfois à leur corps défendant, comme elles peuvent être sources de contresens. Les citer encore une fois permet d'apprécier aussi les perspectives qu'elles ont ouvertes, du moins les jalons qui restent encore actifs aujourd'hui pour la recherche que nous menons.

Les orientations critiques sont directement liées à notre travail de recherche et à la thématique de départ. Pour les ouvrages cités, il est donc important de souligner la subjectivité qui a guidé cette revue de littérature : l'intérêt des contenus devant répondre à notre problématique. Cela ne préjuge en rien de la valeur intrinsèque de chacun de ces ouvrages ou de l'intérêt qu'ils peuvent présenter pour d'autres recherches. L'abondance de la littérature sur le thème - rares sont les auteurs qui ne s'y sont pas intéressés - fait que notre choix en a sans aucun doute oublié quelques uns. Le lecteur peut ne pas trouver dans notre revue de littérature, une ou plusieurs références qui lui seraient familières. Nous ne pensons cependant pas que l'orientation générale de notre travail en soit affecté, même si nous regrettons ces absences.

## Autour du phénomène de perception

**René Descartes** a ouvert la réflexion philosophique sur le rôle de la perception, de la pensée et du corps, dans ses *Méditations secondes*. Depuis, il n'est pas un philosophe qui ne se soit ensuite penché sur cette question; du point de vue esthétique ou du point de vue épistémologique. Les travaux d'**Emmanuel Kant** sur la faculté de juger (*Critique de la faculté de juger. Première Introduction*, 1790, Pléiade t.2, Gallimard, Paris 1985) ont permis de mieux comprendre la notion de concept empirique de l'objet; ainsi que le mécanisme de l'intuition spatiale (*Qu'est-ce que s'orienter dans la pensée?*, 1786, Pléiade t.2, Gallimard, Paris 1985). Cette notion d'objet, présente également dans l'œuvre de **Hegel** (*Phénoménologie de l'esprit*, Gallimard, Paris 1993), permet des positions théoriques différentes (sinon opposées) à celles de Kant. Il ouvre pour **Husserl** (*Idées directrices pour une phénoménologie*, Gallimard, Paris, 1950) des perspectives pour une approche des notions d'« expérience » et du « sens ». Et selon la définition de Paul Ricoeur, le *sens* est ce « travail sans fin » qui s'exerce à partir de l'objet - « le fil conducteur transcendantal de l'objet » - dans la conscience à travers l'expérience (*Erfahrung*) (Ricoeur, 1986, p.320).

L'apport de Husserl sur la notion de « constitution de l'objet », dans le cadre de notre travail, est important. Il ne contredit pas l'argument kantien du solipsisme, c'est-à-dire le principe « d'un caractère purement *idéal* [nous soulignons] de la connaissance »<sup>12</sup>, mais il élargit la notion de connaissance à l'expérience à la fois culturelle et sociale (Ricoeur, 1986). C'est l'objet constitué ainsi qui peut également être, non pas comparé, mais *identifié* à la notion de « réel » dans le schéma borroméen de la définition du sens que propose **Lacan** (*Le sinthome, Le Séminaire Livre XXIII*, Seuil, Paris, 2005). La psychanalyse, si l'on ne cherche pas à entrer dans les jeux interprétatifs qui lui sont propres, offre une lecture très constructive de la notion de sens. Tout d'abord en montrant que le sens se construit en dehors du réel de l'objet visé, mais reste lié à sa constitution. Il n'y a pas de sens sans objet et sans réel de cet objet. Il n'y a pas de sens non plus si l'objet n'est pas *visé* dans une conscience à l'aide d'une expérience; c'est-à-dire « l'ensemble des modalités sous lesquelles une conscience découvre la vérité [...], C'est en ce sens que la phénoménologie, sans être une phénoménologie *de* la conscience, est une

---

<sup>12</sup> « Doctrine pour laquelle le sujet pensant n'accéderait à aucune autre réalité que lui-même, son propre système de représentation constituant alors toute sa réalité » (Auroux, 1990, p. 2241).

phénoménologie *dans* l'élément de la conscience. (Ricœur, 1986, p.313). Le sens, le travail de l'expérience et le travail de la mémoire se trouvent ainsi méthodologiquement liés. Nous devons ensuite chercher dans la littérature comment aller plus loin et comprendre les mécanismes de la mémoire – des mémoires – et son rôle dans la perception et la construction du sens.

Il faut attendre le XX<sup>ème</sup> siècle avec l'avènement de la photographie et du cinéma, pour qu'à travers la question du temps et de l'espace, la question de la perception prenne une direction nouvelle. D'abord c'est l'analogie de l'enregistrement mécanique du réel, que ce soit dans l'immobilité de la photographie puis dans la multiplicité des vues cinématographiques, qui intéressera des philosophes comme **Henri Bergson**<sup>13</sup>. La question va être de savoir si le cerveau fonctionne de cette façon; si l'analogie est pertinente. Ce qui va nous intéresser chez Bergson réside dans cette nouvelle approche de la perception à travers la notion de reconnaissance passive (mémoire-action) et la reconnaissance active (mémoire-souvenir) que Bergson lie avec la double perception du temps et de l'espace.

Deux autres points sont indirectement abordés à travers son ouvrage de 1896 *Matière et mémoire*<sup>14</sup> (PUF, Paris, 1959). Le premier point touche le problème du langage artistique. Jusqu'ici la représentation se confondait avec l'acte artistique. Pour représenter, il fallait passer par une main, par un geste artistique. C'est à ce prix que le réel pouvait surgir dans la représentation. La technique photographique, ensuite appliquée à l'enregistrement cinématographique, change tout cela. L'image est saisie directement, mécaniquement. L'acte artistique quitte la main pour se concentrer dans l'esprit. Ce sera du reste le débat central autour de la photographie au XIX<sup>ème</sup> siècle. Nous ne sommes plus dans le langage des formes, mais dans la stratégie des images-signes. Parallèlement, c'est le second point, ce changement modifie

---

<sup>13</sup> Bergson s'intéresse d'abord à cette technique toute récente de mouvement créé par le défilement d'images fixes, de façon analogique pour illustrer de façon moderne le principe du « premier paradoxe de Zénon » « Considère-t-on une flèche qui vole ? À chaque instant, dit Zénon, elle est immobile, car elle n'aurait le temps de se mouvoir, c'est-à-dire d'occuper au moins deux positions successives, que si on lui considère au moins deux instants. À un moment donné, elle est donc au repos en un point donné. Immobile en chaque point de son trajet, elle est, pendant tout le temps qu'elle se meut, immobile. » (Bergson, *EC*, 1959, p.755). Deleuze reprendra cet argument en le détournant.

<sup>14</sup> Si l'essentiel des références que nous utiliserons se fera sur *Matière et mémoire*, cela n'empêchera pas d'emprunter à d'autres textes comme *Les données immédiates de la conscience*, *Le rire* et bien entendu *L'évolution créatrice*.

l'approche de la perception esthétique. Au-delà des métaphores de la *mémoire-photographie* ou du *souvenir-écran*, il permet à Bergson de poser le débat autour de l'image comme valeur de science ou valeur de conscience, entre l'idéalisme subjectif et le réalisme matérialiste. La photographie a ouvert la question de savoir si l'image possède ou non une réalité objective qui s'articulerait avec notre conscience imageante. C'est l'image elle-même comme perçue et non plus sa forme qui devient une forme symbolique.

Sur cette question particulière de la forme symbolique de l'image filmique, nous aurons l'occasion de revenir longuement dans le corps de la recherche. Mais il est important d'évacuer quelques points de théories. Les philosophes modernes se penchent souvent sur le *medium* cinématographique. Il est devenu ce que longtemps la peinture ou les arts plastiques ont été, un support d'une réflexion sur le perçu et le réel. Mais la difficulté du *medium* cinématographique réside dans la nature de sa perception même. Elle est unique, elle atteint chaque spectateur individuellement et, éphémère, elle ne dure que le temps du déroulement du spectacle. On peut naturellement en parler ensuite, en discuter en groupe, en théoriser certains aspects, mais le spectacle est passé; et le spectacle n'a de « réalité » visuelle que dans son déroulement attentif devant le regard, comme une pièce de théâtre.

On comprend que le film est un monde en soi. Un monde auquel on appartient le temps du spectacle et qui disparaît une fois le spectacle terminé. Il a enrichi notre mémoire et notre expérience, mais il n'est plus film, il est en « nous ». Le débat existe toujours entre les spécialistes, mais il faut se méfier de la tentation de ne pas débattre du médium tel qu'il est et de vouloir l'adapter aux théories. Pour cette raison toute lecture des textes doit rester vigilante sur ce point.

On peut reprendre par exemple la question centrale du travail du philosophe **Gilbert Cohen-Séat**, *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma* (PUF, Paris, 1958). Il s'interroge à propos de l'existence possible d'une *filmologie*, c'est-à-dire sur le film comme matière d'un *savoir* qui puisse avoir une valeur scientifique. Sans pouvoir répondre directement à ce type d'interrogation, on se penchera dans un premier temps sur les approches de Cohen-Séat et sur sa vision du spectateur et du jeu. Et ce concept de jeu nous entraîne naturellement vers ses dimensions herméneutiques développées par Gadamer et sur lesquelles s'appuiera la recherche que nous menons. Mais il suffit pour l'instant de retenir l'idée du spectacle cinématographique comme un monde clos. On peut mieux comprendre la difficulté devant laquelle se trouve le

chercheur si à la théorie présentée précédemment on oppose celle que soutient un autre philosophe comme **Stanley Cavell**, *La projection du monde. Réflexion sur l'ontologie du cinéma* (Belin, Paris, 1999). Que soutient Cavell ? Exactement l'inverse de ce que montre Cohen-Séat. Pour Cavell, qui reprend les théories rencontrées chez Bazin, le cinéma dans son lien avec la photographie, opère comme elle en découpant le réel. Il en déduit que l'écran est un cache, contrairement à la peinture qui est un monde en soi protégé par un cadre<sup>15</sup> : « une peinture *est* un monde; une photographie est photographie *du* monde. » (Cavell, 1999, p.51).

Pour prouver cette affirmation, Cavell utilise la figure classique du mouvement de caméra, du gros plan au plan large, et justifie ainsi la continuité d'un monde qui serait hors *cache* (d'autres diront hors-champ), mais à tout moment accessible par le spectateur puisque présent dans les marges invisibles de l'écran. Or, le malentendu réside dans le changement de point de vue choisi pour la démonstration. Le mouvement de caméra appartient à l'opérateur du film. C'est lui qui sélectionne et monte ensemble les plans. Il peut même manipuler le réel qu'il filme, le combiner, l'inventer. Rien ne prouve que le réel qu'il présente dans son spectacle soit un réel qui existe. Ce que le spectateur voit sur l'écran n'est qu'une continuité uniquement présente sur l'écran qu'il regarde. Il découvre ce qu'on veut bien lui montrer. Mais, surtout ce que le spectateur voit c'est un réel représenté *qui lui appartient*. Regarder une photographie, c'est être devant un support matériel qui isole une image que l'on sait prise sur une totalité. L'image devant nos yeux existe comme représentation, c'est-à-dire en extériorité de notre expérience. Le travail de celui qui regarde une photographie est de l'identifier, de lui trouver un sens, de mettre par exemple un nom sur l'espace, la ville, la rue, le visage que la photo représente. Il faut que la photographie *représente nécessairement quelque chose*, c'est sa fonction. Pour le cinéma, la représentation est l'acte artistique qui a conçu le spectacle. Pour le spectateur, il ne s'agit pas de trouver un sens ou de mettre un nom, mais de *vivre* le spectacle. C'est la réalité de tout spectacle qu'il soit ballet, pièce de théâtre ou film. Pour cette raison, le spectacle se présente comme un monde et non pas comme un extrait d'une réalité objective extérieure. On voit où se situe la complexité de lecture dans les réflexions des théories et des analyses rencontrées pour ce travail.

---

<sup>15</sup> Ce qui en soi est une idée largement dépassée par la peinture contemporaine qui a aboli les cadres et se veut en continuité avec le monde.

Afin de résoudre une partie de la complexité du phénomène de la perception de l'image, l'apport d'un théoricien comme **Ernst Cassirer** et les trois tomes<sup>16</sup> de son œuvre *La philosophie des formes symboliques* parue en langue allemande entre 1923 et 1929 (Éditions de Minuit, Paris, 1972) est importante. Le travail de Cassirer ne porte pas essentiellement sur l'image et encore moins sur le cinéma. Mais il traite du signe comme forme symbolique, du rôle du mythe dans la construction de la perception et du rôle du concept dans la phénoménologie de la connaissance. Ce que l'auteur précise comme faisant partie d'un projet de « construction et d'organisation de l'image théorique du monde. » (Cassirer, III, 1972, p.7). Nous trouvons donc dans son œuvre les assises de notre triple approche méthodologique : sur l'image, sur la perception et sur la construction d'un concept d'idéal.

En écrivant que « le *donné* doit toujours être déjà envisagé et saisi sous un *point de vue* déterminé, qui seul lui confère son *sens* » (Cassirer, III, 1972, p.156), Cassirer justifie pleinement le rôle du cinéma comme producteur de sens. La saisie d'un spectacle constitue ce point de vue pour le spectateur, et le contenu organisé du spectacle conditionne le sens donné au perçu. À travers Bergson et Cassirer, la philosophie<sup>17</sup> ouvre une réflexion qui commence à être mieux perçue des théoriciens de l'image et du signe. Aidée de la phénoménologie initiée par **Edmund Husserl**<sup>18</sup> et reprise par **Maurice Merleau-Ponty** dans la *Phénoménologie de la perception* (Gallimard, Paris 1945), l'approche philosophique a remplacé de façon peut-être plus cohérente celle qui a prévalu longtemps, qui existe encore, et inspirée par les sociologues ou les sémiologues. Le travail de Merleau-Ponty peut être lu à travers ses premiers essais réunis dans un recueil *Le primat de la perception et ses conséquences philosophiques* (Verdier, Paris, 1996) qui portent du reste sur la perception et ouvre un véritable débat encore loin d'être clos.

---

<sup>16</sup> Tome 1 : *Le langage*; Tome 2 : *La pensée mythique*; Tome 3 : *La phénoménologie de la connaissance*.

<sup>17</sup> Volontairement nous n'avons pas inclus à ce stade un philosophe important comme **Jean-Paul Sartre** et ses travaux sur *L'imagination* (PUF, Paris, 1936) et *L'imaginaire* (Gallimard, Paris, 1940). Du point de vue méthodologique, le travail de Sartre quoique précurseur sur certains aspects, s'inspire de Husserl et se trouve développé de façon plus complète par les travaux de Maurice Merleau-Ponty.

<sup>18</sup> Dont on retiendra les *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie* (Vrin, Paris, 2001) et *L'idée de la phénoménologie* (PUF, Paris, 1970) et *Idées directrices pour une phénoménologie* (Gallimard, Paris, 1950).

Pour envisager les principaux aspects théoriques qui entourent le phénomène de perception, il convient de faire un détour pour examiner le point de vue des psychologues. Ils entretiennent avec les philosophes des liens à la fois d'échange et de distance. Mais l'approche expérimentale consolide la réflexion philosophique, comme la réflexion philosophique sait emprunter des exemples dans les expériences des psychologues scientifiques. Ils nous aident tout d'abord à mieux comprendre ce qui identifie la perception parmi les autres activités humaines, ce qui en fait une fonction originale de l'expérience, ainsi que son importance fondamentale dans la formation du comportement. Les travaux de **Jean Piaget** et d'**Albert Michotte** dans *La perception* (PUF, Paris, 1955) auxquels sont venus s'ajouter les contributions d'**Henri Piéron** et d'**André Ombredane**, démontrent les mécanismes propres de l'acte de perception, sa nature expérimentale et surtout les origines de sa structuration. Pour Michotte, l'apprentissage est un phénomène central de la conscience perceptive. De leurs cotés, Piaget et Piéron en décrivent également les aspects ontologiques. Cela revêt une importance particulière dès que l'on aborde les notions de « prégnance géométrique » et de « schème perceptif » pour expliquer les mode de reconnaissance et d'identification formelle des objets représentés. Les travaux expérimentaux permettent également de reconsidérer de façon plus précise le rôle de l'identification des choses et de la sensation. Ils tendent à prouver que la vision perspective, la « grandeur projective » des choses que l'on a dans l'acte perceptif, n'est pas liée à une construction intellectuelle de l'espace, mais à notre capacité de connaître la grandeur objective (constante) des choses d'après notre expérience, et d'établir ainsi un estimation de leurs situations par rapport à nous. Cela recoupe les théories développées par Merleau-Ponty dans lesquelles il insiste sur le fait que ce sont les choses, et non l'espace, qui touchent notre vision. Dit autrement, nous inventons l'espace à partir des choses et non l'inverse.

Pour clore ce chapitre sur le phénomène de la perception, l'ouvrage d'herméneutique de **Hans-Georg Gadamer**, *Vérité et méthode* (Le Seuil, Paris, 1996), dont le texte original allemand date de 1960, constitue un apport théorique fondamental aux mécanismes de la perception, clôt des faux débats et réunit en une synthèse les diverses problématiques que cette recherche rencontre. Les théoriciens du cinéma semblent s'être peu intéressés à ces travaux alors que l'herméneutique reste probablement une voie encore originale et prometteuse d'analyse.

Tout d'abord et c'est ce qui va fonder notre réflexion, Gadamer développe à travers le « concept de jeu » le rôle essentiel du spectateur dans la constitution et le sens du spectacle. Il

nous a aidés à revoir l'ensemble des théories sur le cinéma à la lumière de cette théorie. Nous sommes revenus sur ce point à de nombreuses reprises dans cette revue de littérature et dans la recherche. Il conditionne l'ensemble de notre travail. Plusieurs aspects du film sont directement liés à ce concept. Il s'agit de la nature du film. Le film est avant tout spectacle qui se déroule dans un lieu et un temps déterminé. Le film, comme le dit également Merleau-Ponty « n'est pas une somme d'images », mais une « forme temporelle » (Merleau-Ponty, 1996). Cela veut dire que *seul* le film projeté et vu, existe en qualité de film. Il est un monde en totalité et c'est la totalité de ce monde et rien d'autre qui constitue le spectacle. Dans cette totalité, se trouve également inclus le décor. Là encore il n'y a pas un « extérieur » de référence, un « espace vrai » qui interviendrait comme référent dans la perception du spectacle. L'action dramatique – et au cinéma cela intègre aussi le décor – ne tolère plus aucune comparaison avec la réalité, même considérée dans notre esprit comme la mesure secrète de toute ressemblance dans l'imitation. Elle échappe à toute comparaison de ce genre et au fait de savoir si tout cela est réel, car elle prête sa voix à une vérité supérieure.

« Le monde qui apparaît dans le jeu de la représentation n'est pas juxtaposé au monde réel dont il serait la copie : il est ce monde même, en la vérité, par excellence de son être. » (Gadamer, 1996, p.155)

Cette notion de réalité du jeu signifie également que c'est par l'apprentissage que nous offre le réel du spectacle que nous parvenons au sens réel du monde. *Globalité* et *vérité* sont les deux principes qui organisent la perception d'un spectacle. Que ce soit chez Merleau-Ponty ou chez Gadamer, les analyses et les conclusions concordent. Dans ce cas, la phénoménologie et l'herméneutique ne se contredisent pas. Elles proposent des voies méthodologiques complémentaires à emprunter bien sûr avec précaution, mais qui peuvent aider considérablement à faire comprendre comment « l'image filmique » forge et conditionne notre perception du réel.

## **Théories et histoires**

Dans cette partie de revue de littérature, il est essentiellement question de cinéma, de sa lecture, des théories qui se sont développées pour expliquer son langage. son espace et quel rôle original il joue dans l'idéologie culturelle et sociale. On comprend mieux l'importance de ce



*medium* si l'on voit avec quelle rapidité il s'est retrouvé analysé par les théoriciens et cela très peu de temps après sa naissance. Sa popularité a surpris et contrairement à la photographie, il n'a pas été pris dans une polémique pour savoir s'il s'agissait d'une technique ou d'un art. Il a été immédiatement perçu comme un phénomène de société et respecté comme tel. Mais son succès auprès des théoriciens a son revers. Pour gagner un statut scientifique, il lui faut entrer dans des catégories scientifiques qui lui préexistent. On voit la difficulté à créer quelque chose qu'il occuperait seul, qui refléterait sa nature et surtout qui rendrait compte de la complexité de sa forme comme spectacle à la fois techniquement conçu et visuellement projeté.

On croise donc les théories qui vont tenter de monopoliser ce *medium* particulier en se l'appropriant. La méthode est simple, le cinéma recouvre une série de réalités qui toutes ensemble définissent la réalité du film, mais qu'il suffit de séparer pour s'en approprier un aspect et le traiter comme un tout. Le cinéma est une forme de récit, on peut s'intéresser à sa seule narration et le traiter comme une œuvre littéraire; le cinéma est une technique de prise de vue, de mise en scène et de montage, on peut en déduire un langage, une sémiologie; le cinéma est une photographie, on peut le voir comme un pur prélèvement du réel; le cinéma est un spectacle populaire et de nature urbaine, on peut se contenter d'en faire un fait sociologique, etc.

### **Cinéma et théories : le langage cinématographique**

Le cinéma, avec ses théoriciens est un monde en soi. Le cinéma est-il un art plastique ? Un langage artistique ? Les deux ? Voilà par exemple des questions que se posent les théoriciens du cinéma depuis que des historiens de l'art, comme **Élie Faure**, ont cherché à rattacher cette nouvelle forme d'expression au monde des arts plastiques. Il faut attendre les années 1920 et les premiers critiques comme **Léon Moussinac** ou **Béla Balazs**, puis le début des grands ouvrages sur l'histoire du cinéma vers 1947<sup>19</sup>, pour que le film soit désigné pleinement comme œuvre. Une fois entrée dans le monde de l'art – comme le 7<sup>ème</sup> art – les théoriciens se sont efforcés à répondre à une série de questions : existe-t-il un langage cinématographique? Si ce langage existe, quel est sa nature ?

---

<sup>19</sup> *Histoire encyclopédique du cinéma* (4 volumes) (Robert Laffont Éd., Paris 1947) par **René Jeanne** et **Charles Ford**.

De façon très symptomatique, alors que le cinéma n'a jamais été véritablement muet<sup>20</sup>, le goût pour une mise en théorie linguistique est né avec le parlant. Le film quitte à ce moment pour certains théoriciens son statut d'œuvre plastique pour prendre celui d'œuvre narrative. Ce passage pose un problème. Nous savons que toute œuvre d'art « raconte » quelque chose. C'est même ce pourquoi elle est conçue. Il n'est venu à l'idée de personne de se demander si la peinture, ou même la photographie, sont un langage et si à ce titre elles doivent perdre leur état d'image pour entrer dans le domaine théorique de la linguistique. L'iconologie a du reste pour sa part élaboré des méthodes pertinentes et éprouvées pour interpréter le « langage » des œuvres. Le débat s'ouvre donc entre les tenants de l'image – généralement les théoriciens de l'art – et les tenants du langage représentés par les linguistes, les sémioticiens ou les sémiologues et, plus curieusement, quelques psychanalystes<sup>21</sup>. Image ou récit ? C'est la grande question qui divise toujours les chercheurs et les théoriciens. Quoique depuis quelques années, l'échec de la sémiologie à vouloir résoudre tous les problèmes de la « communication » de l'art ayant été reconnu, ou du moins constaté, les études se sont recentrées sur des approches plus philosophiques ou structuralistes<sup>22</sup>.

Le film couvre sans exception tous les champs d'intérêt de nos sociétés, aussi bien les thèmes fondamentaux que les thèmes les plus quotidiens. Il n'est pas un domaine qui n'ait été, ou ne sera, à un moment ou un autre traité sous forme de fiction ou de reportage cinématographique. Le cinéma constitue donc aujourd'hui le réservoir, et le support, privilégié de la pensée contemporaine. De plus composé d'images, il semble parfaitement accessible à tous, donc appropriable par chacun. Et chacun peut donc selon ses centres d'intérêt venir y chercher un angle de lecture de la société. Les sciences humaines, et parmi elles la sociologie, le savent et utilisent largement ce *medium*. Nous ne faisons rien d'autre dans le cadre de notre recherche. En ce sens le cinéma se rapproche de la littérature et de son rôle de révélateur social alors qu'elle se met en place au XIX<sup>ème</sup> siècle. Mais cela justifie-t-il l'amalgame avec le récit romanesque et de là avec le langage ? André Bazin a, intentionnellement ou non, jeté un pavé dans la mare en

---

<sup>20</sup> Les historiens s'accordent tous pour reconnaître que le cinéma a été rapidement accompagné de pianiste ou de musiciens, de bruitages faits pendant la projection, parfois des narrateurs. Le cinéma n'a jamais été vraiment muet.

<sup>21</sup> On citera par exemple **Roman Jakobson**, **Christian Metz**, **Félix Guattari**,

<sup>22</sup> Si l'on excepte quelques branches des sciences humaines qui poursuivent une approche purement sémiotique ou sociologique.

terminant son chapitre d'introduction par une phrase aussi laconique que sibylline : « D'autre part le cinéma est un langage. » (Bazin, 1981, p.17). Qu'entendit-il par là ? Il n'a en fait fourni aucune explication<sup>23</sup>. Ils seront pourtant nombreux à ce précipiter sur cet appât avec plus ou moins de précautions.

Le sémiologie russe **Iouri Lotman** publie en 1973 *Esthétique et sémiotique du cinéma* (traduction française en 1977, Éditions Sociales, Paris). Son objectif est pédagogique et se propose de « former le spectateur à l'idée qu'il existe un langage cinématographique. » (Lotman, 1977, p.17). Il y a une bonne approche théorique de la réalité du film, mais l'ensemble reste encombré de considérations linguistiques que l'auteur cherche à tout prix à faire fonctionner avec le film. On sait que les choses peuvent d'une certaine façon s'arranger avec le travail de conception du film. Les opérations de découpage, montage et autres réglages du champ, de sa profondeur, du gros plan, peuvent laisser penser que l'on est en présence d'un langage, ou du moins d'une grammaire. D'un langage pictural sans aucun doute et d'autres études le montrent, mais pas d'un langage verbal. On a beau faire référence aux grands théoriciens du langage comme Ferdinand de Saussure ou comme Roman Jakobson, la démonstration à chaque fois ne répond pas à une interrogation : quelles sont les capacités objectives d'analyse que l'on a lorsqu'on regarde un film et pourquoi ne peut-on pas expliquer par ces moyens linguistiques les principes de la réception du spectacle du film ?

Les propos de **Roman Jakobson** sont éclairants (« Entretien sur le cinéma » et « Décadence du cinéma? », *Cinéma, théories, lectures*, Klincksieck, Paris, 1978, p.61-76). Il reste très prudent sur la théorie du langage cinématographique et préfère parler de « découpage » et de « contiguïté » et évoquer la « métonymie » plutôt que la « métaphore ». En reconnaissant en saint Augustin le « premier théoricien du cinéma<sup>24</sup> », il prend ses distances par rapport à la langue proprement dite et invite les chercheurs à regarder plutôt du côté de ce qu'il appelle

---

<sup>23</sup> Cela va en fait permettre à André Bazin d'user de la littérature et en particulier à travers son style pour produire une *ekphrasis* sur les films : par exemple parler « des passés simples » de Gide en décrivant la neige de la *Symphonie pastorale* ou du « dialogue racinien » du balais des essuie-glaces d'automobile dans *Les Dames du Bois de Boulogne*. Ce style de critique va être repris par l'ensemble de la critique française qui pourra de cette façon exprimer ses commentaires sur le mode littéraire et précieux peu en rapport le plus souvent avec le sujet traité.

<sup>24</sup> « Dans sa classification des signes il [saint Augustin] affirme qu'on peut imaginer un système de signes où l'objet devient signe de l'objet même : c'est le cinéma ! » (Jakobson, 1978, p.66)

« cette chose optique et acoustique modifiée en signe qui constitue le matériau du cinéma. » (Jacobson, 1978, p.70).

Des cinéastes comme Sergei Eisenstein ou Pier Paolo Pasolini, ont voulu faire connaître leurs points de vue théoriques sur leur art. Le livre de **Sergei Eisenstein**, malgré son titre énigmatique, *Cinématisme* (Éditions Complexe, Paris, 1980), porte essentiellement sur les référence picturales du cinéaste et sur la composition picturale : comment passer du mouvement de la peinture à la peinture en mouvement<sup>25</sup>. Plus polémique est celui de **Pier Paolo Pasolini**, *L'expérience hérétique. Langue et cinéma* ( Payot «Traces», Paris, 1976). Il résout la question du langage en évacuant l'image filmique proprement dite comme « du cinéma en nature », c'est-à-dire comme technique de reproduction du réel, pour se concentrer sur l'action comme « langage premier et principal des hommes. » (Pasolini, 1976, p.168-1969). Il ouvre sur le point de la nature du langage – le cinéma : langue ou langage? - une controverse avec Christian Metz. Il revient du reste sur ce thème du langage dans un article « La théorie des collures » (*Cinéma, théories, lectures*, Klincksieck, Paris, 1978, p.77-85). Peut-être son approche la plus intéressante pour nous reste celle où il décompose la langue du cinéma selon des fragments physico-psychologique analogues à ceux du langage (*sèmes*), des fragments audio-visuels (*cinèmes*) et des fragments spatio-temporels (*rythmèmes*), combinés ensembles pour former des *rèmes* (Pasolini, 1978, p.85). En abordant ces « fragments » sous la forme de consciences de perception et plus encore en les liant dans une combinatoire fixe, Pasolini effleure le fondement même du principe de perception qui appartient au spectateur, même si ce principe reste encore lié théoriquement avec le principe de représentation qui, lui, appartient au réalisateur.

Parmi les nombreux travaux de référence, les écrits de **Christian Metz** continuent d'avoir un impact important. Ses recherches vont dans deux directions : la sémiologie et la psychanalyse, ou du moins une psychanalyse revisitée. Un texte résume son questionnement de sémiologue, « L'étude du langage cinématographique : à quelle distance en sommes-nous d'une possibilité réelle de formalisation ? » (*Cinéma, théories, lectures*, Klincksieck, Paris, 1978, p.129-143). Il illustre bien les limites de cette théorie. Rien n'est venu depuis conforter les hypothèses de Metz qui se heurte, comme nombre de théoriciens qui le suivront, au problème que pose la réception. Si ce type de théorie permet de montrer structurellement comment une certaine production

---

<sup>25</sup> La réponse la plus magistrale faite à cette question est sans aucun doute le film de Henri-Georges Clouzot sur Picasso, *Le mystère Picasso* (1955).

d'images cinématographiques peut opérer de façon très générale, le cas par cas du film comme œuvre et plus encore sa réception comme spectacle, restent inaccessibles ou ignorés.

« Les codes dont j'ai ébauché l'image sont des codes du cinéma, et non du film. Ce sont autant de schèmes cinématographiques qui ne nous disent encore rien sur la structure d'ensemble d'un film donné considéré comme une totalité singulière (comme « œuvre d'art » par exemple, ou mieux, comme *texte*). » (Metz, 1978, p.142).

La difficulté du phénomène de la perception conduit les théoriciens, qui n'arrivent pas à la traiter à la façon d'une réception textuelle, à l'envisager dès lors forme d'une vision « fascinée » du film. Il s'agit dans la plupart des études rencontrées, d'une théorie construite sur des hypothèses sans fondement : le film opérerait de façon hypnotique, il nous parlerait un langage de l'inconscient, il agirait comme un leurre ou par le phénomène de la catharsis se donnerait comme « séduction spéculaire »<sup>26</sup>. En fait le raisonnement est simple : on passe de la « passivité » constatée<sup>27</sup> du spectateur dans une salle obscure (Kristeva, 1975), à « l'hypnose du vraisemblable » (Barthes, 1975), puis doucement on en vient à la « rêverie », puis de la rêverie au « rêve<sup>28</sup> ». Le pas aussitôt franchi, la voie est ouverte vers les théories freudiennes de *L'interprétation des rêves*. On notera à ce sujet que les tentatives de mise en scène de rêves au cinéma, comme dans le film *Spellbound*<sup>29</sup> D'Alfred Hitchcock, ne se sont jamais révélées concluantes.

Le texte de Christian Metz, « Le signifiant imaginaire » (Metz, 1975, p.55), développe toutefois des thèmes intéressants et soulève quelques questions sur la perception, du moins sur la façon de l'aborder. La limite de ce travail tient cependant dans le fait de ne pas partir des données réelles, du film, de sa réalité comme spectacle, mais de chercher à faire correspondre

---

<sup>26</sup> Sur ce thème *Psychanalyse et cinéma*, voir le numéro spécial n°23, février 1975, de la revue « Communications ». Nous retiendrons plus particulièrement les articles de **Christian Metz** « Le signifiant imaginaire » (p.3-55), **Julia Kristeva** « Ellipse sur la frayeur et la séduction spéculaire » (p.73-78), **Félix Guattari** « Le divan du pauvre » (p.96-103), **Guy Rosolato** « Souvenir-écran » (p.79-87).

<sup>27</sup> La phénoménologie, ainsi que l'herméneutique sont d'accord sur ce point avec la philosophie : *il n'y a pas de perception passive*.

<sup>28</sup> Sans oublier l'usage des métaphores « usine à rêve [*dream factory*] » à propos d'Hollywood.

<sup>29</sup> *Spellbound* (1945), dont la scène du rêve demandée à Salvador Dali.

une idée préconçue du film comme « langage structuré<sup>30</sup> » avec des théories psychanalytiques ou des théories linguistiques rigides et parfois contradictoires<sup>31</sup>. En fait, au delà de l'effet de mode qui traverse la pensée intellectuelle dans les années 1970-1980, et qui s'est apparemment épuisé depuis sur ce sujet, ces recherches ont néanmoins permis d'ouvrir quelques perspectives. Que ce soit Metz ou Kristeva, les liens qu'ils ont parfois forcés avec la psychanalyse ont permis de poser l'hypothèse du rôle de l'imaginaire et du symbolique dans la perception du spectacle filmique. On peut juste regretter que dans ces travaux, l'imaginaire et le symbolique aient été malheureusement trop souvent utilisés au pied de la lettre « analytique » sans en percevoir les liens possibles avec les théories sur la perception et la mémoire telles que la philosophie et la psychologie de l'art les abordaient pourtant au même moment. C'est également cette focalisation sur l'imaginaire et le symbolique qui a conduit ces auteurs à ne pas considérer l'objet que constitue la représentation filmique. Le temps a permis aux scories de la mode sémiologique et psychanalytique de l'époque de se déposer. Il reste des émergences théoriques et des hypothèses encore riches.

Parmi cet ensemble théorique, il ne faut pas oublier l'apport de **Roland Barthes**. Il a en fait peu touché au problème du langage cinématographique après avoir tenté de résoudre le problème du langage théâtral et surtout photographique<sup>32</sup>. Dans deux textes courts, *Le problème de la signification au cinéma* (1960) et *Sémiologie et cinéma* (1964), (parus dans *Les œuvres complètes*, t.1, Seuil, Paris, 1993) il teste l'outil sémiologique (comme il le fera avec la photographie publicitaire) pour tenter de donner, sans obtenir de résultats probants, une interprétation purement linguistique au message iconique. Il reconnaîtra du reste dans le second texte la quasi impossibilité de ce type d'approche réductrice.

---

<sup>30</sup> On se souvient que la formule mal comprise de Jacques Lacan « l'inconscient est structuré comme un langage » va contribuer à ces utilisations abusives de la psychanalyse pour penser comprendre le langage du film, vu comme un rêve éveillé.

<sup>31</sup> Les positions théoriques se contredisent du reste d'un article à l'autre. Metz qui soutient que le film *est* et ce qu'il *est* « le constitue comme signifiant » (Metz, 1975, p. »31) et Rosolato qui de son côté écrit que « l'écran est donc un indice d'une absence de signifiant plutôt que cette absence elle-même. Il conduit à un signifiant inconnu. » (Rosolato, 1975, p.80).

<sup>32</sup> Nous retiendrons bien entendu *La chambre claire*, en rappelant que cet ouvrage constitue d'une certaine façon pour Barthes un « renoncement » à la perception sémiotique de l'image pour la faire entrer dans le champ phénoménologique. Sa dédicace « en hommage à *l'Imaginaire* de Sartre » est éclairante à ce sujet.

Le grand intérêt de ces « défricheurs » demeure qu'ils ont d'une part découvert le moyen d'aborder certains aspects de l'image filmique et surtout du contenu de cette image; même si ils ont été souvent mis devant des impossibilités sémantiques liées autant à la nature de leurs outils que de la nature des outils du *medium* analysé. Mais surtout en montrant les limites de la sémiologie dans le cas du cinéma, ils ont aidé directement ou indirectement à envisager, sans rejeter les bases de leurs découvertes, d'y adjoindre d'autres champs de savoir.

### **Cinéma et théories : l'espace cinématographique**

Il est normal que toute étude, théorie et analyse du cinéma, aborde le sujet de l'espace. De la même façon que toute étude sur l'espace doit, parmi les types d'espaces analysés, faire une place à l'espace filmique. Il existe donc plusieurs types de travaux qui portent sur l'espace filmique et plus spécifiquement sur l'espace cinématographique. Certains sont des fragments d'études sociologiques ou d'histoire de l'art, et d'autres sont plus spécifiquement centrés sur le cinéma du point de vue de l'esthétique ou de la philosophie. Ils sont révélateurs de la complexité du problème que soulève le concept d'espace cinématographique.

L'ouvrage de **Georges Matoré**, *L'espace humain* (A.G. Nizet, Paris, 1976) reste toujours une référence. Son travail se propose de couvrir la totalité des aspects de l'espace. Il existe selon Matoré un « espace contemporain » qui possède son « expression esthétique ». Son but est de mettre en évidence cette expression esthétique à travers une étude du langage moderne et des diverses expressions formelles ou plastique du monde moderne. L'aspect positif d'un tel travail tient dans le recensement des métaphores et des formes que prend l'espace depuis l'arrivée de nouveaux *media* comme l'affiche, la photographie ou le cinéma. Mais à la lecture de son livre, on est en droit de s'interroger sur le bien fondé de son hypothèse de départ (l'existence d'un espace contemporain), et également de l'approche psycho-linguistique qu'il utilise. Il veut démontrer que l'espace contemporain diffère, et que les moyens modernes créent du neuf, sinon un progrès. En minimisant les travaux existants de la phénoménologie, de la philosophie et de la sociologie, Matoré réduit considérablement les outils disponibles et se prive de méthodes et de raisonnements, pourtant éprouvés. Mais surtout il inverse le problème. Au lieu de montrer comment la perception de l'espace a changé et en quoi ces nouveaux moyens de communication y ont contribué, il renverse la proposition et lie l'émergence de nouveaux espaces à la nouveauté des moyens de communication. Il oublie que l'espace n'a aucune raison d'être différent

aujourd'hui de ce qu'il était au XVIII<sup>ème</sup> siècle. Ce sont nos modes de perceptions qui se sont épistémologiquement modifiés. Le progrès dans ce domaine, si progrès il y a, est à chercher d'abord dans le regard que nous portons sur les choses.

Il consacre un chapitre (p.236-247) à « L'espace filmique et théâtral ». C'est une intuition intéressante dans la mesure où il présuppose par là qu'il existe un «espace du spectacle». Mais ce que nous avons relevé dans les limites méthodologiques qu'il s'impose, se révèle pleinement lorsqu'il aborde ce type d'espace. La première erreur est d'attribuer de façon exclusive au cinéma des métaphores spatiales – plan, cadre, point de vue – qui, à moins d'en définir les spécificités<sup>33</sup>, appartiennent également au domaine pictural général. La deuxième erreur largement partagée est de croire que le spectateur d'un film est en état d'hypnose, comme « démissionnaire » de sa volonté devant l'attraction irrésistible du spectacle. C'est méconnaître le processus de réception du film. L'œil est immobile et le spectacle bouge. Une immobilité qui n'est nullement synonyme inaction ou absence de volonté. Il n'y a pas de vision sans volonté de voir et sans effort de mémoire. Toute cette réflexion conduit l'auteur à la conclusion que l'espace filmique est uniquement une élaboration artistique extérieure<sup>34</sup> et qu'il « n'est pas appréhendé directement par nous » (p.239). Nous avons rappelé que cet ouvrage compte dans les références et qu'il est important d'en relever les limites. On rencontre trop souvent ce type de limites dans les débats sur l'espace cinématographique.

Un autre ouvrage, lui aussi fréquemment cité, *L'espace cinématographique* (Jean-Pierre Delarge Éd., Paris, 1978) de **Henri Agel**, propose une typologie de l'espace au cinéma. Il pose de façon très pertinente la notion de « spectacle » et de son caractère « sacré »<sup>35</sup> et privilégie le lien

---

<sup>33</sup> Le terme de « plan » par exemple possède un sens très particulier au cinéma (prise de vue faite sans interruption et montée ensuite) qui diffère de celui utilisé en peinture. Il fait intervenir une notion de durée.

<sup>34</sup> L'auteur n'hésite pas à parler d'un « œil artificiel *auquel le metteur en scène peut conférer certaines propriétés délicates* [nous soulignons], mais qui reste néanmoins un outil mécanique. » (p.239). Il rejoint par là le mythe de l'enregistrement mécanique du réel et de la déshumanisation du regard par la soumission hypnotique de la conscience du spectateur.

<sup>35</sup> On peut juste regretter qu'il ait préféré Mircea Eliade à Ernst Cassirer ou à Hans-Georg Gadamer pour parler du « sacré » du spectacle.



du cinéma avec les arts plastiques comme la peinture<sup>36</sup>. Cette comparaison est d'autant plus intéressante qu'elle se démarque de l'habituel lien entre photographie et cinéma. Agel ne va malheureusement pas plus loin dans sa démonstration théorique et se contente de juxtaposer les noms des peintres et des cinéastes. Il ouvre toutefois un champ de réflexion fécond.

« Un film est avant tout définition d'un espace, insertion de personnages dans un décor naturel ou reconstitué en studio. » (Agel, 1978, p.9). Partir de cette définition du film mène à une confusion certaine, notamment sur la nature de cet espace. Mais surtout et en contradiction avec les théories phénoménologiques, elle néglige le fait que l'espace n'est pas une « chose » en soi et que ce sont les objets qui le définissent et non l'inverse<sup>37</sup>. La logique du travail d'Agel est, à partir de l'espace, ou plus précisément de ce qu'il appelle les « coordonnées spatiales du décor » (naturel ou artificiel), de décrire de façon exhaustive les différents types d'espaces – contracté, dilaté, *off*, sonore, abstrait, sacré - rencontrés dans les « grandes œuvres » du cinéma mondial. Là encore, il est difficile de savoir exactement depuis quel point de vue l'auteur parle : celui du réalisateur ou celui du spectateur. Contrairement aux modèles qu'il cite, Francastel, Faure, Focillon, Panofsky ou Bachelard, Agel ne reste pas dans le cadre de la lecture de l'œuvre, mais théorise ses perceptions en les attribuant aux metteurs en scènes. Ce glissement est fréquent dans ce type d'analyse et là encore démontre la difficulté méthodologique pour cerner un tel objet. À ce sujet, le chapitre sur « l'espace off » confond le travail du cinéaste lorsqu'il laisse intentionnellement des événements ou des actions hors du champ visuel du spectateur en ne lui offrant que des allusions sonores, et le travail de mémoire du spectateur pour compléter une scène ou une action. Il y a contradiction totale avec l'herméneutique dont se réclame Agel<sup>38</sup> (Agel, 1978, p.181).

---

<sup>36</sup> À ce sujet les références à Pierre Francastel se limitent à ses travaux sur la peinture et négligent ceux sur l'espace filmique. De plus son emprunt théorique à la *cinéplastique* d'Élie Faure n'est pas cohérent avec les théories de Francastel ou Panofsky qu'il utilise par ailleurs.

<sup>37</sup> « L'espace n'est pas le milieu (réel ou logique) dans lequel se disposent les choses, mais le moyen par lequel la disposition des choses devient possible. » (Merleau-Ponty, 1945, p.281).

<sup>38</sup> « Or, ce qui n'existe plus [dans le spectacle], c'est avant tout le monde dans lequel nous vivons, le monde qui est proprement le nôtre. La métamorphose en œuvre n'est pas un simple transfert dans un autre monde. Certes, c'est dans un autre monde, clos sur lui-même, que le jeu se déroule. Mais en tant qu'œuvre, il a trouvé, pour ainsi dire, sa mesure en lui-même et ne se mesure plus à l'aune de rien qui lui soit extérieur. » (Gadamer, 1996, p.130).

Il est toujours intéressant d'étudier un cinéaste lorsqu'il analyse le travail d'un autre cinéaste. C'est le cas d'**Eric Rohmer** qui publie en 1977 *L'organisation de l'espace dans le « Faust » de Murnau* (Christian Bourgeois, Paris). Il s'agit d'un travail de reconstitution spatiale d'un espace architectural qui n'a en fait jamais existé dans la réalité. Rohmer ne semble pas vouloir en tenir compte, volontairement ou peut-être par manque de documentation. L'apport et en même temps la limite de l'ouvrage tiennent dans la nomenclature des espaces qu'il décrit. En créant des catégories distinctes, *espace pictural*, *espace architectural* et *espace filmique*, Rohmer montre la complexité de la construction de l'image filmique, mais en même temps il ne semble pas voir que l'espace filmique reste un espace conventionnel voulu par le cinéaste et différent de celui que le spectateur verra. Il oublie le spectateur.

Les deux ouvrages du philosophe **Gilles Deleuze** *L'espace-mouvement* (1983) et *L'espace-temps* (1985), constituent une somme originale à la connaissance du cinéma comme médium. Ils renouvellent d'une certaine façon toute l'approche traditionnelle de l'image filmique. Un des points peut-être le plus important du travail de Deleuze est d'avoir renoué avec la tradition de la réflexion philosophique sur l'œuvre d'art, plus particulièrement sur l'œuvre cinématographique. Son grand mérite est également d'avoir su replacer la pensée bergsonienne dans sa modernité. Jusqu'ici l'auteur de *L'évolution créatrice* et de *Matière et mémoire* n'avait jamais été mis au centre d'une théorie de l'image et de la perception qui touche le cinéma.

Un autre apport fondamental de Deleuze est de poser que la nature du signe est non-linguistique.

« Le cinéma n'est pas une langue, universelle ou primitive, ni même langage. [...] La langue en tire des énoncés de langage, avec des unités et des opérations signifiantes, mais l'énonçable lui-même, ses images et ses signes, sont d'une autre nature. » (Deleuze, 1985, p.342)

Il existe donc pour Deleuze un signe qui serait autre. Le cinéma lui ouvre un champ possible de définition de ce signe. Il lui donne les formes successives.

« C'est en trois sortes d'images que les images-mouvement se divisent quand on les rapporte à un centre d'indétermination comme à une image spéciale : images-perception, images-action et images-affection. » (Deleuze, 1983, p.97)

En associant ensuite l'image-perception au *plan d'ensemble*, l'image-action au *plan moyen* et l'image-affection au *gros plan*, il tente une sorte de grammaire des images filmiques. C'est une direction exploratoire intéressante mais limitée. D'une certaine façon cette catégorisation se reconnaît dans les catégories du signe définies par Pierce : icône, indice et symbole. On est juste tenté de se demander pourquoi Deleuze ne s'engage pas plus loin dans cette direction. Peut-être cette limite est-elle due à la vision holistique d'une image-mouvement.

La limite que rencontre surtout, pour notre travail, la démonstration de Deleuze réside dans sa fascination pour l'activité de réalisation par rapport à l'activité de perception et le rôle du spectacle. Lorsqu'il s'interroge sur le principe de subjectivité/objectivité de l'image-perception, il pose l'existence d'un couple image-perception/conscience-caméra (Deleuze, 1983, p.108). Une grande partie de la démonstration de l'image-mouvement et de l'image-temps repose sur l'analyse du travail fourni par les cinéastes, que ce soit au travers des films ou des critiques de ces films. On relève par exemple la référence au problème du *cache* ou du *cadre* que pose André Bazin dans son ouvrage *Qu'est-ce que le cinéma?* Et qui sera repris *ad libitum* par des générations de théoriciens sans comprendre qu'il s'agit là d'une donnée propre au cinéaste dans leur saisie de l'image, mais qui est fondamentalement étrangère à la perception du spectateur et contradictoire avec la notion du spectacle; l'herméneutique montre que le hors-champ lui est ontologiquement étranger<sup>39</sup>.

En ce qui concerne plus précisément le problème de l'espace, le travail de Deleuze reste systématiquement situé au niveau de la mise en scène et du choix du cinéaste. La perception et la réception de l'espace et des éléments spatiaux, ainsi que les lieux et les villes, sont ignorés. L'absence de point de vue clairement défini – réalisateur ou spectateur – induit des glissements interprétatifs ; pour un réalisateur, parler d'une *potentialité* d'un espace *quelconque* (p.155) ou d'un espace *vide* (p.168), c'est confondre le point de vue et se placer du côté du spectateur.

On peut aussi regretter la sélection des cinéastes et des œuvres. Cette sélection est d'autant plus logique que le propos du philosophe est l'écriture du film. Il se devait de sélectionner les

---

<sup>39</sup> « Or, ce qui n'existe plus, c'est avant tout le monde dans lequel nous vivons, le monde qui est proprement le nôtre. La métamorphose en œuvre n'est pas un simple transfert dans un autre monde. Certes, c'est dans un autre monde, clos sur lui-même, que le jeu se déroule. Mais en tant qu'œuvre, il a trouvé, pour ainsi dire, sa mesure en lui-même et ne se mesure plus à l'aune de rien qui lui soit extérieur. » (Gadamer, 1996, p.130)

grands auteurs et les grandes œuvres. Si cela ne fausse pas sa démonstration, ça en limite la portée. Le cinéma comme « art des masses » ne peut se résumer à quelques films des années 1920-1960 et à quelques auteurs.

De l'ouvrage *L'image-temps*, on retiendra surtout le rapport que Deleuze tente d'établir entre l'espace hodologique, l'espace riemanien<sup>40</sup> et l'espace euclidien. Ce rapport tendrait à montrer que son existence dans l'image filmique justifie l'illusion, et même le *faux*, comme réalité de l'image-temps. Là encore l'analyse de Deleuze vient se heurter à la double nature du film, produit et spectacle. On ne peut se placer des deux côtés à la fois au risque de contorsions pour montrer l'évidence de la double nature de l'image selon qu'on la fabrique ou selon qu'on la regarde. Les historiens de l'art savent cela. On est étonné que la philosophie l'oublie. Il n'en demeure pas moins que ces concepts ouvrent des perspectives moins dans la situation dans laquelle Deleuze les situe que dans les théories de la perception. Il suffit de mettre en place la ligne de partage représentation/perception dans la chaîne que propose Deleuze.

## **Cinéma et théories : culture et société**

Les histoires du cinéma sont nombreuses. Chacune à sa façon recense les films, choisit ses exemples, construit ses florilèges et ses palmarès. On trouve les histoires générales (**Jean Mitry**, **Georges Sadoul**), les encyclopédies, les dictionnaires et les ouvrages monographiques consacrés aux films ou aux cinéastes sous formes de plaquettes ou d'ouvrages. Toutes sont intéressantes, chacune pour des raisons différentes. Elles restent des aides précieuses pour connaître les films,

---

<sup>40</sup> *Espace hodologique* : Concept qui rassemble en lui-même une diégèse propre au récit et à la narration. C'est une notion typiquement deleuzienne qui rapporte l'enchaînement « d'images-perception », « d'images-action » et « d'images-affections », soit les trois constituants essentiels de l'image-mouvement, dans un régime organique. L'image-mouvement célèbre le mouvement comme étant toujours mesuré et orienté, qu'il soit mouvement de translation ou d'expression, mouvement des choses ou mouvement entre les plans.

*Espace riemanien* : C'est un concept qui appartient aux théories de l'image-temps. Il concerne la narration falsifiante. Tout d'abord, il faut comprendre que l'image-temps intègre un mouvement aberrant, interdisant toute connexion ou raccord d'espace et toute suite dans les idées, toute pensée ou pulsion. Le personnage « impuissant » devient spectateur du monde, voyant, tandis que le spectateur devient personnage, connaissant la situation de l'action que le personnage est en train de vivre. Ensuite, la narration falsifiante repose sur une dislocation du monde de l'action, de son espace et de sa temporalité :

[candiulb.be/forum/index.php?act=attach&type=post&id=1953](http://candiulb.be/forum/index.php?act=attach&type=post&id=1953) (consulté le 21 décembre 2009)

leur contexte, leur histoire. Nous avons utilisé ces sources au fur et à mesure pour puiser des informations. Il est vain de vouloir les citer toutes.

Parmi ces nombreux ouvrages, il y a quelques textes qui dépassent la simple compilation chronologique d'information et apporte des points de vue indispensables à la compréhension du film dans l'espace social. On citera principalement les travaux d'**André Bazin** et de **Siegfried Kracauer**, chacun dans leurs domaines. Ils contiennent beaucoup de points communs, mais ont surtout le mérite, l'un comme l'autre, d'être des travaux de référence. C'est à ce titre qu'il convient de démontrer leurs apports pour notre travail, mais aussi parfois les limites à dépasser.

**André Bazin** est l'auteur de plusieurs ouvrages sur le cinéma et de quelques monographies. Mais c'est son ouvrage *Qu'est-ce que le cinéma ?* (Éditions du Cerf, Paris, 1981) qui fait encore autorité. Il fait partie de ceux qui ont compris l'importance d'un vaste auditoire pour que le cinéma puisse vivre et déclare que « le cinéma est, avec l'architecture, un art fonctionnel » (Bazin, 1981, p.102). Cette constatation débouche sur celle, encore plus fondamentale, que le cinéma n'existe pas sans un public, sans être projeté dans des salles. Mais l'intuition de Bazin semble s'arrêter là. Il oriente sa démonstration sur l'œuvre conçue comme œuvre et non reçue comme spectacle. Cela n'enlève rien à l'acuité de certaines de ses analyses, mais cela lui fait négliger dans sa théorie la moitié de la réalité du film.

Dans ce sens, le choix, qu'il partage avec Kracauer<sup>41</sup>, de situer le cinéma dans une perspective « d'achèvement dans le temps de l'objectivité photographique. » (Bazin, 1981, p.14), est tout à fait discutable. L'avènement du virtuel et des nouvelles technologies a permis de vérifier que le réalisme ne venait pas nécessairement du réel. L'apport de Bazin réside, pour qui travaille sur l'espace cinématographique, dans ses réflexions sur le rôle particulier du décor. Il reprend la formule de Jean-Paul Sartre « au théâtre le drame part de l'acteur, au cinéma, il va du décor à l'homme ». Bazin relève également que le « drame cinématographique peut se passer d'acteur. » (Bazin 1981, p.156). Il attribue cette importance de la fonction du décor au « réalisme photographique », mais perçoit dans son analyse que le besoin du décor naturel et de la photographie n'est pas la condition incontournable pour se passer d'acteurs. Bazin se rend compte qu'il y a quelque chose d'autre, mais il mêle les points de vues : celui du réalisateur,

---

<sup>41</sup> *The basic properties [of film] are identical with the properties of photography. Film, in other words, is uniquely equipped to record and reveal physical reality and, hence, gravitates toward it.* (Kracauer, 1997, p.28).

qu'épouse facilement l'historien ou le théoricien du film, et le point de vue du spectateur. D'une certaine façon il approche de l'essence même du problème en parlant à titre de comparaison du théâtre et en le décrivant comme « un lieu matériellement clos, dont les seules *découvertes* sont celles de notre imagination consentante. » (Bazin, 1981, p.158). On est proche de la définition du spectacle que donne l'herméneutique. On peut juste se demander pourquoi Bazin ne l'extrapole pas au spectacle en général au lieu de limiter cette définition au spectacle théâtral.

C'est du reste à ce point de son raisonnement que Bazin développe sa théorie du « cache » qui veut que la caméra ne capte qu'un morceau de réel, « qu'une partie de l'événement. » (Bazin, 1981, p.160); et qui suppose alors que le spectateur « imagine » dans sa perception le reste, tout ce qui n'est pas montré. L'erreur de cette théorie n'est pas dans l'hypothèse du travail de mémoire ou de l'imaginaire du spectateur, mais dans le fait de faire croire que le spectateur est capable de voir ce qui ne lui est pas montré dans le cadre du spectacle. Le spectacle fonctionne justement parce que le spectateur le clôt par sa présence et en fait un domaine coupé du monde; « retourner » dans le monde, c'est sortir du spectacle. Le travail de l'imaginaire du spectateur est ailleurs et opère d'une façon fondamentalement différente de celle présentée par Bazin. Les références de Bazin sont d'abord littéraires. C'est dans les comparaisons narratives du roman qu'il va chercher ses théories et ses analyses de films. Là encore, il n'aborde que la moitié du problème lorsqu'il affirme que :

« Le réel comme l'imaginaire n'appartient, en art, qu'au seul artiste, la chair et le sang de la réalité ne sont pas plus aisés à retenir dans les filets de la littérature ou du cinéma que les fantaisies les plus gratuites de l'imagination. » (Bazin, 1981, p.268).

Un autre historien et théoricien, **Siegfried Kracauer**, a été l'un des premiers avec Walter Benjamin à comprendre l'importance sociale du cinéma; à la fois comme phénomène de pratique, en montrant comment la fréquentation des salles de cinéma conditionnait la vie urbaine moderne, et d'autre part, comment le cinéma permettait de déchiffrer l'évolution idéologique d'une société. Le cinéma opère comme un miroir. Son travail sur la « socio-mythologie » de la ville (Raulet in Perivolaropoulou & al., 2001, p.146), s'est appuyé sur tous les arts populaires liés à la ville, du roman policier au cinéma. C'est avant tout comme critique de films au *Frankfurter Zeitung* (entre 1921 et 1933) que Kracauer a rendu compte de l'impact du film et de l'importance de sa réalité esthétique et sociale qu'il voyait agir comme modèle à suivre. Il notait à ce sujet en 1932 :

« Nous ne manquons certes pas chez nous [en Allemagne] de capacités artistiques; ce qui nous manque, c'est la conviction réaliste qui parle dans ce film [*La chienne*, de Jean Renoir, 1931]. Nos films eux aussi devraient être une éducation à cela. Car la force de regarder la vie non déformée est la précondition d'un véritable agir politique. » (Kracauer, 2008, p.174)

Dans l'optique de notre travail, Kracauer emprunte deux directions particulièrement intéressantes. La première est celle d'une « ethnographie » de la vie quotidienne à travers l'enregistrement que permet le cinéma. Ce que Philippe Despoix nomme les situations « sociocinétiques » (Despoix, 2001, p.176), une forme « d'inconscient optique<sup>42</sup> ». Cette fonction d'enregistrement d'un réel est bien différente de celui envisagé jusqu'ici par les théoriciens du cinéma. Il n'est plus question d'enregistrer mécaniquement les choses, mais de conserver les traces d'une activité sociale et urbaine que le cinéma a comme fonction de « faire voir ». Ce qui intéresse Kracauer, c'est qu'au delà de la volonté du cinéaste, que ce soit dans le cadre de fictions ou de cinéma-vérité, la caméra enregistre quelque chose du rituel urbain qui dépasse le film lui-même, lui donne son authenticité aux yeux du spectateur; mais surtout lui confère cette valeur de pédagogie. Le cinéma, par la fascination qu'il exerce, nous informe et nous forme sur l'esprit d'une société, à travers ce que Kracauer désigne dans *L'ornement de la masse* comme sa « manifestation de surface<sup>43</sup> ».

« Le lieu qu'une époque occupe dans le processus historique se détermine de manière plus pertinente à partir de l'analyse de ses manifestations discrètes de surface, qu'à partir des jugements qu'elle porte sur elle-même » (Kracauer, 2008, p.60).

On trouve cette idée au centre de son livre majeur sur le cinéma, *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality* (Princeton University Press, 1997); même si l'auteur penche parfois vers les interprétations oniriques de la perception cinématographique : *movigoer watches the images on the screen in a dream-like state* (Kracauer, 1997, p.303). Cette interprétation de la vision peut sembler en tout cas contradictoire avec ce qu'il écrit plus loin :

---

<sup>42</sup> À ce sujet et afin d'éviter toute ambiguïté, Despoix rappelle qu'un « tel inconscient n'est pas structuré par un langage dont on pourrait, par une pratique individuelle, interpréter le discours caché [...], il s'agit, contrairement à celui postulé par la psychanalyse, d'un inconscient sans caractère proprement anthropomorphe. » (Despoix, 2001, p.176)

<sup>43</sup> « Le cinéma est un art de surface », formule de Balàzs, citée par Léonardo Quersima (Kracauer, 1973, p.419)

*In acquainting us with the world we live in, the cinema exhibits phenomena whose appearance in the witness stand is of the particular consequence. It brings us face to face with the things we dread. And it often challenges us to confront the real-life events it shows with the ideas we commoly entertain about them.* (Kracauer, 1977, p.305)

Cette confrontation avec la réalité que nous impose le cinéma est au cœur de la seconde idée directrice, ou peut-être chronologiquement la première, dans son œuvre. Il s'agit de son travail sur le cinéma comme révélateur de l'idéologie des masses. Un livre, *De Caligari à Hitler* (L'Age d'Homme, 1973), montre comment le film révèle, justement à travers cette notation de surface, les attitudes collectives. Ce que voit Kracauer, comme l'a vu Benjamin, tient autant dans les besoins de diffusion de masse du film que dans ses capacités techniques à manipuler le réel. La manipulation ne peut être arbitraire, elle obéit nécessairement à une « demande » au risque de ne pas trouver de réception. À travers l'exemple du cinéma allemand, en partant de l'expressionnisme pour terminer avec l'avènement du national socialisme, Kracauer parcourt certes l'inconscient collectif d'un peuple, mais un inconscient construit sur des mythes et porteurs de valeurs idéologiques fortes. On peut se laisser abuser par les thèmes cinématographiques. Ils changent avec le temps, ils évoluent. On peut également se laisser tromper par les évolutions du cinéma : les recherche stylistiques, l'avènement du parlant, la couleur, les modes de mise en scènes ou des acteurs. Il n'en demeure pas moins que « les films d'une nation reflètent sa mentalité de manière plus directe que tout autre moyen d'expression artistique. » (Kracauer, 1973, p.5). Et ce « reflet » reste une constante à travers le temps; elle participe d'une *épistèmê*. Le projet théorique, décrit dans la préface de ce livre, bien que critiqué, reste pour nous fondamental. Il contredit une partie de l'approche du film comme œuvre qui suppose l'indépendance artistique et idéologique de son créateur. « L'art pour l'art » ne signifie rien au cinéma, ou du moins menace le film qui prend ce slogan au pied de la lettre de rester invisible, c'est-à-dire de ne pas exister. En réalité il y a un « échange » permanent entre l'attente du public et la volonté ou le besoin d'innovation du cinéma. « Bien sûr, le public américain reçoit ce que Hollywood veut bien qu'il veuille; mais à longue échéance, le public peut déterminer la nature des productions. » (Kracauer, 1973, p.6).

L'objectif de l'auteur était de travailler sur le film en même temps que sur le contexte politique et social de l'époque. Il n'a donc pas pu éviter de centrer son propos sur les films et leurs productions, dit autrement de privilégier la réalisation sur la réception. Cependant il a su



équilibrer dans son analyse la part liée à l'auteur et ce qui revenait à l'idéologie dominante; à la fois ce qu'elle imposait du point de vue politique et ce qu'elle conditionnait du point de vue social.

Il existe peu de travaux qui ont le courage de travailler sur cet aspect du cinéma sans tomber dans la facilité du réalisme-critique de certains courants des sciences sociales. On voit donc qu'à travers deux aspects liés à la perception collective du cinéma, la révélation d'une pratique et la permanence d'une idéologie, Kracauer ouvre un champ théorique jusqu'ici peu ou incomplètement exploité.

## Villes / cinéma

Avec cette partie de la revue de littérature, sans nous éloigner du monde des écrits théoriques, nous entrons plus avant dans le sujet de la recherche. Aborder dans la littérature le thème de la ville et du film, c'est se trouver confronté à plusieurs types de littératures. Les ouvrages sur la ville *et* le cinéma se divisent en deux groupes : ceux qui traitent de la ville proprement dite et ceux qui parlent du décor de film dans laquelle l'image de la ville joue également un rôle important. Viennent ensuite les ouvrages qui traitent de la ville *au* cinéma. Ce sont les ouvrages qui tentent de définir des outils théoriques pour comprendre le fonctionnement de l'espace. La distinction entre le « et » et le « au » qui lie « ville » et « cinéma » dans la littérature est de fait une distinction fondamentale. Les approches théoriques diffèrent.

Dans les ouvrages traitant de la ville *et* du cinéma, nous avons affaire à des taxinomies de villes vues au travers de films et à des taxinomies de films dont l'action se déroule dans ces villes. Le discours porte dans un cas, essentiellement sur la ville et le cinéma lui sert d'illustration. Ou bien, dans l'autre cas, le discours traite du cinéma et la ville est alors utilisée comme moyen de regrouper les films en catégories distinctes. Les informations et les analyses contenues dans ces textes sont très différentes de celles que nous trouvons dans les analyses de la deuxième catégorie de textes. Mais qu'en est-il de la ville ? Est-ce la vraie ville ou s'agit-il d'un décor ? D'une reconstitution ou bien encore le film a-t-il été tourné dans la ville même ou dans une ville de substitution ? Comment la ville apparaît-elle sur l'écran ? Par son nom, par des indices, par des icônes ? Quelle est la raison ou l'importance de son espace dans l'action ? Bien

entendu, ces ouvrages apportent beaucoup d'informations, mais restent très éloignés des besoins d'un chercheur. On trouve également dans cette catégorie les travaux qui, tournés vers une approche plus proche des sciences humaines, utilisent le cinéma et la ville comme matériau et non comme objet d'étude. Les études sociologiques ne partent pas du film, aussi bien de sa fabrication que de sa réception, pour construire des perspectives de réflexion. Au contraire, elles sélectionnent dans les films mis en pièces, les morceaux qui illustrent le mieux leurs théories. On remarque, par exemple, que les fragments filmiques ainsi démontés servent de prétextes à des discours sur la fragmentation urbaine, alors que justement la caractéristique de l'image filmique est de construire une vision de l'espace urbain crédible et globale pour que la ville existe comme un tout aux yeux du spectateur et lui donne une impression de réalité. Ces études exploitent les films en les regardant à travers un verre déformant. Cela n'exclut naturellement pas de trouver des éléments ou des réflexions dignes d'intérêt, mais le parti-pris sur la matière cinématographique rend le matériau produit difficilement utilisable pour d'autres.

À l'inverse, les ouvrages mis sous la catégorie des villes *dans* le cinéma, partent des films. Peu importe que, pour des raisons méthodologiques, ils limitent parfois leur point de vue à la seule conception du film en oubliant sa nature de spectacle et sa réception. Nous nous trouvons cependant en face de problématiques intéressantes dans la mesure où ces études et ces travaux cherchent à apprendre quelque chose du film. Ils sont pour notre travail des fils conducteurs importants. Ils ouvrent des voies neuves et fécondes.

## Villes et cinéma

Il y a d'abord les ouvrages à vocation encyclopédique qui visent une certaine exhaustivité. C'est d'autant plus méritoire que le nombre de films, pour le seul cinéma occidental, est difficilement quantifiable, qu'il ne cesse d'augmenter de jour en jour et que les villes concernées par le cinéma sont également de plus en plus nombreuses.

L'ouvrage de **Jacques Belmans**, paru en 1977 et intitulé *La ville dans le cinéma*<sup>44</sup> (Éditions A. De Boeck, Bruxelles), propose une classification des villes en « Mégalopolis ». Il choisit comme nomenclature : *Mégalopolis-décor*, *Mégalopolis-Moloch*, *Mégalopolis-Rastignac*,

---

<sup>44</sup> Les titres des paragraphes «Villes et cinéma» et «Villes au cinéma» sont des titres thématiques qui regroupent des textes que nous pensons être liés dans leurs approches. Ces titres peuvent ne pas correspondre avec les titres choisis par les auteurs des ouvrages cités.

*Mégalopolis de la violence, Mégalopolis-Satire et Mégalopolis-Fiction*. La typologie proposée exclut toutes les villes moyennes ou petites. Mais surtout le livre contient des *a priori* révélateurs. On comprend que le rôle du cinéma est de donner des clés de lecture de cet objet polysémique et difficilement descriptible qu'est une ville. Pour Belmans, le cinéma permet de comprendre les sens possibles si, comme il le fait, on se place délibérément du côté des réalisateurs. Le contenu de cet ouvrage est exemplaire sur ce point. Mais l'auteur rencontre une autre difficulté en ne parvenant pas à dépasser sa fascination face à l'action qu'il trouve dans le film pour arriver à parler du rôle de la ville dans cette action, pour expliquer la raison du choix de telle ville, de telle partie de ville, de tel décor, de la façon de le traiter, d'en faire un acteur ou un simple décor.

Dans la même perspective thématique et avec beaucoup plus de moyens, il y a l'encyclopédie *La ville au cinéma* (Les Cahiers du Cinéma, Paris, 2005) dirigée par **Thierry Jousse** et **Thierry Paquot** qui est venue combler un manque dans ce domaine. Les auteurs affichent dès le départ qu'il s'agit d'une sélection de 55 villes. Comme pour le livre de Belmans, on retrouve un travail de typologie des thèmes cinématographiques, parmi lesquels viennent se glisser des formes urbaines. On retrouve également le même parti-pris de se limiter au point de vue du cinéaste, de l'auteur plutôt que celui du spectateur. Comme pour Belmans, on raconte les villes à travers les films. Le cinéma aide à déchiffrer les villes et le chapitre « Du promeneur au spectateur » de **Jean-Louis Comolli** montre bien les lectures rendues possibles par les films ainsi que la difficulté de cerner la part de la connaissance savante que l'on a d'un film et la perception ressentie par le spectacle du film lui-même. Ce va-et-vient, on le sait, n'existe pas lorsqu'on visionne un film. Il n'est possible qu'après avoir regardé le film, lors du travail de réflexion et hors de la situation de spectacle. Nous mêlons alors aisément plusieurs plans confondant le film, nos souvenirs et notre savoir. Néanmoins, les renseignements donnés dans cette encyclopédie sur les villes choisies par les cinéastes, constituent une collection d'informations d'un très grand intérêt. On retiendra tout particulièrement la dernière partie de l'ouvrage qui reproduit les propos de 50 cinéastes «urbains». La position des auteurs est claire et chaque article aide à comprendre les regards que porte chacun de ces créateurs sur la ou les villes qu'ils ont utilisées.

Il est intéressant de noter que ces deux ouvrages, celui de Belmans comme celui de Jousse et Paquot, mais on pourrait multiplier les exemples, se limitent principalement au cinéma

occidental. Quelles soient les villes<sup>45</sup> ou les auteurs<sup>46</sup>, on constate qu'il n'est pas possible de rendre compte d'un cinéma mondial qui intégrerait notamment les deux autres grands producteurs<sup>47</sup> que sont l'Inde et l'Égypte. Ces absences révèlent deux choses. La première prouve, contrairement à des idées reçues, que le cinéma n'est pas un langage universel. Il est étroitement lié aux cultures et n'est «recevable» que dans le cadre privilégié de ces cultures. Des cinéastes comme Satyajit Ray ou Youssef Chahine font par leurs œuvres dans le cinéma indien et égyptien un travail de « passage » et leurs approches des villes auraient été enrichissantes à lire. La deuxième chose montre que la ville est un espace lui aussi culturel qui ne se laisse pas investir comme décor aussi facilement qu'on le pense. Il n'y a pas plus de la part des cinéastes d'approche « naturelle » de l'espace urbain dans les films que de déchiffrement « naturel » du même espace par les spectateurs.

À l'occasion d'une exposition à Paris dans la Grande Halle de La Villette, un ouvrage collectif dirigé par **Lise Grenier**, *Cités-Cinés* (Éditions Ramsay, 1987, Paris), est paru sur les villes et le cinéma. Là encore on se limite comme il se doit au cinéma occidental avec pour une fois une timide incursion du côté du cinéma québécois. La variété autant que la renommée de la plupart des auteurs ont fait de ce catalogue un ouvrage de référence. Mais aussi on constate aussi chez certains auteurs une participation qui relève plus de l'exercice littéraire que de l'analyse des villes dans les films. Le panorama des films cités apporte encore une fois une masse d'informations précieuses, mais on reste le plus souvent, le choix des auteurs - principalement des théoriciens - en est la cause, dans l'*ekphrasis* ou la glose<sup>48</sup>. La ville est plus un prétexte qu'un objet d'étude. Les réflexions que l'on trouve, surtout dans les propos des quelques cinéastes ou techniciens interviewés, donnent toutefois des informations utiles sur leur façon de concevoir l'espace de la ville dans un film.

En 1997, à la suite d'un Symposium sur le cinéma et l'architecture qui s'est tenu en 1995 à Cambridge University, un ouvrage, édité par **François Penz** et **Maureen Thomas**, rassemble les

---

<sup>45</sup> Qu'il s'agisse d'Alger, du Caire ou de Téhéran, l'approche thématique reste très occidentale, il en est de même pour Bollywood, traitée comme curiosité exotique. Les villes d'Extrême Orient ou d'Israël font quant à elle entièrement partie de la perception occidentale du cinéma.

<sup>46</sup> Pour les auteurs, on ne trouve aucun cinéaste du Moyen-Orient, d'Afrique ou d'Inde.

<sup>47</sup> Chacun d'eux produit à lui seul annuellement plus de films qu'Hollywood.

<sup>48</sup> Le texte de Pascal Bonitzer «L'omnibus et le corbillard» est à ce titre un morceau d'anthologie (Grenier, 1987, pages 149-154).

contributions de participants appartenant au domaine du cinéma et également au domaine de l'architecture : *Cinema & Architecture. Mèlès, Mallet-Stevens, Multimedia* (Penz & Thomas, Edit., 1997). On retrouve dans la totalité des articles l'approche traditionnelle cinéophile, c'est-à-dire l'approche qui part essentiellement du point de vue du cinéaste. On retient pourtant la diversité et l'originalité des exemples choisis. Un parcours historique comme celui de **Helmut Weihsmann**, « The City Twilight. Charting the Genre of the 'City Film' 1900-1930 » offre une bonne évolution typologique de la rue à travers l'évolution du film. L'article de François Penz sur « Architecture in the films of Jacques Tati » est une analyse pertinente qui montre comment le cinéma permet de comprendre l'architecture moderne et d'en dénoncer les ambiguïtés, sinon les non-sens dans le cas des films de Tati. Dans la même perspective, « Only Film Can Make The New Architecture Intelligible » d'**Andres Janser** montre que l'architecture moderne d'avant garde et avec elle les CIAM avaient très tôt compris l'importance du cinéma comme véhicule pour diffuser leurs nouvelles théories. Cependant, l'échec de ces films que nous constatons aujourd'hui avec le recul de l'histoire, est lié à l'esprit de propagande qui les animait. Ils auraient gagné à être traités de façon moins théorique et à être confiés à des metteurs en scènes de fiction. Les films de Hans Richer pour le Werkbund ou de Pierre Chenal pour l'architecture de Le Corbusier sont devenus des documents d'archives importants, mais ne sont plus visibles comme spectacles cinématographiques<sup>49</sup>. Les deux villes qui font l'objet de traitements particuliers, New York avec « The Color of New York » de **Patricia Kruth** et Rome avec « Insiders and Outsiders » de **David Bass** sont revues à travers des typologies spatiales qui appartiennent au domaine de l'urbanisme et de l'architecture et non au domaine du cinéma. Il est toujours intéressant de parcourir des lieux en revisitant les films, mais dans ce cas, les films n'apprennent rien sur ces lieux, pas plus que ces lieux n'apprennent sur les films. Il n'y a pas de symétrie des points de vue.

Dans *Architecture and Film* (Princeton Architectural Press, New York, 2000), **Mark Lamster** (édit) aborde l'architecture, la ville et le film selon trois aspects : *Architects on screen*, *Behind the scenes* et *Visions of the world*. Les différents auteurs de l'ouvrage apportent des

---

<sup>49</sup> On peut citer également un film comme *Les bâtisseurs* de Jean Epstein, réalisé en 1937 à la demande de la CGTU et qui montre des interviews Le Corbusier, d'Auguste Perret, les réalisations d'architecture moderne (*Architecture d'Aujourd'hui* et *Métopé*, Philippe Guerrier et Michel Raynaud, 1986). Nous reviendrons dans le dernier chapitre sur la notion de « mémoire en actes » que peut constituer le cinéma pour la ville.

informations techniques exceptionnelles sur les films étudiés. On trouve pour la première fois une analyse pertinente de **Joseph Rosa**, « Tearing Down the House : Modern Homes in the Movies », sur la perception de l'architecture moderne à travers l'image cinématographique. L'utilisation de l'architecture moderne est toujours dans les films systématiquement destinée aux héros négatifs. Cette étude est également valable pour les villes. Dans le cadre de notre travail, la dernière partie retient plus particulièrement notre attention. Les auteurs abordent des réflexions sociologiques à partir des travaux de Benjamin, de Simmel ou de Kracauer. Il faut reconnaître que, malgré quelques difficultés d'analyses dues essentiellement à des références erronées ou choisies mal à propos<sup>50</sup>, les cinq articles offrent une analyse originale du décor et de sa fonction dans le film.

Parmi toutes les villes filmées ou ayant inspiré des films, deux villes surtout concentrent les honneurs des monographies cinématographiques : Paris et New York. On en retiendra que deux qui nous semblent les plus pertinents pour notre approche. L'ouvrage *Paris cinéma, Une ville vue par le cinéma de 1859 à nos jours* (Éditions Du May, Paris, 1987) de **Jean Douchet** et **Gilles Nadeau**, parcourt de façon chronologique les principaux films et metteurs en scène qui ont filmé Paris. Son mérite est d'avoir mêlé la ville réelle et les décors pour mettre en évidence comment s'invente l'image d'une ville au cinéma. L'autre réussite de cet ouvrage, à travers l'évolution des regards des cinéastes, de faire voir comment la ville est perçue selon les époques.

Dans l'introduction de son livre collectif sur New York, *City That Never Sleeps. New York and the Filmic Imagination* (Rutgers University Press, 2007), **Murray Pomerance** pose parfaitement bien le problème du film et de la ville : *New York onscreen is New York*. Quels que soient les points de vues adoptés par les cinéastes, réalistes ou oniriques, l'image que donne le cinéma de la ville est pour le spectateur le moyen, peut-être le seul, d'en capturer le sens. Les différents regards sur New York analysés par les auteurs de cet ouvrage autour de quatre grands thèmes, *City of Experience*, *City of Characters and Spaces*, *City of Moves and Traps* et *City of Dangers and Adjustment*, montrent comment le cinéma permet à une ville de construire son image et son mythe. Le mérite des auteurs de cet ouvrage est d'avoir aboli la frontière entre les

---

<sup>50</sup> Dans « Architecture in a Mode of Distraction » de Joan Ockman, on trouve par exemple la notion d'*impénétrable fourth wall* (p.188) que constitue l'écran; ceci en totale contradiction avec les théories du spectacle; ou bien une opposition entre le *réel* des décors d'Antonioni à l'*artificiel* des films de Ridley Scott comme l'écrit Mitchell Schwartz, *The consuming Landscape* (p.198), ce que contredisent toutes les théories de la perception.

genres et les styles de films. L'image d'une ville se construit à partir de l'illusion que le spectacle donne à voir, que cette illusion soit prélevée sur la réalité ou construite en studio ou encore empruntée à d'autres réalités<sup>51</sup>, ne modifie en rien son impact sur le public.

On retient aussi quelques travaux plus spécifiquement consacrés à des villes québécoises comme Montréal et Québec. Ils sont d'autant plus éclairants qu'il s'agit de deux villes généralement absentes de toute encyclopédie qui traite des villes et du cinéma. L'article de **Michèle Garneau** « Visions de la ville dans le cinéma québécois » (*Ville imaginaire. Ville identitaire*, Morisset, Noppen & Saint-Jacques édit., Nota Bene, Québec, 1999) aborde la question de la vision de l'espace mental comme dans son rapport avec la vision objective. Mais l'auteure fait la démonstration de toute la confusion qui peut exister dans l'analyse de la perception lorsque l'on confond perception et imaginaire. Le moyen que trouve alors l'auteure, est d'envisager un « contre-champ du visible » et de limiter l'analyse à une série de descriptions des intentions sociologiques des cinéastes. L'image filmique, à force de vouloir être perçue comme une image mythique, se trouve séparée de sa raison d'être fondamentale qui est le spectacle du film.

Une trilogie sous le titre générique *Du cinéma et des restes urbains*, est consacrée à Montréal. Deux volets constituent deux numéros des *Cahiers du gersé* (UQÀM) *Le cinéma : imaginaire de la ville* (2001) et *Montréal, entre ville et cinéma* (2002), dirigés tous les deux par **Charles Perraton**. On retiendra de ces recueils le texte d'**Anne Querrien** « Le devenir film de la ville » (p.9-20). Il représente un exemple d'utilisation du film en vue d'une démonstration qui n'a pas de rapport avec sa réalité comme spectacle.

Dans le recueil, paru ultérieurement, mais qui se présente comme le premier volet *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma* (L'Harmattan, 2003), sous la direction de **Charles Perraton** et **François Jost**, « La ville : représentation et identité » (2003, p.159-174) de **Jürgen E. Müller**, propose une typologie historique de la représentation filmique<sup>52</sup> : les *establishing shots* et « plans scéniques » (panoramas) qui constituent les introduction à l'espace urbain; les « stéréotypes et constructions filmiques »; les « poursuites et *travellings* »; les

---

<sup>51</sup> Des cinéastes utilisent par exemple fréquemment Montréal pour des scènes dont l'action se situe à New York.

<sup>52</sup> Et ajoute que « nous sommes arrivés à la phase de l'effacement de la ville cinématographique », ce qui reste encore à démontrer.

contrastes « centres et périphéries ». L'intérêt de cet article est de tenter de nouer, par le film et par les typologies énoncées, la représentation avec la perception du réel. Le résultat n'est guère concluant.

*Walls Have Feelings* de **Katherine Shonfield** (Routledge, 2000) propose de son côté une approche particulière de la ville dans le cinéma en s'intéressant au film comme témoignage. L'accent de cet ouvrage porte essentiellement sur l'échange entre l'espace, de l'espace intime à l'espace urbain, et les comportements, exceptionnels ou banaux, que les films montrent. Nous sommes conditionnés par nos espaces et ces espaces expriment à leur tour notre conditionnement<sup>53</sup>. La limite de l'ouvrage est d'avoir peu centré son analyse sur le film et de s'être contenté d'une analyse critique structuraliste très orientée<sup>54</sup>. Les fréquents regards vers les références contemporaines que sont la publicité, l'architecture, l'urbanisme, restent en parallèle et ne font que montrer en quoi les films reflètent leur époque. Il y avait là une occasion d'aller plus loin que la mise en parallèle.

« Visiter une ville, voir un film », (p.213-219) de **Roger Odin**, conclut un collectif d'articles réunis par **Laurent Creton** et **Kristian Feigelson** dans un numéro de la revue *Théorème 10* (Presses de la Sorbonne, Paris, 2007), *Villes cinématographiques*. L'article d'Odin décrit clairement l'analogie entre deux actes apparemment différents : visiter et voir. Dans les deux cas, il s'agit d'une perception et comme toute perception, elle est conditionnée par des signes, des images, des repères. Il fait le constat de la difficulté de sortir d'une visite « cinématographique » d'une ville réelle : « Tout se passe comme si ne pouvaient désormais être appréhendées que les choses qui apparaissent sur un écran. » (p.218). L'erreur de l'auteur est de penser que ce phénomène est historiquement lié au cinéma et d'oublier qu'il fonctionne depuis que la représentation existe. Le cinéma, par la présence des images, ne fait que rendre évident un phénomène ancien que les historiens de l'art connaissent bien et que la psychologie de l'art a largement décrit (Gombrich, 1987).

Dans la même revue, **Nia Perivolaropou**, spécialiste de Siegfried Kracauer, donne dans « La ville cinématographique » (p.13-24) une lecture transversale de l'œuvre de Kracauer

---

<sup>53</sup> Nous retrouvons là l'écho d'une citation qu'on prête à Winston Churchill : *First we shape our buildings, then they shape us*.

<sup>54</sup> L'influence de la sociologie d'Henri Lefebvre fixe également des limites idéologiques et théoriques.



en parcourant ses textes consacrés au cinéma. Outre que ce texte en constitue une excellente introduction à l'œuvre de Kracauer, il fait émerger le concept de « caméra-réalité » comme « point de rencontre de la phénoménalité du monde matériel et de la perception humaine, lieu de réflexion du lien entre le physique, le corporel et le non physique<sup>55</sup>. » (p.23). Le reste des articles contenus dans ce numéro décrit savamment des villes et des films, glissant de la représentation à la perception, d'un souvenir vécu à une référence littéraire. Là encore, le film n'est que prétexte à une réflexion. Bien que riches d'informations et de connaissances, ces articles montrent, chacun à leur manière, la difficulté d'une approche scientifique du cinéma et de la ville.

### **Villes et cinéma : le décor**

Les cinéastes de la Nouvelle Vague française et du néo-réalisme italien<sup>56</sup> ont choisi de faire du cinéma le témoin d'un discours social. Il fallait, selon leur logique théorique, donc que le décor soit vrai pour que le film le soit<sup>57</sup>. Ce dogme du réalisme a ouvert d'une autre façon<sup>58</sup>, les rues de la ville aux caméras, mais en même temps a stigmatisé le décor. Pour certains théoriciens du cinéma, il n'y aurait de vérité que dans le décor vrai. Or le cinéma a besoin des deux – la vraie ville et le décor reconstitué - et utilise en général les deux, autant en raison de contraintes techniques que de choix esthétiques. D'autre part, la science de la construction de l'espace représenté est véritablement entre les mains des décorateurs et des photographes de plateau. On a tendance à les oublier. Sans eux les films, pour la plupart, n'existeraient pas. Quant aux villes, ce sont les décorateurs qui ont compris les premiers l'importance de la sélection des indices et surtout, avec les photographes de plateau, l'impact visuel de la matérialité des choses; bien plus

---

<sup>55</sup> Que Nia Perivolaropou dans une note rapproche avec justesse de la perception pure de Bergson.

<sup>56</sup> La Nouvelle Vague qui doit son nom à la journaliste Françoise Giroud, se définit par sa façon d'enregistrer les images et le son en « direct », hors studios et en décors naturels. Le néo-réalisme, en plus du choix des décors extérieurs et réels, était partisan de n'utiliser que des acteurs non professionnels.

<sup>57</sup> Cette logique sera poursuivie jusqu'au bout par les théoriciens du cinéma français qui veulent que le son soit aussi pris « sur le vif » et en vrac sans filtre ni doublage. De sorte que la plupart des dialogues des films français sont inaudibles à cause des bruits de fond. C'est un paradoxe dans une culture qui veut avant tout que le cinéma soit « littéraire ».

<sup>58</sup> On a eu tort de penser que le mérite du décor réel revient à la Nouvelle Vague ou aux néo-réalistes. Le cinéma depuis ses origines a toujours utilisé la ville pour tourner (Gaudreault, 1979).

importante que la matière elle-même. Chaque décorateur, chaque cinéaste à sa vision du monde et des espaces qu'il souhaite créer et montrer. Leurs témoignages sont essentiels pour développer la partie de notre travail consacrée à la ville représentée.

Il y a d'abord les témoignages des décorateurs eux-mêmes. **Robert Mallet-Stevens** dans *l'Art cinématographique* (Librairie Félix Alacan, Paris, 1929) publie pour la première fois un article qui souligne l'importance du décor, son rôle dans l'action. Il va être également le premier à créer des architectures originales et modernes pour les films de Marcel l'Herbier (*L'inhumaine* (1924), *L'argent* (1928)), créant ainsi, sans qu'il le veuille, la connotation négative qui allait s'attacher désormais à l'architecture moderne au cinéma.

**Alexandre Trauner**, disciple de Lazare Meerson, ainsi que **Léon Basacq** et **Georges Wakhevitch** ont publié leurs mémoires<sup>59</sup> riches en anecdotes, mais surtout éclairantes sur leurs façons de concevoir les lieux et l'espace.

Deux numéros de la revue « Cinématographe », février 1982 et mars 1982, sont consacrés aux décorateurs de films à Berlin, Londres, Hollywood et Paris, et publie des témoignages des principaux artisans des décors de films ainsi que leur filmographie.

Un numéro des « Cahiers du CCI », *Architecture : récits, figures, fictions* (Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1986), consacre une série d'entretiens (p.90-108) avec des metteurs en scène exemplaires dans leurs approches de l'espace, du décor et de la ville **John Boorman** (*Point Blank*, 1967 et *Léo The Last*, 1970), **Ridley Scott** (*Blade Runner*, 1982), **Terry Gilliam** (*Brazil*, 1984) et **Wim Wenders** (*Alice in den Städten*, 1973, *Der Amerikanische Freund*, 1977, *Der Stand der Dinge*, 1981, *Hammett*, 1982, *Paris Texas*, 1985)), sur leurs choix de lieux, de morceaux d'architectures et de décors, ainsi que sur la façon de les mettre en scène.

Une étude de **Juan Antonio Ramirez**, *Architecture for the Screen. A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age* (McFraland & Company, Jefferson, 2004) raconte l'histoire et l'évolution du décor à Hollywood. Elle donne quelques portraits, en particulier celui du décorateur **Joseph Urban**, et analyse les principaux thèmes de décors, comme étant les « éléments omniprésents » de la mise en scène hollywoodienne : les escaliers, les salles de bains,

---

<sup>59</sup> Alexandre Trauner, *Décors de cinéma*, Jade-Flammarion, Paris 1988; Léon Brasacq, *Le décor de film*, Henri Veyrier Éd., Paris, 1985; Georges Wakhevitch, *L'envers des décors*, Robert Laffont Éd., Paris, 1977.

les chambres à coucher, etc. L'ouvrage décrit comment on fabrique la « vision » d'un monde à travers des décors.

Le numéro de « CinémaAction », *Architecture, décor et cinéma*, (Corlet-Télérama, 1995) dirigé par **François Puaux**, réunit un collectif de chercheurs et de théoriciens pour parcourir les architectures, les villes, ses lieux particuliers et l'espace filmique. Le thème central de ce numéro est le regard du cinéma comme modèle de regard ou plus précisément comment le cinéma façonne notre regard. Les analyses sur « La ville dans le néoréalisme » par **Michel Serceau** (p. 45-56), « Paris et la Nouvelle Vague » par **Joël Magny** (p.127-133) ou « La rue du film noir » de **Michel Cieutat** (p.147-152) constituent des approches originales du rôle filmique de la ville du point de vue des cinéastes. Leur regard, comme celui de chaque génération qui aborde la réalisation de films urbains, cherche des nouveaux lieux à investir si possible en cohérence avec ceux que fréquentent leur nouveau public. Chaque génération de cinéaste invente sa ville pour son public et ses histoires.

Les ouvrages sur le cinéma sont des recueils utiles pour comprendre le travail de ces artistes. Ces études montrent du reste l'impossibilité pour le cinéma de vouloir rendre compte de la totalité. Le cinéaste ne dispose que de fragments, mais il crée un tout à partir de ces fragments. Comment se constitue ce tout. D'autres types d'études ont cherché à le comprendre.

### **Villes *au* cinéma**

Le choix de distinguer les ouvrages traitant de la ville « et » du cinéma et les ouvrages traitant de la ville ou de l'espace « au » cinéma, montre qu'il s'agit pour nous de deux types de travaux et de portées différentes. Dans la première catégorie, nous l'avons vu, la ville et le cinéma sont surtout des prétextes l'un pour l'autre. Dans la deuxième catégorie, les ouvrages traitant de la ville *au* cinéma, nous trouvons diverses approches théoriques qui ont cherché à partir du film à remonter jusqu'à la ville et son espace. Il existe en fait peu de textes qui ont tenté cette réflexion et ont choisi de regarder le film comme un tout, comme un monde cohérent, et de montrer quel est le sens de ce monde.

Dans un numéro spécial de la revue « Espaces et sociétés », *Ville et cinéma* (L'Harmattan, Paris, 1996) l'article de **Floréal Jimenez**, « Calle Major » (p.59-87) développe le thème de l'imaginaire urbain « dans une perspective de mise en relation significative des formes urbaines

et des individus en fonction d'une structure sociale et d'un ensemble idéal » (Jimenez, 1996, p. 60). L'auteur utilise encore de façon plus précise la notion de « modèle idéal matriciel » à propos de la Grand Rue de Madrid. Quand, à travers les thèses de Jacques Chénieux et de Pierre Pellegrino, il aborde le problème de la représentation et de la perception comme « appréhension du réel », il effleure seulement cette notion d'idéal en la limitant à une thématique sociologique. Jimenez expose ce qu'il désigne comme une « dualité fonctionnelle » : la double perception « effectuée par les films d'une part, et par les spectateurs d'autre part, en fonction d'une expérience pratique de la ville et de l'imaginaire issu de cette pratique et d'une influence culturelle » (Jimenez, 1996, p.61). En fait l'auteur ne fait pas le lien entre « l'imaginaire global » et l'idéal qu'il a abordé précédemment. Il ne voit pas que les deux perceptions ne font qu'une, de même que « l'espace perceptif » et « l'espace symbolique », qu'il différencie selon des critères plus sociologiques que phénoménologiques<sup>60</sup>.

Plus exceptionnel est le travail de d'**Emanuel Levy**, *Small-Town America in Film. The Decline and Fall of Community* (The Continuum Publishing Company, NY, 1991). Son étude s'est intéressée à la « petite ville » étasunienne<sup>61</sup> dans le cinéma. En analysant décennies après décennies, des années 1930 aux années 1980 incluses, comment l'image de la ville moyenne apparaît et évolue, Levy se donne un objectif :

*The book examines the symbolic representation of Small-town life in feature films, attempting to answer one central question : what has the American cinema told its audiences about everyday life in small towns [...]. The goal is to demonstrate the prévalence of certain myths, expressed in specific themes, stereotypes, and characters, in the cultural treatment of Small towns.* (Levy, 1991, p.15)

---

<sup>60</sup> Notamment la distinction qu'il emprunte à Chénieux entre « forme » et « espace ». (Jimenez, 1996, p.62) et qu'il contredit plus loin en reprenant une citation de Pellegrino : « si l'espace, comme forme de notre appréhension du réel, peut être reproduit dans une représentation, sa représentation constitue aussi sa forme. » (Jimenez, 1996, p.63).

<sup>61</sup> La *Small-town* est une ville de moins de 10 000 habitants, mais n'est pas un village et ce n'est pas ce que la géographie urbaine définit habituellement comme une ville moyenne (20 000 à 200 000 habitants). En fait la notion de *Small-town*, exprime autant une taille de ville qu'une communauté. C'est à partir de ce sentiment communautaire que s'est développée l'appartenance à la société américaine. On voit alors mieux l'intérêt d'une étude comme celle de Levy. Il précise d'autre part que la *Small-town* permet de mieux comprendre les deux figures antithétiques à la petite ville étasunienne que sont la grande ville (*Big City*) et la banlieue (*Suburbia*).

L'originalité de ce travail repose sur la méthodologie qu'il utilise. Tout d'abord il s'occupe des films et seulement des films. C'est à travers eux qu'il veut comprendre la petite ville. Levy a parfaitement vu que le cinéma fonctionnait à la fois comme un miroir et comme un moule. Un miroir qui doit tenir compte d'une réalité et la symboliser dans ses histoires, ses décors et ses personnages. Un moule qui donne forme aux mythes, c'est-à-dire selon la définition de Dumézil, qui exprime en images les grandes idées qui organisent et soutiennent les organisations, sociale ou politique, le rituel, la loi et la coutume d'une société (Dumézil, 1992), ou, dans le cas présent, les communautés dans leur berceau historique comme la *Small-town* étasunienne. Levy se trompe en revanche lorsqu'il extrapole la pensée de Lévi-Strauss, en attribuant au mythe la fonction de légitimer un ordre social. Le mythe ne légitime rien, il *explique*<sup>62</sup>. En ce sens les films sont pédagogiques ou transgressifs, c'est selon. Il montre de façon claire et efficace au-delà des contingences et des règles quotidiennes, les actes tels qu'ils semblent exister pour nous de façon objectivement nécessaire. En ce sens, l'auteur laisse échapper l'occasion d'utiliser le mythe pour ce qu'il est et d'analyser en quoi il articule la représentation et la perception autour des valeurs communes qu'il véhicule.

En fait Levy envisage que le spectateur ne perçoit pas la réalité directement (Levy, 1991, p. 21), mais la perçoit au travers des paradigmes dominants. Cela explique, selon lui, la survivance des mythes. C'est ne pas vouloir voir où est la place du mythe dans la construction culturelle et en faire la conséquence, alors qu'il en est la cause. La réalité est que les paradigmes et les mythes dont parle Levy sont une seule et même chose. Ce n'est pas Hollywood qui a créé des mythes, mais Hollywood qui vit de l'existence des mythes. En fait ce contresens est relativement lourd de conséquences. Il renverse l'analyse de Levy en altérant l'hypothèse du départ. Pour cette raison, si nous examinons avec intérêt la méthode qu'il suit, on doit prendre avec précaution les conclusions qu'il en tire.

Méthodologiquement, cette étude a le mérite de soulever des points importants. Il s'agit d'un travail qui tranche par son originalité sur la production moyenne d'analyse de films. Levy

---

<sup>62</sup> « Ce n'est pas son histoire qui détermine la mythologie d'une peuple mais, à l'inverse, sa mythologie qui détermine son histoire [...]. La mythologie naît de quelque chose qui est, au sens strict, d'un point de vue formel et essentiel, son opposé : un processus nécessaire, dont l'origine se perd dans une époque au-delà de l'histoire, et auquel la conscience peut, par moment résister, mais qu'elle ne peut totalement arrêter et encore moins faire régresser. » (Cassirer, t.2., 1972, p. 20).

utilise trois approches : sociologique, structuraliste et sémiologique; selon des concepts clés : le *contexte* en sociologie, le *texte* pour le structuralisme et le *subtexte* en sémiologie (Levy, 1991, p. 17). Dit autrement, il traite du contenu culturel et social qui conditionne le film, des structures narratives du récit filmique et des systèmes de signification des images filmiques. En fait, il n'y a qu'une seule méthode utilisée par Levy. Il s'agit d'une méthode qui s'appuie sur la linguistique structurale telle que nous la connaissons grâce aux travaux de Greimas; sachant qu'il est impossible de séparer langage, signes et culture. Comme le rappelle Benveniste, « l'homme ne naît pas dans la nature, mais dans la culture. » (Benveniste, 1974, p.23). De la même façon, il est possible de rapprocher le *contexte* du *subtexte* autour du concept de « communication sub-linguistique » tel que le définit Benveniste dans *Problèmes de linguistique générale, II*, « L'homme et la langue » (1974, p.227).

Levy choisit également de se situer dans le cadre d'une recherche qualitative<sup>63</sup> à partir de quatre-vingt films analysés<sup>64</sup>. La structure du film se décompose selon ce qu'il définit comme cinq codes : les « codes culturels », les « codes artistiques », les « codes narratifs », les « codes intertextuels » et les « codes cinématiques ». Ces codes ont le mérite d'exprimer des catégories simples, mais ce sont leurs interrelations qui permettent de les faire fonctionner. Par exemple séparer les codes culturels des codes narratifs ou des codes intertextuels semble difficile sinon impossible; comme peut l'être la division des codes artistiques et des codes cinématiques dans le cas d'une création filmique où le travail technique du metteur en scène (cinématique) et son style (artistique) sont étroitement liés.

Enfin Levy, et c'est sans aucun doute la partie la plus innovante, crée des termes d'oppositions structurales qu'il appelle des « idées-bases » (*units-ideas*) construites selon des couples d'opposition. Elles sont au nombre de sept :

- individu *versus* communauté;
- communauté *versus* société;
- nature *versus* culture;
- stabilité *versus* changement;
- intégration *versus* isolement;

---

<sup>63</sup> Ce qui constitue en soi une difficulté méthodologique avec l'utilisation de la linguistique structurale que Greimas définit comme inductive.

<sup>64</sup> L'auteur a exclu, sans que ce soit pour autant pertinent, les westerns et les comédies musicales.

- sacré *versus* profane;
- public *versus* privé;

L'intérêt de ces couples d'opposition est de mettre en évidence comment la *Small-town* conserve et reproduit les valeurs fondamentales d'une société. Bien entendu l'étude de Levy est plus sociologique, ou même d'un certain point plus ethnographique, que cinématographique. Les résultats obtenus portent d'abord sur la mise en relief des fondements culturels de la société étasunienne. En cela on peut voir un lien entre film et culture et ce lien a été soulevé avec le travail ébauché sur le mythe. Mais, encore une fois, on constate que le film est principalement analysé à partir de sa fabrication – *Small-town film made* (Levy, 1991, p.27) - c'est-à-dire à partir de son scénario, de ses sources littéraires, du contexte géographique et social. L'aspect de la réception n'est presque pas abordé, non seulement sous l'angle critique et sélectif, mais dans le sens où le film, répondant à une demande, touche indirectement ou directement à des questions profondes et, en même temps, propose des voies nouvelles par rapport à ces mêmes questions. Levy met cependant l'accent sur une chose importante : le film est plus qu'un divertissement et son succès populaire le place au dessus des arts traditionnels. Pour reprendre la formule de Panofsky, il est devenu un besoin.

Un recueil, paru sous le titre *Regards sur la ville* (Éditions du Centre Georges Pompidou, 1994) contient trois textes théoriques complémentaires. Le premier d'un professionnel, **Jean-Louis Comolli**, le second d'un ethnologue, **Gérard Althabe** et le troisième d'un anthropologue, **Jean-Louis Colleyn**. Les analyses proposées par l'ethnologue et l'anthropologue ne contiennent pas d'informations innovantes dans la mesure où on sent malheureusement chez ces auteurs une sorte de retenue qui semble les empêcher de faire valoir un véritable point de vue qui serait lié à leurs domaines d'expertises propres. Les outils de l'ethnologie ou de l'anthropologie devraient pourtant apporter des lectures pertinentes sur les images de notre société que le film nous donne. Par exemple, Gérard Althabe, dans son essai « La ville rompue », ne semble pas voir les similitudes d'approche cinématographiques, de montage entre *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (*Berlin, symphonie d'une grande ville*, Rutmann, 1927) et *Douro, fainal fluvial*, de Oliveira, 1929).

Par contre, le texte de Jean-Louis Comolli, « La ville filmée », ouvre des perspectives intéressantes sur la situation du spectateur.

« Il y a toujours (idéalement) trois termes dans cette relation qu'on appelle projection d'un film : le film, le spectateur et le spectateur-dans-le-film, c'est-à-dire le regard en ce qu'il devient l'enjeu de la représentation, sa conscience. » (Comolli, 1994, p.58)

Il est clair que Jean-Louis Comolli suggère une perception de l'image qui serait symétrique à l'image de sa production, l'écran formant le « miroir ». L'œil viendrait se nicher au point focal de la pyramide visuelle qui a servi à la construction de l'image par l'artiste. Ce qui se trouve en totale contradiction avec l'ensemble des théories de la perception pour lesquelles il n'y a de perception que dans le mouvement de l'œil et de la pensée. De la même façon qu'il est difficile pour un professionnel de film de venir se placer objectivement à la place du spectateur. Comolli tente de justifier, sans totalement convaincre, l'existence d'un hors-champ qu'il finit par assimiler à une « sorte de contrechamp du visible ». Façon de faire passer sémantiquement ce phénomène si cher aux critiques du signifiant au signifié. Dit autrement, il s'agit d'une façon de comprendre que ce qui pour l'artiste procède de la sélection, intervient pour le spectateur sous forme de mémoire et permet la capture de l'image en lui donnant du sens.

« Comment le cinéma pourrait-il rendre perceptible *une autre ville* que celle qui se boucle dans la demande du cinéma plus haut décrite [Marseille]? Ce serait sans doute la ville *invisible*, la part moins visible d'une ville, une sorte de *contrechamp du visible*. » (Comolli, 1994, p.36)

C'est sur le problème du sens et des jalons qui permettent de le mettre en cohérence avec la notion de spectacle que ce texte est le plus efficace. Jean-Louis Comolli aborde de différentes manières ce problème du sens et de la situation du spectateur. L'intérêt de cet essai repose essentiellement sur ce travail d'analyse du sens de la représentation de la ville dans le regard du spectateur : « ramener le spectateur dans le spectacle, c'est bien le jeu de bascule du cinéma. » (Comolli, 1994, p.28).

Contrairement aux analyses sur la littérature, on trouve peu de travaux qui s'intéressent à la *réception* des œuvres cinématographiques et de leurs impacts sur le public auquel elles sont destinées. Les études de Levy et de Comolli sont précieuses à ce titre.



## Le cinéma comme forme « temporelle » symbolique

Dans cette dernière partie de la revue de littérature, nous examinons les auteurs qui nous ont ouvert des perspectives de travail sur la réception/perception du film. Ils sont relativement peu nombreux.

Parmi les auteurs qui ont abordé cet aspect du cinéma on trouve les théoriciens de l'art. Même si beaucoup d'entre eux n'ont pas manifesté d'intérêt pour le cinéma, lorsque leur attention s'est portée sur cette forme d'expression, les outils qu'ils ont apportés se révèlent essentiels. Nous souhaitons donc à travers ces quelques rares et précieux auteurs développer un des aspects de notre problématique : le cinéma comme expression artistique perçue.

D'autres auteurs ont particulièrement retenu notre attention, ce sont les philosophes. La phénoménologie s'est naturellement intéressée à ce *medium* lorsqu'il est devenu un *medium* populaire pour l'éclairer de façon pertinente. Enfin l'herméneutique, comme nous l'avons évoqué à quelques reprises, développe l'idée d'une « esthétique de la perception » commune à tout spectacle et qui va s'avérer méthodologiquement riche pour l'étude du spectacle cinématographique.

De tous les auteurs modernes qui ont traité le cinéma, et cela dès ses débuts, le philosophe allemand **Walter Benjamin** appartient aux pionniers de la pensée critique. En 1936, il publie *Das Kunstwerk im Zeitalter Seiner Technischen Reproduzierbarkeit (L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*<sup>65</sup>). Il montre que la réception de toute œuvre d'art est soumise à deux principes : « l'un porte sur la valeur culturelle de l'œuvre, l'autre sur sa valeur d'exposition. » (p. 182). Dit autrement, toute œuvre détient en elle-même une valeur artistique liée au fait qu'elle est unique et à son contenu symbolique et sacré. L'œuvre est à la fois originale et porteuse de beauté culturellement reconnue. Sa valeur d'exposition est différente. Traditionnellement une œuvre à caractère sacré ne pouvait être exposée en dehors du temple qui l'abritait. On peut encore aujourd'hui comprendre la signification de cette « valeur d'exposition » dans les rituels des processions des statues ou icônes promenées dans les villes lors des cérémonies saintes. L'exposition de l'œuvre nécessite une mise en scène liturgique précise pour ne pas profaner l'image ainsi sortie de son cadre. C'est, selon Benjamin, le sens profond du débat qui va agiter

---

<sup>65</sup> Nous utiliserons la traduction française de Maurice de Candillac dans le recueil *Poésie et révolution*, p.171-210, chez Denoël, 1971, Paris.

peintres et photographes au moment de l'émergence de la photographie. La polémique est d'ailleurs bien plus fondamentale, Benjamin pose avec l'apparition de la photographie et plus tard du cinéma, le problème du rapport entre l'œuvre et sa technique. Qu'il s'agisse de la photographie ou du cinéma, ces « arts » ont d'abord été des techniques d'enregistrement et de reproduction, avant de d'être considérés comme des moyens d'expression artistique. Le résultat, pour Benjamin, va être qu'« affranchi de ses bases culturelles par les techniques de reproduction, l'art désormais ne pouvait plus soutenir ses dehors d'indépendance » (Benjamin, 1971, p.185). Le cinéma par ses origines techniques, sa diffusion et sa popularité est devenu l'art de masse par excellence. Reconnaître cet aspect du film est important, autant pour comprendre comment est faite une représentation cinématographique, que pour cerner quelles sont ses sources, ses références, ses techniques, mais également ses limites. L'artiste n'est plus totalement libre devant son œuvre. Si ses moyens peuvent parfois lui sembler illimités, il ne s'agit le plus souvent que de progrès techniques. Les progrès artistiques sont d'autant plus lents que toute nouvelle forme d'expression - tout nouveau *langage* - doit être appris et assimilé par le spectateur au risque que le sens du spectacle lui échappe. Le cinéma, art de masse également par la nécessité de ses coûts élevés de production, ne peut se permettre de rester sans public<sup>66</sup>. Benjamin a anticipé l'impact médiatique de ce médium<sup>67</sup>, ainsi que sa puissance de propagande, cette « esthétisation de la vie politique » (Benjamin, p.208), reprise et développée par un autre théoricien allemand contemporain de Benjamin, Siegfried Kracauer.

C'est dans le phénomène de la perception que Walter Benjamin va probablement le plus loin. Il ouvre par son analyse des champs d'investigations déterminants. Tout d'abord il souligne la particularité « chirurgicale » de l'objectif cinématographique en situant de façon cohérente le

---

<sup>66</sup> C'est toujours le débat entre les tenants du « film d'art et d'expérimentation » et du film « grand public ». Les tenants du « film expérimental » préfèrent souvent l'attitude romantique d'une méconnaissance du grand public, d'autant que leurs films servent paradoxalement de références privilégiées aux exégètes et critiques qui eux aussi refusent la « compromission » intellectuelle que constitue la visualisation de films dits « commerciaux ». Nous verrons également avec Panofsky que le film qui n'est pas vu n'existe pas.

<sup>67</sup> Bien avant Andy Warhol, Benjamin note que « grâce aux actualités filmées, n'importe quel passant a sa chance de passer sur l'écran. Il se peut même qu'il figure dans une véritable œuvre d'art. » (Benjamin, p.193).

lien entre le travail de pénétration du réel et la signification de l'image pour le spectateur moderne<sup>68</sup>.

« Pour l'homme d'aujourd'hui l'image du réel que fournit le cinéma est infiniment plus significative [que l'image de la peinture], car, si elle atteint à cet aspect des choses qui échappent à tout appareil – ce qui est bien l'exigence légitime de toute œuvre d'art – elle n'y réussit justement que parce qu'elle use d'appareils pour pénétrer, de la façon la plus intensive, au cœur de ce réel. » (Benjamin, 1971, p.197).

Bien plus, fort de cette distinction entre la réalité des choses saisies par la caméra - « la nature qui parle à la caméra » - leur montage<sup>69</sup> et la réception de cette « autre » réalité, Benjamin comprend le rôle de ce qu'il désigne comme « l'expérience de l'inconscient visuel».

« Il est clair que la nature qui parle à la caméra est toute autre que celle qui s'adresse aux yeux. Autre parce que, à l'espace où l'homme agit avec conscience, elle substitue un espace où son action est inconsciente. [...] C'est dans ce domaine que pénètre la caméra, avec tous ses moyens auxiliaires, ses plongées et ses remontées, ses coupures et ses isolements, ses extensions de champ et ses accélérations, ses agrandissements et ses réductions. Pour la première fois, elle nous ouvre l'expérience de l'inconscient visuel, comme la psychanalyse nous livre l'expérience de l'inconscient instinctif. » (Benjamin, p. 201)

Le cinéma en approfondissant notre perception du monde, en ouvrant cette expérience de l'inconscient visuel chez chacun d'entre nous, principalement par le jeu de la distraction que procure le cinéma, nous apprend de nouvelles choses, de nouvelles pratiques. Si l'on regarde ce qu'il advient de notre savoir de la ville, nul doute que le cinéma non seulement nous a éduqués, comme la littérature l'avait fait en son temps. Mais il a aussi fait de chacun de nous un « expert » qui se distrait.

« Cette forme d'accueil par la voie du divertissement, de plus en plus sensible aujourd'hui dans tous les domaines de l'art, et symptôme elle-même d'importantes modifications quant

---

<sup>68</sup> Même si cette notion a été détournée ensuite par les avant-gardes des années 1920 en limitant l'apport du cinéma à cette « pénétration » du réel et en réduisant sa fonction à un apprentissage de l'œil (Füzesséry, 2009).

<sup>69</sup> Pour Benjamin, la réalité du film ne procède que du montage et des prises de vues qu'il opère sur cette réalité comme telle. Nous reviendrons sur ce thème.

aux modes d'aperception, a trouvé dans le cinéma son meilleur terrain d'expérience. Par son effet de choc, le film correspond à cette forme d'accueil. S'il rejette à l'arrière-plan la valeur culturelle de l'art, ce n'est pas seulement parce qu'il transforme chaque spectateur en expert, mais parce que l'attitude de cet expert n'exige de lui aucun effort d'attention. Le public des salles obscures est bien un examinateur, mais un examinateur qui se distrait. » (Benjamin, p.207)

C'est cette boucle du savoir qui se constitue sur lui-même de façon ludique qui va être au cœur de notre analyse herméneutique de la perception du spectacle cinématographique.

L'essai *Style and Medium in the Motion Pictures*, écrit en 1937<sup>70</sup> par **Erwin Panofsky** à qui l'on doit l'iconologie, présente le cinéma sous quelques aspects fondamentaux que nombre d'exégètes négligent habituellement. Tout d'abord le cinéma est une technique avant d'être devenu un art.

*It was not an artistic urge that gave rise to the discovery and gradual perfection of new technique; it was a technical invention that gave rise to the discovery and gradual perfection of new art.* (Panofsky, 1995, p.93)

À l'inverse de tous les autres arts, il a d'abord été une curiosité – comme simple enregistrement de mouvement - puis une distraction populaire – *Nickelodeons*, kinéoscopes - avant d'être considéré comme un objet artistique par des spécialistes. C'est un produit qui mobilise des équipes de professionnels et des moyens financiers importants. Ce qui signifie que le cinéma doit, pour atteindre une rentabilité, s'adresser au plus grand nombre. Il devra donc chercher un langage le plus universel et le plus explicite possible. Cette recherche du public large signifie d'une certaine façon que le cinéma pour survivre ne peut se satisfaire, comme d'autres arts, du public sélectionné, d'une élite. Que cette élite s'élise elle-même et sélectionne

---

<sup>70</sup> Il est intéressant de constater que le texte d'Erwin Panofsky est contemporain de celui de Walter Benjamin *L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* (1936). Ce texte a connu sa version définitive en 1947. La version anglaise que nous utilisons est celle parue au MIT Press en 1995 dans le recueil *Three Essays on Style* (Lavin, édit, p.93-125). Il existe deux traductions françaises. La première chronologiquement est celle de Dominique Noguez, *Style et matériau au cinéma*, publiée en 1973, dans l'ouvrage collectif *Cinéma, théorie, lectures* (Nogez, édit), p. 47-60, Éditions Klincksieck, Paris. La seconde, datée de 1996, est celle que l'on doit à Bernard Turle, *Style et matière du septième art*, dans le recueil *Trois essais sur le style*, p.109-145, aux Éditions du Promeneur, Paris. Nous avons choisi pour conserver la précision du texte de Panofsky de le citer en anglais.

arbitrairement selon ses propres critères ce qu'il convient de nommer les « grands films », les « films d'art et d'essai » ou bien encore les « chefs-d'œuvre du cinéma », ne signifie pas que cela corresponde aux choix de leurs réalisateurs de l'époque. Nombre de ces « chefs-d'œuvre » n'ont connu que des succès limités quand ils ne sont pas tombés dans l'oubli. « *While it is true that commercial art is always in danger of ending up as a prostitute, it is equally true that noncommercial art is in danger of ending up as an old maid* » (Panofsky, 1995, p.119). Or le cinéma au risque de terminer « vieille fille » n'existe réellement que dans les salles de projections, pas dans les livres.

*From the law of time-charged space and space-bound time, there follows the fact that the screenplay, in contrast to the theater play, has no aesthetic existence indépendant of its performance, and that its characters have no aesthetic existence outside the actors.* (Panofsky, 1995, p.116)

À ce titre l'intelligence de l'essai de Panofsky est de ne négliger aucun style, pas plus les « chefs-d'œuvre » que les films populaires comiques ou les films d'animation et de constater que, « *in modern life the movies are that most other forms of art have ceased to be, not an adornment but a necessity* » (Panofsky, 1995, p.120).

Cet aspect de réception et de consommation populaire n'est pas sans conséquence :

*Whether we like or not, it is the movies that mold, more than any single force, the opinions, the taste, the language, the dress, the behavior, and even the physical appearance comprising more than 60 percent of the population of the earth. If all the serious lyrical poets, composers, painters, and sculptors were forced by law to stop their activities, a rather small fraction of général public would become aware of the fact and a still smaller fraction would seriously regret it. If the same thing were to happen with the movies the social consequences would be catastrophic.* (Panofsky, 1995, p.94)

Nous pourrions, à cette énumération, ajouter en fin de notre étude également la perception de la ville. Cela nous aide également à mieux comprendre que, si l'on parle d'influence entre le film et la vie réelle, il faut voir que cette influence fonctionne d'abord du film vers le réel et non l'inverse. C'est un point important que cet essai, *Style and Medium*, fait surgir au parmi d'autres.

De la même façon que Panofsky aborde iconologiquement la peinture ou la sculpture, son analyse se situe d'abord depuis le point de vue du spectateur. Il regarde le cinéma comme une

œuvre, c'est-à-dire comme une production destinée à être regardée dans les conditions de sa diffusion, donc à son époque dans une salle obscure. La forme du film est d'abord son mouvement.

Il dénonce également cette croyance qui veut que le cinéma « muet » ait été silencieux. Il a été, dès ses débuts, accompagné de musique – pianiste ou même orchestre - et de bruitages; sans parler des bruits de la salle elle-même. Et il a enseigné son « langage » à son public :

*Just so the silent movies developed a definite style of their own, adapted to the specific conditions of the medium. A hitherto unknown language was forced upon a public not yet capable of reading it, and the more proficient the public became the more refinement could develop in the language.* (Panofsky, 1995, p.108)

Nous avons oublié que le public reculait en hurlant aux premières projections de *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* des Frères Lumière<sup>71</sup>. Comme étaient indispensables les intertitres qui expliquaient l'action. Cadrage, découpage, montage, trucages, etc., sont autant de moyens que le cinéma s'invente<sup>72</sup> comme « langage formel » spécifique et auquel il initie progressivement son public pour rendre son spectacle global – *Stage work is continuous but transitory; film work is discontinuous but permanent* (Panofsky, 1995 p.118) - accessible au plus grand nombre. Là encore ce n'est pas le cinéma qui copie la syntaxe ou la grammaire des linguistes, mais lorsque les spécialistes vont se pencher sur ce *medium*, ce sont eux qui vont vouloir à tout prix, au risque de tordre le cou à la réalité du film, que le cinéma se réduirait à un langage calqué sur la parole. La force expressive du cinéma repose sur ses codes en exploitant ses propres possibilités en tant que *medium*.

*These unique and specific possibilities can be defined as a dynamization of space and, accordingly, spatialization of time. This statement is self-evidence to the point of triviality but belongs to that kind of truth which, just because of its triviality, is easily forgotten or neglected.* (Panofsky, 1995, p.96)

« Dynamisation de l'espace » et « spatialisation du temps », Walter Benjamin en avait donné en 1936, toujours à propos du cinéma, une traduction plus urbaine :

---

<sup>71</sup> 1895. Ce film est visible sur le site : [youtube.com/watch?v=v6i3uccnZhQ](https://www.youtube.com/watch?v=v6i3uccnZhQ)

<sup>72</sup> Nous verrons que ces « inventions » n'en sont pas vraiment et doivent parfois beaucoup aux autres arts plastiques.

« Nos cafés et les rues de nos grandes villes, nos bureaux et nos chambres meublées, nos gares et nos usines semblaient nous emprisonner sans espoir de libération. Alors vint le cinéma, et, grâce à la dynamite de ses dixièmes de seconde, il fit sauter cet univers concentrationnaire, si bien que maintenant, abandonnés au milieu de leurs débris projetés au loin, nous entreprenons d'aventureux voyages. » (Benjamin, 1936, p.200)

Panofsky insiste également, comme Benjamin, sur l'importance du décor, de l'espace construit à partir de la réalité. Son analyse critique des décors stylisés du *Cabinet du Docteur Caligari* (Robert Wiene, 1919) le conduit à démontrer l'importance de filmer la réalité non-stylisée pour faire en sorte que le résultat ait un style et non l'inverse. Cette réalité peut être vraie ou reconstituée, manipulée ou montrée dans son naturel, elle ne doit pas être pré-stylisée au risque de détruire l'illusion :

*The medium of the movies is physical reality as such : the physical reality of eighteenth-century Versailles – no matter whether it be the original or a Hollywood facsimile indistinguishable therefrom for all aesthetic intents and purpose – or a suburban home in Westchester; the physical reality of the Rue de Lappe in Paris or the Gobi Desert, of Paul Ehrlich's apartment in Frankfurt or of the Streets of New York in the rain, [...] They can be arranged in all sort of ways ('arrangement » comprising, of course, such things as make-up, lighting, as camera work); but there is no running from them. From this point of view it becomes evident that an attempt at subjecting the world to artistic prestylization, as in the expressionist setting of The Cabinet of Caligari (1919), could be no more than an exciting experiment that could exert but little influence upon the general course of events. To prestylize reality prior to tackling it amounts to dodging the problem. The problem is to manipulate and shoot unstylized reality in such a way that the result has style. (Panofsky, 1995, p.122)*

Dans un court texte écrit en 1945, « Le cinéma et la nouvelle psychologie », **Maurice Merleau-Ponty** (*Sens et non-sens*, Gallimard, Paris, 1966), rappelle que « le film ne se pense pas, il se perçoit ». C'est autour du phénomène de la perception que nous pouvons étudier le sens du film. Cependant, avant de passer à la vision analytique, une perception scientifique que Merleau-Ponty qualifie de tardive, il faut d'abord envisager de passer par la perception globale. C'est précisément la perception du spectateur telle que développée par Gadamer.

Merleau-Ponty soulève également une notion importante sur la relativité de la perception du mouvement. On pense généralement que pour un spectateur fixe, le mouvement perçu en dehors de lui reste extérieur à sa perception, dit autrement la perception serait nécessairement intelligente et choisie. Or les expériences démontrent que le point fixe est variable et dépend « où le regard jette l'ancre » (Merleau-Ponty, 1966, p.92). C'est l'objet fixé par le regard qui « reste » immobile. Merleau-Ponty prend comme exemple l'expérience que tout le monde a faite comme le voyageur dans un train immobile qui fixe le wagon du train voisin en train de démarrer et sent son propre train bouger. Suffit-il qu'il « ré-ancore » son regard sur lui-même pour prendre conscience de l'immobilité de son propre wagon.

« La perception n'est pas une sorte de science commençante, et un premier exercice de l'intelligence, il nous faut retrouver un commerce avec le monde et une présence au monde plus vieux que l'intelligence. » (Merleau-Ponty, 1966, p.93)

Cette notion participe dans l'acte de perception du spectacle cinématographique. Le spectateur se trouve « en présence » dans le mouvement du spectacle et du monde qui lui est représenté. Il participe au rythme du film et jouit alors de l'esthétique d'un monde « plus exact que le monde réel ». C'est ce monde qui, s'offrant au spectateur dans un sens plus clair, plus précis, permettra à ce spectateur de lire autrement le monde réel dans lequel il retourne une fois la projection terminée. En cela le cinéma est devenu pour une société un modèle de l'apprentissage de la compréhension et de la pratique de l'espace.

« Le cinéma ne nous donne pas, comme l'a fait longtemps le roman, les pensées de l'homme, il nous donne sa conduite ou son comportement, il nous offre directement une manière spéciale d'être au monde. » (Merleau-Ponty, 1966)

Parmi les historiens de l'art qui se sont intéressés au cinéma comme spectacle, on doit reconnaître que **Pierre Francastel** est l'un des rares à avoir cherché à en pénétrer la signification avec des outils d'historiens adaptés pour en montrer l'originalité et l'innovation. Dans ses travaux, Il a posé les bases d'une meilleure compréhension de « l'image filmique » comme phénomène de la perception. Son ouvrage publié en 1983, *L'Image, la vision et l'imagination. De la peinture au cinéma*,<sup>73</sup> montre que le film est un artefact artistique qui doit être regardé comme un art plastique parmi d'autres. Cette position doit refuser toute interprétation du cinéma

---

<sup>73</sup> Dont deux chapitres : « Espace et illusion » et « Les mécanismes de l'illusion filmique ».



comme une simple phénomène d'enregistrement mécanique du réel<sup>74</sup>, mais de le considérer comme une création. « Ce qui sépare l'artiste du technicien, ce n'est pas la technique, c'est la finalité » (Francastel, 1956, p.267).

Contrairement à **Elie Faure**<sup>75</sup>, Francastel a su éviter les analogies trop limitatives avec les autres arts plastiques. Tout d'abord il rappelle que la perception des images, comme activité signifiante, n'est pas une activité réservée à une élite de techniciens, mais que tout le monde est capable de lire des images. L'interprétation sera différente, mais cela n'enlève rien à cette capacité de l'image d'être généralement partagée au sein d'une même culture. On évite ainsi l'idée trop souvent entretenue que le cinéma serait un langage codé que seuls les initiés peuvent comprendre et faire comprendre. On peut d'un autre côté considérer le cinéma comme spectacle autant que comme production. Le référent n'est plus le modèle ou le style, mais la destination et le récipiendaire. Une thèse intéressante de Francastel est que le cinéma pour lui ne constitue pas un art à part.

« Le film ne nous propose pas une représentation plastique de l'espace substantiellement différente de celle des autres arts, L'introduction du mouvement n'a pas fait entrer le problème du temps dans la représentation plastique du monde, ni fait apparaître un système privilégié plus définitif que les autres. » (Francastel, 1983, p.178)

Il n'élimine pas le problème du mouvement, il dit que le mouvement fait partie du processus de perception de toute œuvre plastique, « il n'y a de perception que dans la mobilité. » (p.198). L'œil bouge devant un tableau, le corps tourne autour d'une sculpture ou se déplace dans une architecture. La différence réside dans le fait qu'au cinéma, l'œil est fixe et le spectacle est en mouvement. Mais là encore cette théorie dénonce l'amalgame qui est couramment fait entre la représentation comme production – et projection dans le cas du film – et la réception du film. Le mouvement créé par le réalisateur dans son œuvre et le mouvement

---

<sup>74</sup> « Ce n'est pas l'enregistrement qui est la chose mécanisée, c'est la distribution, je crois que c'est là qu'il y a un malentendu absolument fondamental. » (p.206).

<sup>75</sup> Élie Faure a consacré il est vrai relativement peu de textes au cinéma. On retiendra : *De la cinéplastique et Charlot*, parus tous deux dans le recueil *L'Arbre d'Eden* (1922); *Introduction à la mystique du cinéma*, publié dans *Ombres solides* (1934) et *Cinéma* (1937). En fait, Élie Faure s'est essentiellement efforcé de faire entrer le cinéma comme un art du mouvement et du geste en le comparant à la pantomime, à l'architecture, à l'art dramatique, sans analyser non pas ce qui l'identifie aux autres arts, mais ce qui le différencie (Faure, 1964).

perçu par le spectateur sont peut-être de même degré, mais pas de même nature. L'un, celui du réalisateur, est une construction organisée selon des codes et des techniques, l'autre, celui du spectateur, est conditionné par la mémoire « en lien direct avec ses conduites et avec l'expérience de son corps. » (p.184). La différence de nature fait qu'il est impossible de parler de l'un pour l'autre en les confondant avec le *medium* lui-même. C'est une distorsion fréquente que font les analystes. L'identité de degré fait que le réalisateur et le spectateur pourront partager l'image, mais pas n'importe comment. Cela conduit Francastel à énoncer sa théorie de l'« espace plural ».

« Lorsqu'il s'agit d'images mobiles [...] il s'agit d'assurer, dans le temps intérieur du spectateur, une liaison imaginaire entre les signes – restant bien entendu que le film repose sur l'existence non pas d'un espace perçu mais d'un espace construit dans l'esprit et tout aussi artificiel que l'espace fixe. » (Francastel, 1983, p.185)

On sait que la représentation cinématographique nous donne à percevoir<sup>76</sup> non pas un seul espace, mais une multitude d'espaces correspondant aux points de vues, aux déplacements aux mouvements voulus par le cinéaste. « L'espace filmique est plural matériellement et abstraitement. » (p.186). Cela ne signifie pas que le spectateur puisse par une sorte de recomposition abstraite de la déconstruction qu'il perçoit reconstituer l'espace plural comme une sorte de puzzle d'une réalité déconstruite. « L'espace d'un film ne saurait être assimilé ni à l'espace concret, déterminé par les lieux où s'est tourné le film, ni à un espace abstrait, substantiel, et représentant la nature, par opposition à l'homme, acteur et lecteur. » (p.186). En fait, l'homme a besoin « du monde des formes » et des figures de la géométrie. Mais cette nécessité ne saurait expliquer pour autant comment se constitue cette impression de continuité spatiale dans la perception du spectateur. Une partie de la réponse est connue par le phénomène de la persistance rétinienne et sa capacité à voir la succession discontinue des images dans un continuum. Pour Francastel intervient alors la notion d'image, c'est-à-dire de signe.

« Il ne faut jamais oublier que le film est constitué d'images, c'est-à-dire d'objets fragmentaires limités et fugitifs comme tous les objets. Ce qui se matérialise sur l'écran ce n'est ni le réel, ni l'image qui s'est formé dans le cerveau du cinéaste, ni l'image qui se

---

<sup>76</sup> Rappelons ici que les espaces perçus sont des espaces construits par les objets qui les définissent. Notre regard ne voit pas des formes vides qui seraient objectivement espaces, il les imagine à partir des données fournies par les choses (Merleau-Ponty, 1978).

forme dans notre cerveau, c'est un signe au sens propre du terme. » (Francastel, 1983, p. 189).

Il serait erroné de penser que le signe tel qu'énoncé dans cette définition puisse se confondre avec ce que la linguistique et la sémiologie entendent généralement. Il s'en est expliqué en rappelant que le signe ne doit pas être confondu avec l'image filmique et en développant sa définition de l'*image filmique*.

« Il y a fabrication d'une image, une image d'un type particulier, qui n'est ni l'image mentale, ni l'image plastique, ni l'image poétique, littéraire, mais l'image filmique, avec des caractères spéciaux, très originaux, très déterminés, avec un mécanisme contraignant, qui fait qu'un film apparaît précisément doué de réalité, de persuasion, de vérité, ou bien au contraire comme inacceptable. [...] L'image filmique paraît vraisemblable et naturelle dans la mesure où elle est bien fabriquée, mais fabriquée suivant un certain nombre de règles, et non pas seulement extraite en un clin d'œil du réel. » (Francastel, 1956)

Il démontre que l'image filmique, composée d'un certain nombre d'images, est un *déroulement*. Ce qui peut se rapprocher de la notion technique du *plan cinématographique*. Mais dans le cadre de notre travail, l'apport original de Francastel, outre sa réflexion sur la nature du film en relation avec les autres arts plastiques, réside dans la distinction qu'il établit dans l'image filmique entre l'*image-signe* et l'*image-film* :

« Chacun lit les images-film d'une manière différente, tout le monde lit l'image-signe de la même manière à peu près, dans un même groupe de civilisation, mais chacun apporte des éléments très différents pour classer, pour reconnaître et pour affecter les structures et les montages qui lui sont suggérés par le réalisateur du film. » (Francastel, 1956, p.323)

Francastel introduit de cette façon la notion de *contrat* entre le réalisateur et le spectateur. Cette réflexion ouvre les perspectives de notre travail sur la nature de cette relation entre le réalisateur, le spectacle et le spectateur. Le structuralisme et ses outils ainsi que l'herméneutique permettent de comprendre les possibilités méthodologiques de cette notion de contrat.

## Une « non revue » filmique

Travailler sur le film dans le cadre d'une recherche sur la ville et le cinéma impose de visionner beaucoup de films. La sélection pourrait se faire de plusieurs façons. La première consisterait à retenir un nombre restreint de villes soit pour leur importance dans leur apparition au cinéma (New York, Paris, Rome), soit en fonction d'une proximité, géographique, affective ou intellectuelle (Paris, Montréal, Québec). La seconde serait de s'intéresser à un ou plusieurs metteurs en scène en fonction de leur travail narratif et de leur façon de montrer la ville (Scorcese, Fellini, Clair). Une troisième concentrerait l'analyse sur les films historiques, qualifiés de « grands films » de « chef-d'œuvre » par la critique. Nous avons constaté que cela incitait à toujours partir du film comme objet artistique et le risque était de tomber dans les descriptions des scénarios ou les analyses des plans voulus par le cinéaste. Bien entendu cet aspect ne peut être négligé et toute perception doit, avant d'être analysée comme perception, être confronté à l'intention de celui qui a conçu la représentation. S'il n'y a pas de spectacle sans spectateur, il n'y a pas de spectateur sans spectacle.

Le choix méthodologique, le choix de la littérature aussi bien que celui de la filmographie en dépendent, est de partir du film. A priori de n'importe quel film, dans la mesure où ce film, dans son entier, dans une séquence ou dans un plan, peut exprimer plus clairement qu'un autre, le phénomène de perception que l'on cherche à démontrer. Nous avons, dans notre travail d'analyse, souvent utilisé les amorces des films ou les séquences d'ouverture. La raison est simple. Ce sont les parties des films qui sont les plus porteuses d'informations pour faire entrer le spectateur dans la réalité urbaine voulue par le cinéaste. On oublie souvent que le film possède un titre qui peut nous donner la première information et nous rendre disponible pour voir telle ville. Mais, le plus souvent entre le début du générique et celui de l'action proprement dite, le metteur en scène construit une réalité urbaine. Il procède à une « description » du milieu. Cette description, comme toute description, est un « temps suspendu »<sup>77</sup> du récit (Hamon, 1972); cela explique sa situation fréquente en tête du film, avant que l'action proprement dite commence. Cette construction, sa logique, ses codes, nous aide à comprendre ce que « voir la ville au cinéma » signifie. Le principe de l'analyse filmique va être de nature comparative au sens où

---

<sup>77</sup> « La description est donc le lieu où le récit s'arrête, où il se suspend, mais aussi l'endroit indispensable où il se « met en conserve », où il « stocke » son information » (Hamon, 1972, p. 483).

**Dumézil** l'a décrite. Il faut rester dans un champs conceptuel cohérent et cela nous conduit à dire que le seul critère de sélection des films est leur origine occidentale européenne et nord américaine<sup>78</sup>. Il ne s'agit pas d'un ostracisme, mais la nature de ce que nous cherchons à analyser et à mettre en évidence risque de ne pas être accessible pour nous dans le cinéma oriental, égyptien par exemple, indien ou extrême oriental comme le Japon ou la Chine<sup>79</sup>.

## Pour un cadre théorique

Nous avons cherché dans cette revue à couvrir, si cela était possible, le plus large spectre littéraire qui touche de façon philosophique, historique et théorique le cinéma et l'espace, la ville et le cinéma. La difficulté réside dans le fait que ces textes sont presque aussi nombreux que les films qu'ils veulent analyser ou commenter. Le choix s'est fondé principalement sur la qualité de ces ouvrages, la référence qu'ils constituent dans les autres travaux et sur ce qu'ils peuvent nous apporter dans le cadre particulier de notre démarche. Les limites que nous leur trouvons ne sont pas liées à des critiques de leur contenu ou de la valeur intrinsèque de leurs démonstrations. Les limites existent dans la mesure où, pour nous, les contenus de ces ouvrages ne portent pas, ou seulement partiellement, sur ce que nous cherchons à résoudre dans l'étude de l'image filmique.

Le film est un produit artistique qui fonctionne comme un spectacle. On peut donc l'analyser de deux façons : comme produit ou comme spectacle. Comme produit, il est confisqué comme forme et on le sépare de sa véritable nature de spectacle de grande diffusion.

Rares sont les auteurs qui, en revanche, ont pris en compte le fait que le film n'existait que comme spectacle, c'est-à-dire projeté et perçu (reçu) uniquement dans le cadre de sa projection. À cause de cette *réception* particulière au film, il existe une signification dans le spectacle qui diffère de celle des autres productions artistiques. La réalité d'un livre est d'être imprimé, qu'il soit lu ou non, il existe comme livre; la peinture existe une fois peinte qu'elle soit vue ou non. Le film existe en boîte ou en enregistrement numérique que comme pellicule ou comme signaux. Il

---

<sup>78</sup> Cela peut inclure le Mexique et les pays d'Amérique du Sud dans la mesure où ces pays sont culturellement, de part leur fondation et leur histoire, liés à l'Europe.

<sup>79</sup> Nous attirons l'attention sur la distinction qu'il faut faire entre les films de ces régions du monde destinés au public local et ceux destinés au public occidental et qui obéissent aux schèmes culturels des pays occidentaux.

lui faut être montré selon des conditions spécifiques pour qu'il devienne film. Il faut que la pellicule défile selon une certaine vitesse, que les signaux soit décodés par la lumière ou par un faisceau laser et qu'un spectateur soit placé devant durant le défilement des images pour que le film soit un film. Le paradoxe du cinéma repose sur cette réalité : le film est reproductible à l'infini, mais perçu à chaque fois de façon unique. C'est une notion que beaucoup de textes que nous avons parcourus approchent, effleurent sans vouloir s'y attarder. Elle résiste aux théories simples. Jusqu'ici les sciences humaines ou sociales ont voulu voir dans les films l'illustration, parfois même la preuve, de la justesse de leurs méthodes, sans comprendre que ce sont leurs méthodes qui ont intégré une façon de penser que le cinéma a fini par leur imposer à travers la fascination de son spectacle.

Il n'est pas question ici de dénier tout intérêt à ces travaux et de refuser en bloc ce qu'ils apportent de connaissances et d'information sur tel film, tel cinéaste ou telle ville. Nous utilisons les informations de ces données ponctuellement lorsqu'elles nous semblent utiles et complémentaires à notre démonstration. Mais, comme nous l'avons noté, on ne trouve que peu de théoriciens qui ont véritablement compris la nature de ce *medium* qu'est le cinéma, sans tordre le cou à sa réalité, sans l'amputer de son image ou de son récit, de son mouvement ou de sa virtualité.

Nous avons vu que ceux qui ont abordé ce *medium* avec le plus d'objectivité sont d'une part les philosophes, d'autre part les historiens et théoriciens de l'art comme **Panofsky** et **Francastel**.

Les premiers ont, dans leurs travaux, cherché à montrer la nature exacte du phénomène de la « perception ». De **Descartes** à **Merleau-Ponty**, en passant par **Kant**, **Husserl**, **Bergson** et **Cassirer**, nous trouvons des raisonnements précieux sur ce que percevoir veut dire. Un autre aspect de la philosophie, l'herméneutique, particulièrement dans l'œuvre de **Gadamer**, ouvre les véritables voies de la connaissance du spectacle et du jeu comme savoir. Le film entre dans cette catégorie du jeu et du spectacle et en puise toute sa signification.

On ne peut pourtant pas évacuer la dimension sémiotique de l'image filmique. **Pierce** apporte beaucoup. Mais il faut l'éclairage des travaux de psychanalystes comme **Lacan** ou **Straus** pour dépasser les lectures conventionnelles et limitatives à propos du signifiant/signifié et

pour envisager des lectures plus complexes du rôle essentiel du signifiant dans le jeu de la communication et de l'interprétation du spectacle.

Le travail de **Deleuze**, qui fait aujourd'hui autorité chez les critiques et théoriciens du film, en ouvrant des portes interprétatives (comme remettre Bergson dans une perspective tout à fait innovante), en a hélas fermé d'autres. Il est toujours dangereux de s'intéresser au cinéma avec un complexe par rapport à ceux que l'on pense être des spécialistes. On risque d'être aveuglé par un savoir qui n'a rien à voir avec le cinéma proprement dit, mais avec le savoir des théoriciens qui eux-mêmes se répètent entre eux. Deleuze est apparemment tombé dans ce piège. Son œuvre, importante en elle-même, n'avait nullement besoin de chercher une reconnaissance dans l'exégèse des soi-disant grands films ou chef d'œuvre du cinéma. Il aurait pu, à l'exemple de Panofsky, voir l'aspect fondamentalement populaire de ce *medium* et saisir l'importance de son aspect grand public.

La plus grande difficulté de ce travail a été de prendre ses distances par rapport à une masse foisonnante de littérature; de repartir du film pour ensuite reprendre ces textes et les relire à la lumière de nos hypothèses :

La première hypothèse suppose que le cinéma est devenu le médium fondamental et incontournable de la représentation de la ville. Il construit par la mise en œuvre de ses représentations, les principales images dont notre mémoire se nourrit.

La deuxième hypothèse pose que notre connaissance acquise à travers les représentations filmiques fonde notre perception de la ville. Nous construisons individuellement et collectivement le sens qui nous permet de déchiffrer notre réel.

Enfin, la troisième hypothèse envisage que la ville réelle ne se conçoit et ne se construit qu'à travers un imaginaire structuré. C'est cet imaginaire que nous désignons comme *La ville idéale*.





## CHAPITRE 1 : PRÉSENTATION DE LA RECHERCHE

*Peu de données sont inédites, mais des analyses conduites sous la lumière comparative font apparaître des articulations ou des valeurs auxquelles on n'avait pas prêté attention.*

Georges Dumézil

### Villes-Cinéma

*Qu'est-ce qu'une ville sans le cinéma? Les villes qui n'ont inspiré aucun film, ou si peu, sont condamnées à mourir de froid. Elles sont tristes comme les pays sans légendes car elles n'ont pas de fantômes à vendre.*

Michel Boujut

Si le cinéma a, dès l'origine, eu besoin des villes, autant pour y trouver ses spectateur que ses décors, les villes ont désormais besoin du cinéma. À leur création, les villes nouvelles n'avaient de « ville » que le nom. Pour entrer dans l'imaginaire collectif, il fallait que le cinéma s'y intéresse. Les villes nouvelles de Marne-la-Vallée et de Cergy-Pontoise (Ile-de France) ont eu cette chance :

« Un cinéaste y a, depuis quelques temps, trouvé son inspiration. Eric Rohmer situe en effet à Marne-la-Vallée une partie de l'action des *Les nuits de la pleine lune* et à Cergy-Pontoise tout le scénario de *L'ami de mon amie*<sup>80</sup>. Voilà des villes nouvelles consacrées. » (Brisacier, 1990, p.62)

Quant aux villes déjà consacrées, elles ne renoncent pas et de loin à amplifier l'effet médiatique du cinéma dans l'exploitation de leur image. Deux articles de presse ont plus récemment attiré notre attention. Le premier, dans *La Presse* de Montréal, le 7 novembre 2009 et signé de André Désiront, développait l'idée d'une nouveau tourisme pour la ville de Rome : le *cinétourisme*. Lier le tourisme d'une ville à son imaginaire culturel, l'idée n'est en soi pas nouvelle. On visite bien depuis longtemps la maison de Juliette et le tombeau de Roméo et Juliette mis en scène tout spécialement pour les touristes à Vérone (Italie). Mais dans le cas du

---

<sup>80</sup> *L'ami de mon amie* (1987) et *Les nuits de la pleine lune* (1984).

cinéma, il ne s'agit plus de rendre matérielle une légende immortelle. Le but est que chacun puisse venir revivre les séquences cultes de ses films préférés dans la vraie ville.

L'autre article, également dans *La Presse* du 15 octobre 2009 (flash de l'Agence France-Presse) mérite plus d'attention. Il rapporte que la ville de Rio a proposé à Woody Allen la somme de 16.7 millions de dollars pour qu'il utilise la ville comme décor de son prochain film. Inspirés par deux des derniers films d'Allen, *Match Point* (2005) tourné à Londres et *Vicky Cristina Barcelona* (2008) tourné à Barcelone, les édiles brésiliens ont trouvé ce moyen pour promouvoir encore plus efficacement leur ville. Le *branding*, le marketing urbain, passe désormais par le cinéma et les cinéastes se plaisent à tourner des histoires touristiques où la ville devient un décor formaté. Là encore c'est une pratique inscrite dans l'histoire<sup>81</sup>. En 1953, William Wyler avait eu l'idée de faire découvrir au Américains les charmes touristiques de Rome dans *Roman Holiday*<sup>82</sup>.

Au cinéma, l'image montrée de la ville n'a pas nécessairement besoin d'être positive. D'une certaine façon, les visions « touristiques » de villes comme dans *Roman Holiday* ou emphatiques comme dans *Fellini-Roma*, sont plutôt exceptionnelles. La ville apparaît le plus souvent de façon sombre et sous des aspects plutôt négatifs. Crime, marginalité, corruption qui agitent les bas-fonds ou les beaux quartiers sont les sujets préférés des scénaristes. Il arrive même que la ville soit montrée de façon contre-performante par rapport à son image touristique traditionnelle, comme pour mieux démystifier cette image de ville-musée. Le cas de Bruges est exemplaire à ce titre<sup>83</sup>. Dans le film *In Bruges* (Martin McDonagh, 2008), on assiste par la bouche d'un des deux tueurs qui y sont réfugiés, à une critique systématique de la ville et de ses clichés; une sorte de « contre-tourisme » - en fait une litote touristique – d'autant plus efficace qu'elle permet au spectateur de visiter Bruges tout en n'ayant pas l'air de souscrire à cette visite.

---

<sup>81</sup> La ville de Carcassonne (France) qui a su conserver ses remparts est probablement la première ville qui a suscité un intérêt pour le cinéma. En 1908, Louis Feuillade y tourne trois films (*Le retour du Croisé*, *Le serment des fiançailles* et *La guitare enchantée*). Mais surtout le Syndicat d'Initiative de la cité voit toute la publicité qu'elle pourra tirer de ces tournages pour faire connaître sa ville et faire venir les touristes. Voir à ce sujet « Quand Louis Feuillade cinématographiait la cité de Carcassonne » par Cartier et Oms (Gaudreault, 1979, p.173-176) et « Carcassonne, cité du cinéma » (Panouillé, 1985)

<sup>82</sup> Traduit en français sous le titre *Vacances romaines*.

<sup>83</sup> La ville de Bruges (Belgique) est familière de cette approche si on se rappelle le roman symboliste de Georges Rodenbach, *Bruges-la-Morte* (publié chez Flammarion en 1892). Cet ouvrage est également resté célèbre pour être (avec *Nadja* d'André Breton) un récit-photo, c'est-à-dire un livre dans lequel la photographie y tient une place importante et accompagne le récit.

La différence que nous constatons aujourd'hui tient essentiellement dans le fait que ce ne semble plus être le cinéaste qui choisit le décor de son récit, mais les villes qui proposent leurs décors; aux scénaristes d'y inscrire un récit. Désormais, les villes affichent ouvertement leur impérieuse nécessité de vouloir exister à travers leur représentation au cinéma<sup>84</sup>.

La ville comme représentation possède une présence sur l'écran. Cette présence virtuelle aurait-elle plus d'importance que la vraie ville ? Nous la parcourons, nous y vivons un instant, nos émotions s'y transportent le temps du spectacle, notre expérience s'enrichit à chaque représentation. Une représentation qui vient nous chercher là où nous sommes et nous emmène là où nous ne pouvons aller. Pour cette raison, comme nous l'avons dit, nous *connaissons* par le cinéma, plus de villes que nous n'en visiterons peut-être jamais. La plupart d'entre nous découvrons d'abord les villes par l'intermédiaire du cinéma et des films que nous voyons. Cela signifie que la plupart de nos références et de nos expériences sensorielles urbaines viennent du cinéma, quel que soit le mode de visualisation : salle de spectacle, télévision ou autre support de diffusion. Il est même tout à fait « Naturel », pour les villes les plus représentées au cinéma, que le jour où nous les visitons physiquement, nous ressentions un sentiment de familiarité avec elles.

## Définition du sujet

Au départ de toute recherche, il y a nécessairement une insatisfaction. Nous n'avons pas trouvé à travers toute la littérature qui traite du sujet de la ville et du cinéma la réponse à deux questions pourtant élémentaires : pourquoi percevons-nous de façon crédible comme des villes que nous connaissons ce que nous savons par ailleurs être des décors ou des montages différents de la réalité ? En quoi ces représentations urbaines représentent-elles pour chacun d'entre nous des expériences spatiales possibles ?

Le choix du sujet « villes et cinéma » vient du développement d'une réflexion menée il y a maintenant quelques années sur le rôle des représentations et descriptions des villes dans la connaissance et l'apprentissage que le public se faisait à partir d'elles. Le sujet de cette première

---

<sup>84</sup> Paris qui avait vécu un engouement touristique pour la Butte Montmartre après la sortie du film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001), et pour Le Musée du Louvre et l'Église Saint Sulpice après le succès du film *The Da Vinci Code* (2006), exploite maintenant un *cinétourisme* qui permet de visiter les lieux des *Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* (2010).

recherche portait sur le roman et la ville. Le travail était plus précisément centré sur un corpus littéraire homogène et sur une ville : la *Comédie humaine* d'Honoré de Balzac et Paris avant les interventions urbaines du Baron Haussmann. Les conclusions de cette recherche nous ont amené à comprendre comment le roman a structuré des connaissances de la ville, les a rendues intelligibles et de quelle façon il est intervenu dans l'éducation d'une société qui devait s'approprier un espace urbain nouveau pour elle. Ce travail a été mené sur les notions de parcours, les codes de lecture et les schèmes structurants qui conditionnent les usages et les appropriations spatiales d'une ville. Nous avons constaté que non seulement les résultats<sup>85</sup> offraient des perspectives originales, mais que ces perspectives se recoupaient avec celles obtenues par des approches et des méthodes différentes par des chercheurs spécialisés en littérature<sup>86</sup> ou en sociologie. S'agissant de la ville du XIX<sup>ème</sup> siècle pré-haussmannienne, dans le contexte particulier de la croissance urbaine de l'ère industrielle et des nouvelles générations migrantes<sup>87</sup>, le roman s'avérait être le *medium* le plus pertinent, car le plus populaire surtout par sa large diffusion dans une presse qui venait en 1836, grâce à Henri Girardin, d'inventer le feuilleton.

Aujourd'hui le roman, ou l'écrit en général, n'a plus la même influence et a été largement remplacé par les nouveaux *media* que sont le cinéma et la télévision, sous toutes ses formes. Nous chercherons à montrer comment d'une part le cinéma et la ville s'utilisent l'un l'autre pour produire des images et de quelle façon ces images forment, influencent ou conditionnent notre perception de la ville; d'autre part et symétriquement, comment elles influencent et conditionnent la production de la ville.

---

<sup>85</sup> En partant du projet de Balzac et de « l'archéologie du mobilier social » annoncé en 1842 dans sa préface à la *Comédie humaine*, nous avons montré en quoi la description littéraire permet une relecture épistémologique de la morphologie urbaine, des pratiques spatiales et une réinterprétation des documents et des outils plus traditionnels de pratiques architecturales et urbanistiques en les liant à celles d'un système total et mouvant d'une société au-delà de ses propres silences.

<sup>86</sup> Nous citerons par exemple l'ouvrage de Jeannine Guichardet, *Balzac « Archéologue de Paris »* (1986, Sedes, Paris), avec qui nous avons longuement discuté et qui a su mettre en valeur quelques unes de nos techniques analytiques comme les cartes et les itinéraires.

<sup>87</sup> Rappelons que la population parisienne (entre les murs d'octroi) passe de 785 866 habitants en 1831 à 1 174 346 en 1856. Les données statistiques indiquent également que la migration depuis les départements contribue de façon constante pour 58% à l'accroissement de la population. (Chevalier, 1950).

Le cinéma est devenu une nécessité. Personne n'échappe à l'intérêt qu'il suscite dans toutes les sociétés en général, et dans toutes les sociétés urbanisées sans exception. Il y a peu ou pas de domaine qu'il ne soit amené à traiter. Il n'y a pas de lieu qu'il n'ait investi. Le cinéma est né dans la ville et il a immédiatement intégré l'espace de la ville comme décors et comme sujet (*Metropolis*, Lang, 1927) de ses récits. Le cinéma parle de nos cadres de vie, de nos appartements, de nos villes. Il nous renseigne aussi sur nos pratiques, nos usages et nos codes. Il nous apprend sur les autres autant qu'il nous renvoie l'image de nos propres comportements.

Les moyens financiers mobilisés pour produire chaque film imposent qu'il touche le public le plus vaste dans le plus court laps de temps. La conséquence immédiate est la recherche d'une efficacité la plus large possible face à son public. Le cinéma raconte des fables et des histoires, mais il ne peut tricher dans la façon dont il le fait. Dit autrement, il doit répondre à des codes de perceptions précis sinon il ne sera pas compris, donc pas vu. Pour vivre, le cinéma est *aussi* un produit commercial soumis à des règles de rentabilité. Même s'il ne faut pas négliger l'expérimentation et l'apport de certains théoriciens, il faut se rappeler que le cinéma expérimental appartient d'abord au domaine de l'histoire du cinéma, de ses théories et de ses techniques. Le débat entre le cinéma comme art et le cinéma comme produit est un débat qui ne concerne pas notre problématique.

Pour être efficace, le cinéma sélectionne. Comme tout art, il simplifie, il procède par suppression plutôt que par ajout. Dans ce sens il permet de rendre compréhensible ce qui dans la réalité peut sembler complexe. Il sait rendre lisible le sens des choses. Par son action sur les choses et les lieux qu'il utilise, il en simplifie également l'expérience possible en rendant l'expérience unique. Le spectateur doit nécessairement comprendre ce qu'il voit, il ne peut être distrait par ce qui, dans la vie ordinaire, brouillerait sa perception. En ce sens le cinéma nous aide à décoder notre environnement, à le remplir de ce sens immédiatement perceptible qui nous fait adhérer à ses propositions. Quitte à accumuler les expériences, il peut être répétitif, mais il n'est jamais ambigu. Le récit doit être immédiatement et clairement perçu. Le cinéma pour montrer des actions qui se déroulent en même temps a besoin de les séparer.

## Définition d'un matériau

Dès que l'on aborde le film, une difficulté sémantique surgit. Le mot *film* possède plusieurs sens. Il désigne tout à la fois l'objet matériel – la pellicule – que l'on installe dans la caméra ou dans le projecteur, la création, *réaliser un film*, et le spectacle, *voir un film*. Que l'on soit le technicien, le réalisateur ou le spectateur, le mot est identique. Or il ne recouvre pas la même réalité dans ces trois sens. Il ne viendrait à personne l'idée d'envisager une semblable confusion avec le mot *peinture*, même si la même polysémie existe. Dans une étude sur la ville et le cinéma, ne pas considérer la différence de nature entre la réalisation et la perception est souvent la source d'interprétations contradictoires.

Dans le même ordre d'idées, se limiter à la nature « artistique » du film, compris dans le sens d'*artefact* comme dans celui d'*intention créatrice*, ne traite que de la moitié du problème. La notion de professionnel, d'artiste ou de génie qui justifierait une sélection a priori des films n'apporte rien de pertinent, au contraire. Bon ou mauvais, bien ou mal fait, amateur ou professionnel, commercial ou non, tout film a comme finalité d'être un « spectacle ». Ne pas envisager cela, c'est éliminer par exemple tout le catalogue d'actualités des Frères Lumières et ne considérer que celui de Méliès<sup>88</sup>.

Ce dernier point nous conduit à rappeler une fois encore une vérité qui permet d'éviter des malentendus qui limitent les analyses. Comme œuvre d'art plastique, *le film n'existe pas en dehors de sa « projection »*. Dit autrement, il n'y a pas de film sans projection du film dans les conditions techniques indispensables. Le film est un spectacle dont seul le déroulement devant un spectateur<sup>89</sup> lui confère son statut. L'idée qu'on puisse parler du film en termes de photogramme est un contresens grave; on ne parle alors plus de film, mais de photographie et ce n'est pas du tout la même chose.

Il existe également d'autres idées reçues, généreusement partagées. La première veut que le film soit de la photographie qui bouge. Il est vrai que la pellicule d'un film est techniquement

---

<sup>88</sup> Ce n'est pas la qualité « artistique » du film projeté qui fait le spectacle, mais la façon dont on le perçoit comme un événement « artistique », c'est-à-dire voulu dans le but d'un spectacle.

<sup>89</sup> Et le cinéma, contrairement à l'idée qu'en a donné Méliès comme « théâtre filmé », est d'abord un spectacle individuel (*Kinetoscope*), avant d'être projeté dans une salle. Mais, même en salle, le spectateur est seul devant le film.

faite d'une succession d'images fixes – 12 ou 18 puis 24 images par seconde<sup>90</sup> –, de moments immobiles, qui, se succédant grâce au projecteur, se transforment en images animées, donc en mouvement. Mais la technique ne doit pas être confondue avec le résultat au risque de fausser la lecture. De plus, cette lecture du film élimine non seulement le principe même de la persistance rétinienne comme principe de perception, mais ne tient plus du point de vue du *film-spectacle*, ou de l'*image filmique* pour reprendre la formule de Francastel, en face des modes de productions et de diffusion que sont aujourd'hui la vidéographie et la diffusion numérique par exemple<sup>91</sup>.

Une deuxième idée reçue, en lien avec à la précédente, veut que le film soit, toujours à cause de sa technique d'enregistrement, une reproduction du réel. Les théoriciens qui ont regardé par exemple du côté du film d'animation ne sont pas tombés dans ce travers réducteur. Dans le cas de notre travail sur la ville et le cinéma, cette thèse voudrait dire que le cinéma est un document qui restitue une réalité objective filmée. Un film dont l'action se situe dans une ville même identifiée ne montre jamais la ville et ses lieux tels que l'habitant ou le touriste les verront. C'est une *re-création* du réel.

La ville dénommée peut très bien, et c'est fréquemment le cas, n'être qu'un montage de vues fragmentaires prélevées dans d'autres villes, construites comme décor en studio ou bien encore, comme c'est maintenant de plus en plus fréquent, modifiée ou créée virtuellement. Donc parler d'une ville au cinéma pose la question de savoir de quelle ville on parle : celle qui est explicitement montrée ? Celles qui ont servi de modèles ou de référence ? Les inventions virtuelles ? Parler de ville au cinéma de façon cohérente, cela revient à envisager de travailler à partir de la ville perçue. Et cela signifie que le premier travail consiste à comprendre ce que recouvre le phénomène de perception dans le contexte du spectacle cinématographique.

Dans cette partie de notre démonstration, nous allons être conduit à reprendre et probablement à contredire un certain nombre de thèses qui parlent de l'image de la ville au cinéma. La littérature sur ce sujet abonde. Nombreuses parmi cette littérature, sont les études qui semblent ignorer la dimension herméneutique du spectacle. Une idée généreusement répandue consiste à penser que le cinéma est un art de l'espace original. C'est-à-dire que le cinéma a

---

<sup>90</sup> Il existe aujourd'hui la technique du Slow Motion qui opère à 1000 images par seconde.

<sup>91</sup> Visuellement, l'enregistrement numérique a par exemple fait disparaître l'effet stroboscopique des rayons des roues des voitures qui donnaient l'impression que les roues tournaient à l'envers du déplacement.

inventé une sorte de perception en trois dimensions par la dynamique de ses points de vues. Or de ce point de vue tout art plastique est un art de l'espace. Le mouvement et l'espace, les théoriciens de l'art l'ont montré, ne sont pas des qualités propres au cinéma. D'autre part, il n'y a pas de perception sans mouvement de celui qui regarde. Ce qui différencie le cinéma des autres arts « plastiques » réside, il faut le rappeler, dans le fait qu'au cinéma, l'œil est immobile et c'est l'image qui bouge. C'est même, on l'oublie, la caméra qui bouge (déplacement, focale, etc.) autant que les acteurs. On confond donc souvent déplacement et mouvement<sup>92</sup>. L'oubli de ces notions élémentaires est à l'origine de toute une littérature sur un espace qui serait à lui seul une chose donnée à voir comme un double signifiant d'une réalité. De là à imaginer que l'espace existe comme matière, le pas a même parfois été franchi.

Maintenant il est vrai que la manipulation artistique de l'espace du point de vue de la réalisation du film est une chose tout à fait différente de la perception et qu'il faut l'examiner avec d'autres outils. C'est une composante et non la moindre de l'image. *Comme dans toute œuvre, le résultat seul détient le sens, l'acte créatif ne peut que l'expliquer.*

Toutes ces thèses reposent toujours sur la confusion qui est faite entre le film comme objet produit, c'est-à-dire comme production d'un spectacle et le film comme objet perçu, c'est à dire comme spectacle. Il ne viendrait non plus à personne l'idée de penser pouvoir expliquer la peinture vue par le public, par la spectrographie ou à travers les études des pigmentations en laboratoire. L'iconologie n'est jamais tombée dans ce piège; elle demeure un exemple à suivre dans la prudence d'énonciation des hypothèses de lectures et d'interprétation d'une œuvre plastique. Or le cinéma, pas plus que la photographie du reste, n'a droit aux mêmes attentions méthodologiques. Parce qu'il s'agit d'un divertissement populaire né d'une technique d'enregistrement mécanique avant d'être reconnu comme un art, on met de côté l'aspect création artistique pour en faire une sorte de nouveau langage universel appropriable par tous et pour ensuite le traiter comme tel; cela a donné à la linguistique, à la sémiologie et à la psychologie<sup>93</sup> un prétexte pour s'en emparer. On semble alors oublier que le cinéma n'est pas plus réductible au

---

<sup>92</sup> Nous reviendrons plus en détail sur ce point fondamental dans deux prochains chapitres : « le mouvement de la ville » et « perception et mouvement ».

<sup>93</sup> La psychologie, en assimilant le cinéma au rêve, ou en en faisant un langage de l'inconscient; tout cela parce que l'on voulait que le cinéma se regarde dans le noir d'une salle, alors que le cinéma comme spectacle populaire a été souvent projeté dans des salles enfumées et bruyantes, rarement obscures ou aujourd'hui sur des écrans domestiques de télévisions ou d'ordinateurs.



langage que la littérature ne l'est, que l'image cinématographique n'est pas plus réductible à un signe que la peinture ne l'est, que l'espace cinématographique n'est pas plus réductible à une « chambre claire » qu'une scène de théâtre ne l'est. Tous ces moyens d'expression et de créations – littérature, peinture, danse, théâtre - sont d'abord reçus comme des œuvres et à ce titre accèdent à la double analyse : celle de l'artiste qui les ont créées et celle de la réception qui en a été faite à l'époque ou qui en est faite maintenant.

On constate pour confirmer ce que nous avançons que si la littérature, la peinture ou le théâtre peuvent être bons ou mauvais, cela ne diminue en rien leur qualité d'œuvre de création. Le cinéma – ou la photographie – est d'art ou n'est pas. On se réserve semble-t-il, arbitrairement ou selon des pures conventions, le droit de définir les critères artistiques d'un film ou d'artiste, d'un auteur. On entre ou non dans le panthéon - « grand film », « film d'art et d'essai », « classique du cinéma » - selon des modalités qui ont peu à voir avec des études sérieuses. Pourquoi les films d'Eisenstein, de Welles, d'Hitchcock ou de Godard ont-ils droit à cette canonisation et pas des films populaires de réalisateurs considérés comme mineurs ? On voit que le cinéma n'entre apparemment pas dans les catégories des œuvres plastiques. Une situation d'autant plus surprenante que le cinéma est aujourd'hui le seul *medium* artistique qui subit le plus de censure; censure politique certes encore dans certains pays, mais aussi et surtout une censure sociale puisqu'on lui reconnaît une influence déterminante sur nos opinions et nos comportements<sup>94</sup>.

## Des questions nées d'une expérience

### Le film comme spectacle

*Le film ne possède aucune existence esthétique indépendante de sa projection et ses personnages n'ont aucune existence esthétique en dehors des acteurs.*

Erwin Panofsky

---

<sup>94</sup> Pour ne prendre qu'un exemple récent, deux polémiques sont nées aux États-Unis au sujet du film *Avatar* de James Cameron (2009), polémiques liées bien entendu au succès planétaire qu'il connaît. L'une au sujet des cigarettes consommées par une héroïne du film (Sigourney Weaver) donnant un mauvais exemple; l'autre plus importante à propos du discours environnementaliste et écologique que ce film développe et qui nuit à l'image de l'armée.

Pour aborder le cinéma, il faut d'abord dans notre cas se placer dans le contexte du spectateur et non du spécialiste. Sinon on devient nécessairement un théoricien de l'image et on se situe hors du spectacle, dans une sorte d'objectivité théorique. Cette position est commune à celle que l'on adopte généralement envers un objet artistique comme un tableau, une sculpture, un bâtiment ou bien une photographie. On sait que, dans la mesure où on utilise des outils pertinents, il est possible de travailler sur l'œuvre et d'en comprendre à la fois la production et le contenu. Ce sont des arts plastiques. Il en est différemment des arts dit de spectacle. Le théâtre, le concert, le ballet et le cinéma appartiennent à ce genre. L'ambiguïté du cinéma repose essentiellement sur sa nature finie, comme spectacle enregistré, sa reproductibilité et sa diffusion simultanée. Il est alors tentant de le considérer comme un objet avant de le voir comme un spectacle. On va le considérer également comme un objet « littéraire », un récit en images à cause de son caractère narratif, ou comme un dérivé de l'art photographique à cause de sa technique d'enregistrement. Or le fait qu'il soit diffusé dans des milliers de salles en même temps et devant des millions de spectateurs en même temps ne change pas la réalité fondamentale du spectacle comme tel : *pour chaque spectateur, l'expérience visuelle du film perçu est unique dans le temps comme dans l'espace.*

Pour le réalisateur qui l'a voulue et produite, comme toute œuvre, elle est aussi unique. Cette double réalité du film parfois difficile à saisir, comme spectacle produit et comme spectacle perçu, est probablement la plus grosse difficulté que rencontre tout chercheur qui travaille sur ce *medium*. Il convient donc dès le départ de la recherche sur les villes et le cinéma d'opérer une distinction claire entre les deux aspects de la représentation de la ville dans un film : sa *réalisation* et sa *perception*.

### **Le film comme invention du réel**

Comme toute œuvre, *le film ne reproduit pas le réel, il l'invente*. La nature chimique de l'enregistrement sur pellicule identique à celui utilisé pour la photographie est à l'origine de l'idée qui, nous l'avons vu, veut que le cinéma, comme la photographie, enregistre le réel. Des historiens du cinéma ont du reste entretenu cette idée. Elle est d'autant plus dangereuse qu'elle n'est pas totalement fautive si l'on considère l'aspect technique de la saisie des images et si l'on étudie le film comme une archive; ce qui constitue une approche tout à fait différente du point de vue méthodologique et dans la perspective des résultats escomptés. Le plus curieux reste que

personne n'a voulu voir que le cinéma, dès ses débuts, n'a cherché qu'une chose comme spectacle, c'est justement d'échapper à la reproduction du réel. Que ce soit Méliès ou bien encore le cinéma impressionniste allemand (Murnau, Wiene), les auteurs ont tenté, avec plus ou moins de bonheur, de créer un univers original, stylisé, onirique. Le cinéma d'aujourd'hui ne procède pas autrement, il le fait simplement avec plus d'expérience et surtout plus de moyens. La Nouvelle Vague et le Néoréalisme, ont fait croire un moment que le tournage d'un film en décor réel allait changer quelque chose au spectacle. Ils ont sans aucun doute durablement influencé l'approche technique des réalisateurs, mais cela n'a en rien modifié la perception que le spectateur avait de ces films ni même la nature des films<sup>95</sup>. Filmer dans une vraie rue d'une vraie ville ne diffère pas, quant au résultat, du fait de filmer dans un décor qui reconstitue une rue. Marcel Carné, avec l'aide de son décorateur Alexandre Trauner, le savait et son cinéma tourné uniquement dans des décors, reproduisant fidèlement la réalité<sup>96</sup>, est aussi « réaliste » que celui de Jean-Luc Godard, de Vittorio de Sica ou de Jules Dassin.

Dans cette logique, le problème du réel se pose différemment selon qu'on l'aborde à partir du *film-œuvre* ou du *film-spectacle*. Le cinéma manipule le réel. Le réalisateur choisit, extrait, compose, arrange, complète, modifie aussi les morceaux de réel qu'il prélève de la ville ou reproduit dans ses décors. Il en fait une représentation destinée à être projetée et vue. C'est dans ce sens que le cinéma invente le réel. Cette invention du réel a un but : donner un sens à ce réel. Et c'est ce sens qui est à son tour déchiffré par le spectateur.

Mais pour que l'illusion soit effective, c'est-à-dire pour que le spectacle fonctionne comme spectacle, il faut une adhésion du spectateur à ce réel représenté. Dans le cas de la représentation d'une ville par exemple, il n'est pas question que le spectateur ressente partiellement la ville, qu'il se trouve devant un « bout de ville » comme il peut l'être devant une photographie ou devant un décor de théâtre. Il n'a aucune action possible devant une photographie, il la

---

<sup>95</sup> Nous reviendrons sur l'exemple de la ville de New York filmée en décors réels (par Jules Dassin dans *The Naked City*, 1948) et en décors hollywoodiens (par Anthony Mann dans *Side Street*, 1950).

<sup>96</sup> Les règles de cette « réalité inventée » sont d'autant plus strictes que vouloir y déroger conduit à des fiascos commerciaux. À l'exemple du remake du film *Le jour se lève* (Carné, 1939) par Anatole Litvak (*The Long Night*, 1947) qui refusa de faire construire un immeuble aussi haut que celui du décor de Trauner. La cause de cet échec commercial serait due à ce décor (Claude Bower, « Le Jour se lève « refait » et « trahit », 1965).

contemple; il n'intervient pas dans le décor de théâtre, c'est l'acteur qui lui donne un sens. Au cinéma le processus est différent. Il faut que le spectateur participe émotionnellement avec ses sensations et plus qu'avec son regard, avec sa mémoire. Son adhésion au spectacle est à ce prix. Dès l'apparition de quelques plans cinématographiques d'une ville au cinéma, le spectateur *est* dans la ville. Il en ressent la totalité, même si il ne la connaît pas. Il l'imagine ou y projette les souvenirs de ses propres expériences. En même temps il y acquiert de nouvelles sensations et de nouvelles expériences. Il construit de son côté un sens au réel qu'il voit. Le sens du réalisateur et celui du spectateur devront fonctionner de pair au risque que le spectacle échoue, que le spectateur cesse de *croire* en ce qu'il voit. Cette expérience est fréquente.

### **Représentation et perception : la question du sens**

De façon plus précise, notre travail porte donc sur « l'image de la ville à travers le film ». C'est-à-dire pour reprendre les deux aspects de l'image filmique : la *ville représentée* et la *ville perçue* à travers l'image filmique. D'une certaine façon le problème de la représentation de la ville – la *ville représentée* – est relativement simple. Les modes d'analyse ne diffèrent pas fondamentalement de ceux utilisés par l'histoire de l'art. De plus nous sommes en présence, en ce qui concerne la technique de réalisation de films, d'une masse considérable de documents, de témoignages, de théories et de critiques parfaitement fiables et qui permettent d'expliquer les mécanismes de la création.

La perception – la *ville perçue* – présente en revanche beaucoup plus de difficultés. En dehors de quelques historiens de l'art, rares sont les chercheurs qui se sont penchés sur la *réception* du film. Les questions de savoir comment un spectateur reçoit un film, *comment* ce film agit sur lui, et *pourquoi*, sont au cœur de la problématique de notre recherche. La différence entre représentation et perception tient plus dans la nature même du film que dans ses objectifs. La fascination tant décrite pour le cinéma, qui a conduit certains théoriciens à parler d'hypnose, n'est qu'illusoire. Pour qu'il y ait spectacle, il faut qu'il y ait participation active et consciente du spectateur. Au cinéma nous jouons donc le jeu d'être dans le spectacle du film.

La sensation d'une présence de l'espace ne tient pas à une particularité originale du cinéma. Le cinéma n'est pas plus un art de l'espace que les autres arts plastiques, peinture, sculpture ou architecture. Mais au cinéma, Sartre l'a dit, l'action va du décor à l'acteur. Le décor

peut exister avec précision, simplement suggéré, être doué d'une présence et d'une autonomie d'action, même sans personnage. Il suffit qu'il y ait un spectateur.

Pour ce travail, il faut donc envisager d'aller rechercher dans ce que Michel Foucault appelle d'autres « champs de scientificité », les outils nécessaires. La philosophie, quelques aspects de la psychologie expérimentale et de la psychanalyse, et l'herméneutique apportent des réponses éclairantes sur le phénomène de la perception, le rôle de la mémoire, le rapport au réel et la notion de spectacle. Il est ensuite important de les éprouver dans le cadre de la perception du spectacle cinématographique.

### **Nature et fonction de la *perception***

L'hypothèse qui a nourri cette double réflexion est que doit exister un principe structurant, le savoir du spectateur qui, dans un premier temps, lui permet à partir d'une perception organisée dans un sens déterminée, de venir y inscrire son propre savoir et sa propre expérience afin de participer au spectacle qui lui est présenté. Ce même principe structurant serait celui qui opère aussi bien dans le cadre d'une réception que dans une création, dans la mesure où le créateur souhaite être compris et sa représentation perçue.

Le lien communément admis pour passer de la représentation – ou réalisation – à la perception, est celui du signe et du langage du signe. L'intérêt de la sémiotique nous le verrons est justifié, celui de la linguistique l'est peut-être moins. On a voulu voir le cinéma comme un langage. Si cela a pu partiellement fonctionner du point de vue de l'expression cinématographique, c'est-à-dire de la création, les portées de ces travaux sont restées néanmoins très limitées. Que le cinéma *nous parle* ne veut pas dire qu'il parle un langage décodable selon les principes de la langue. Le cinéma parlant, pas plus que le cinéma technicolor, n'ont modifié radicalement la nature de notre perception telle qu'elle existait dès les débuts de ce *medium*. Le cinéma « muet », faut-il le rappeler, n'a jamais été silencieux; de la musique, des chansons, des intertitres parlés, de bruitages même, ont accompagné très tôt les projections. Quant à la couleur, chacun peut faire l'expérience que visualiser un film noir et blanc ne le rend ni moins crédible, ni moins réel qu'un film en couleur.

Le lien est dans le signe, mais selon une structuration et une articulation complexes qui permettent représentation et réception. Nous avons de plus constaté comme spectateur, qu'être

un non professionnel de l'espace, architecte ou urbaniste, ne change rien. On reçoit le film comme le souhaite le réalisateur et la perception n'est pas modifiée par le fait de posséder ou non savoir technique. La perception s'inscrit d'abord dans les « champs d'expériences » de notre corps. Ces champs sont pour certains acquis et pour d'autres, ils résultent de caractères innés. Nous possédons ensuite, liés à notre culture, des capacités de prégnance géométrique (espace euclidien et topographique) à travers notre prégnance empirique (symbolique et orienté) (Cassirer, *II*, 1972). Ce que Piaget définit comme des « schèmes perceptifs ». Dans le cadre de notre travail sur la ville et le cinéma, tout cela est naturellement à envisager en fonction à la fois de la représentation et de notre mémoire d'une part; de notre participation au spectacle qui nous est donné par le film d'autre part, afin de démontrer que la réception obéit à quelque chose que nous avons cherché à définir et à structurer et que nous désignerons sous le nom de *ville idéale*

## Approche méthodologique

*La méthode, c'est le chemin, après qu'on l'a parcouru.*  
Marcel Granet

Cette partie de la présentation propose de parcourir de façon plus détaillée notre approche méthodologique. Elle est d'autant plus délicate à esquisser qu'elle se réclame d'une approche *constructiviste*.<sup>97</sup> Nous avons délibérément choisi d'assumer la responsabilité de ce qu'André Corboz décrit comme une « méthode non positiviste » (Corboz, 2009)<sup>98</sup>. Le cinéma nous fait connaître les villes. D'où vient cette connaissance ? Comment se structure-t-elle et s'enrichit-elle ? Comment ce savoir nous aide-t-il à vivre la ville ou à en produire le sens ?

---

<sup>97</sup> Cette approche épistémologique opère selon une « interaction cognitive entre l'objet ou le phénomène à connaître et le sujet connaissant [qui] forme à la fois la connaissance de l'objet et le mode d'élaboration de la connaissance par le sujet [...] la connaissance que construit le sujet par son expérience, organise simultanément le mode de construction de cette connaissance, ou son intelligence ; même si l'on doit les distinguer. » (Le Moigne, 1995, p.75).

<sup>98</sup> « Là encore, il est cependant clair que l'opportunisme sans scrupule qui, selon Feyerabend, doit guider le scientifique, n'est pas égal à une abdication intellectuelle, *mais transfère la responsabilité* [nous soulignons] de la sacro-sainte méthode au sujet manipulateur. » (Corboz, 2009, p.18)

## Méthode et matériaux

*Ce cercle méthodologique, comme toute science structurale, ne doit attendre d'autres preuves de la vérité de ses découvertes que les vérités qu'elles lui font découvrir.*

Louis Marin

Dans l'entreprise d'une recherche de nature inductive, il est nécessaire d'envisager une procédure par étapes. Chaque étape apportant un argument, sinon des preuves, pour la suivante. Tout d'abord il faut définir le matériau sur lequel le travail s'effectue. La ville et le cinéma constituent, mis ensemble, un sujet aussi flou qu'illimité.

Quelle ville ? Quel film ? Répondre directement à ces deux questions constitue d'une certaine façon un piège. Nous avons dit que la ville au cinéma *existe d'abord dans le film*. Son lien avec la réalité physique est secondaire si on reste dans le domaine du spectacle. Ce n'est pas la technique, ou le style, de l'enregistrement du réel qui nous intéresse ici, c'est la construction d'un réel par le spectacle. Vouloir y répondre par une énumération signifierait que l'hypothèse choisie postule que le cinéma enregistre un réel cohérent et toujours préexistant; puis le restitue dans sa « réalité » objective. Des encyclopédies et des études existent depuis longtemps sur le double thème *ville-cinéma*. Elles ne répondent que partiellement aux questions que nous nous posons. Pour la plupart, ces ouvrages tombent dans un travers qui pourrait sembler incontournable si on en croit la fréquence à laquelle il apparaît. La difficulté du sujet est telle que la tentation est toujours très forte d'oublier le rapport posé au départ – ville/cinéma – pour ne parler que du point de vue du réalisateur et des fragments du réel urbain qu'il prélève, construit ou modifie, en oubliant la véritable raison du film comme un spectacle destinée à être vu. Le matériau sur lequel notre travail s'effectue est la ville *montrée et perçue dans et par* le film. Dit autrement, ce n'est pas la ville réelle qui existerait quelque part. Il n'y a ni ville privilégiée, ni film choisi a priori pour son aspect « classique » ou film important aux yeux des critiques.

Nous partons donc de l'*image filmique* de la ville, c'est-à-dire de la *ville telle qu'elle apparaît dans le film*, pas du modèle. C'est la condition fondamentale de la perception du film. Sa valeur est uniquement liée à sa pertinence descriptive par rapport aux *savoirs* urbains propres du spectateur et à l'*expérience* qu'elle lui apporte. La notion d'image filmique contient la représentation selon une durée et un enchaînement d'images à travers des plans. Lorsque nous parlons d'images filmiques, il est important de préciser qu'il ne s'agit pas de photogrammes ou

de photographies de plateau<sup>99</sup>, mais de *plans*, de *séquences* généralement d'ouverture (situation) ou d'action, de longueur et de fréquence variées selon chaque film. Il n'y a pas de perception possible sans mouvement (Francastel, 1983). Pour restituer la perception cinématographique – l'œil du spectateur étant immobile – il faut nécessairement que ce soit l'image qui bouge. Pour cette raison l'usage de photogrammes inverse le mécanisme naturel de perception du film et change la nature du *medium*.

En évacuant en quelque sorte la ville comme modèle objectif, nous privilégions le *sens* qui lui est donné à travers le *medium* du film. La méthode a consisté alors à interroger d'autres « champs de scientificité » qui puissent aider à construire notre démarche. Démarche qui consiste à s'appuyer successivement sur différentes méthodes pour, à chaque étape, répondre à une ou plusieurs hypothèses posées à l'étape précédente. Ce pas à pas méthodologique, itératif en quelque sorte, permet à travers ce « bricolage de la recherche » que suggère Lévi-Strauss, de progresser à chaque fois plus précisément vers une définition de l'objectif que nous voulons atteindre.

Quant aux films choisis, il s'agit d'abord du film-spectacle, donc du film vu dans les conditions normales et actuelles de réception : salle de cinéma ou écrans numériques, vision collective ou individuelle.

Le choix de privilégier des films « grand public » s'appuie sur l'importance que nous donnons à la clarté de la communication que les films dits « expérimentaux » ou d'avant-garde ne recherchent pas nécessairement. Plus le film veut atteindre un public large, ce qui est logique par rapport à sa nature technique et à ses coûts d'investissement (Panofsky, 1995), plus il produit un spectacle accessible. En ce qui concerne la ville filmée, il cherchera à répondre aux connaissances de son public tout en favorisant l'apprentissage d'autres usages et d'autres perceptions que son scénario nécessite. Pour l'analyse qui nous intéresse, autant les codes visibles que les pratiques et les perceptions imaginées deviennent des moyens de comprendre comment une société donnée voit et vit les villes.

---

<sup>99</sup> Photogrammes ou photographies de plateau qui peuvent être par ailleurs des compléments d'information utiles pour comprendre la création du décor ou les repérages.



## La ville filmée / ville projetée

*C'est bien le propre d'une illusion de ne pas se donner comme illusion.*  
Maurice Merleau-Ponty

Les théoriciens de l'art sont probablement ceux qui ont su les premiers se placer du point de vue de la réception de l'œuvre et selon le point de vue du spectateur. Le fait que le film n'existe pas en dehors de l'écran, c'est-à-dire de sa perception conduit un autre postulat voulant qu'il soit optiquement une « illusion ». Et c'est dans le cadre de cette illusion qu'il doit être lu et analysé.

Notre travail a donc consisté à comprendre ce que l'image filmique nous apprend, comment il faut l'aborder de façon à ne rien perdre de sa spécificité, à définir sa nature. Des auteurs disent qu'elle appartient aux sciences du langage. C'est une donnée reprise dans nombre d'analyses, mais cela ne résout pas tout. S'agit-il d'un signe, il faut connaître la nature de ce signe. On a alors voulu le traiter comme une unité significative du langage<sup>100</sup> ou comme un signe iconique. L'image filmique est à la fois l'un et l'autre, et bien plus encore.

Même en conservant cette idée du signe, il fallait sortir d'un des pièges le plus redoutable attaché à tout travail sur le cinéma : son rapport au réel. Personne n'ignore que le film à l'origine fonctionne sur une invention technique qui est la photographie. Des théoriciens importants comme Hervé Bazin<sup>101</sup>, puis à sa suite Siegfried Kracauer, se sont risqués dans une filiation principalement motivée par une ressemblance technique de l'enregistrement de l'image pour Bazin et complété à travers les théories du *cinéma-vérité* ou du *Cinéma-Œil* pour Kracauer. C'est d'autant plus curieux qu'à l'époque déjà les films commerciaux d'animation existaient. Mais probablement que l'aveuglement du film « intelligent » comme le souhaitait Eisenstein (Yourenev, 1965), en regard de ces distractions infantiles, a troublé le jugement. Qu'en est-il aujourd'hui de ces théories ? À l'heure du numérique et des films presque entièrement virtuels,

---

<sup>100</sup> Il est décrit ici et là sous forme de *morphème*, de *cinème*, de *reume*, de *gramme* ou de *spatiogramme*. Chacune de ces dénominations conduit à des analyses parfois intéressantes, mais elles restent très fragmentaires et ne comblent jamais la totalité de la problématique posée par le film.

<sup>101</sup> Il va même plus loin puisqu'il termine, nous l'avons souligné, son chapitre sur la photographie sur une simple phrase sans autre commentaire : « D'autre part le cinéma est un langage ».

mais plus réels que le réel qui nous entoure, il est impensable de rester sur de telles bases théoriques. Dans le domaine de la perception, *le réel est ce que l'on sait avant d'être ce que l'on voit*. Il faut partir de la formulation selon laquelle l'*image filmique* n'existe que dans le spectacle, c'est-à-dire à l'articulation de deux réalités : celle de la représentation (ce qui est mis en spectacle par le réalisateur) et celle de la perception (ce qui est regardé par le spectateur). En partant de la représentation de la ville au cinéma, nous posons alors l'hypothèse que cette articulation se noue autour de la lecture du *sens* du réel de la ville comme condition de sa perception.

## Le sens de la ville

*Le réel n'a pas de sens.*  
Jacques Lacan

Pour trouver où se niche de façon générale le sens du réel et celui plus précisément montré dans la ville filmée, il faut changer de domaine et aller regarder du côté de la psychanalyse. La démarche est d'autant plus légitime qu'au travers des différents spécialistes de la perception du film, tous arrivent à la conclusion que nous touchons là, pour reprendre la formule de Walter Benjamin, à un « inconscient visuel »; formule ambiguë si l'on sait que le vision ne peut être que consciente, mais très stimulante. Sur ce point, la sémiologie s'est vite avérée trop limitative, elle l'a reconnu elle-même (Barthes, 1964).

Nous avons précédemment rappelé que le film ne pouvait pas être réduit à des unités signifiantes du langage si on l'examine du point de vue de son « déroulement », ni à des images fixes si on l'examine du point de vue de sa « photographie ». Il faut également chercher s'il existe un modèle conceptuel qui puisse représenter schématiquement la perception au delà du signe pur de l'image qui puisse intégrer à la fois le réel et les dimensions nécessaires à la lecture de ce réel. Sur ce sujet également, les travaux n'ont peut-être jamais été poussés aussi loin que par les psychanalystes. Il n'a échappé à aucun théoricien sérieux que, dans le domaine de la signification, c'est probablement là où se sont faites les avancées les plus notables. Bergson avait déjà reconnu en écrivant *Matière et mémoire*, l'apport de la neuropsychiatrie dans la connaissance de la mémoire et de la perception. Les *Séminaires* de Jacques Lacan et tout particulièrement ses leçons sur le *symptôme* (le *sinthome*) ont ouvert un champ de réflexion stimulant. Il n'a nullement été question de voir dans cet emprunt théorique une quelconque

volonté d'analogies entre le cinéma et l'inconscient, ou le cinéma et la psychanalyse, aussi passionnantes que ces analogies puissent être. L'intérêt particulier des travaux de Lacan réside pour nous dans sa réflexion théorique sur les « nœuds », *ce autour de quoi se noue le sens*. Dans l'expression du nœud borroméen, symbole d'une illustre famille toscane utilisé d'abord à des fins mathématiques avant d'être repris par Lacan, se nouent de façon fonctionnelle et tout à fait pertinente le Réel, l'Imaginaire et le Symbolique. Il s'agit d'un nœud qui schématise visuellement l'interdépendance entre les éléments qui le constituent. Comme dans tout nœud, c'est l'articulation et ce qu'il noue qui comptent. De cette théorie, il apparaît que le sens du réel viendrait se situer non dans le réel lui-même, mais à l'articulation de l'imaginaire et du symbolique, tout en restant grâce au nœud en lien avec le réel. Cette figure, bien que venue d'un autre domaine que celui des théories de l'art, s'est trouvée correspondre de façon logique aux thèses des théoriciens de l'art que nous abordions par ailleurs. Cette figure s'est également avérée être une illustration de l'erreur communément répétée qui veut voir dans le cinéma une analogie du langage ou d'un simple système de signe, ou bien encore d'une reproduction fidèle du réel. La particularité de la représentation filmique est qu'elle n'est pas réductible à un signifié et un signifiant, « imaginaire » ou non<sup>102</sup>. Ce premier schéma, le nœud borroméen, a permis ensuite, par un jeu de retournement significatifs à l'intérieur de sa structure propre, de vérifier comment viennent s'articuler ce qui conditionnent à la fois le sens de la représentation et celui de la perception : le récit, l'image et l'espace.

## La volonté de voir

*La perception est déjà un choix, une sélection, que la conscience effectue sur la masse chaotique des sensations.*

Ernst Cassirer

Le travail suivant a consisté à chercher, dans le cas de notre travail sur la ville et le cinéma, comment l'image (le signe), le récit et l'espace, une fois identifiés à la fois dans la représentation et dans la perception, peuvent se combiner ensemble. Il faut montrer que de la même façon que la représentation opère selon des règles précises, la perception opère symétriquement pour

---

<sup>102</sup> Nous faisons allusion ici aux travaux de Christian Metz *Le signifiant imaginaire*, sur lequel nous reviendrons. Il semblerait en fait si l'on adopte cette acception linguistique que la perception du film soit plutôt de l'ordre du *signifié*.

*s'approprier* la représentation en en transformant les codes. Ce phénomène, au centre des études de la phénoménologie, a été décrit par Descartes, puis par Kant, qui en a fixé les principes. Il s'agit, nous le savons, d'un phénomène extrêmement complexe sur lequel débattent depuis longtemps de nombreux spécialistes. Il n'a pas été question d'ajouter à ce débat. L'intérêt de prendre connaissance de toute cette matière théorique savante, variée et pas toujours en accord, a été pour nous l'occasion de comprendre les points de ralliement et ceux de divergences. Cela nous a aidé à construire une approche qui jusqu'ici n'a que rarement été faite pour le cinéma. Les rares exceptions que nous avons quand même rencontrées ont du reste constitué des points d'ancrage majeurs pour notre raisonnement. Si on finit par connaître de mieux en mieux la perception en tant que telle, il reste à regarder son fonctionnement dans le cadre particulier du spectacle en rapport avec cette représentation particulière qu'est le film, et plus précisément la ville dans le film.

Le cinéma par sa nature de spectacle total et de conditionnement du regard est l'exemple parfait. Dans le cas de la perception cinématographique, comme pour toute perception d'une « œuvre », le principe du jeu conditionne le regard. Pour comprendre comment ce *conditionnement* du regard opère, il faut analyser comment, à partir du sens, récit, image et espace participent de la représentation (spectacle produit) et de la perception (spectacle perçu) selon trois fonctions élémentaires : *faire voir*, *faire valoir* pour *vouloir-voir*. D'une certaine façon ces fonctions reprennent, toutes proportions gardées, les trois « intentions d'interprétations » artistiques : pré-iconographique, iconographique et iconologique (Panofsky, 1967).

L'objectif est de montrer la possibilité de décomposer le récit, l'image et l'espace, tels que mis en évidence précédemment, selon ces fonctions. Ce qui permet sur la plan de l'image de retrouver par exemple les catégories données par Pierce : icône, indice, symbole (ou insigne<sup>103</sup>). Mais l'image de la ville, comme toute image, ne fonctionne pas sans un récit, pas plus qu'elle n'existe sans l'espace construit et perçu. Après le nœud borroméen, le second modèle conceptuel proposé a donné une clé pour comprendre et montrer selon quelle logique, d'une part une volonté créatrice organisait un « spectacle » dans le but d'une représentation et d'autre part une volonté perceptrice, *réfléchissante* et *déterminante* ((Kant, 1985 [1789]) mise en face de cette représentation concrétisait ce même « spectacle » dans une perception cohérente.

---

<sup>103</sup> Ce mot est de Cassirer : l'*insigne* sert à exprimer des corrélations qui sont considérées et ressenties comme parfaitement réelles.

Le travail sur la perception montre deux choses importantes. Tout d'abord, à la suite de Cassirer, il est démontré que la représentation spatiale et la perception spatiale ne sont pas de même nature (Cassirer, 1972). Et dans le sillage de cette démonstration, on peut vérifier *que ce ne sont pas les espaces que nous percevons, mais les choses qui sont disposées dans l'espace construit de la représentation* (Merleau-Ponty, 1978). L'espace que nous percevons est en nous, c'est ce que Cassirer désigne comme un espace structurel ou symbolique, en opposition à l'espace euclidien de la représentation. La conséquence de cette démonstration est qu'il n'y a pas de perception sans volonté; il *faut* que le spectacle soit *voulu*. Cette volonté a aussi une forme, pour partie la « prégnance géométrique » des psychologues, dans le cas de la perception des choses : *la forme idéelle*.

## Perception et mémoire

*La réalité ne se forme que dans la mémoire.*  
Marcel Proust

La perception est liée à l'expérience, à l'apprentissage, à des acquis. Elle n'est donc envisageable que dans le cadre d'un travail de mémorisation et de restitution de cette mémorisation. L'étape suivante de notre travail sur la perception a donc été de montrer que la mémoire joue un rôle essentiel et de quelle façon elle joue ce rôle. Il fallait également pouvoir à cette étape du travail répondre à une question incidente : comment notre perception d'une ville au cinéma combine-t-elle à la fois l'ensemble de nos souvenirs contenu dans notre mémoire personnelle et une mémoire collective par laquelle nous partageons culturellement les spectacles ?

Nous savons que chacun d'entre nous possède son propre imaginaire d'une ville. En même temps nous sommes capables de partager les perceptions d'un même spectacle. Nous entrons là dans un domaine que l'herméneutique a déjà parcouru pour nous et nous reviendrons sur ses travaux. Mais avant il faut comprendre comment la mémoire enregistre, trie et actualise pour transformer des souvenirs potentiels en actions possibles.

Nous avons besoin de schèmes conceptuels pour percevoir les objets, pour en reconnaître la forme, en compléter les aspects manquants et en envisager les usages possibles. C'est donc dans l'idée que se forme notre réalité des choses perçues. De la même manière que les mots de

« cube » ou de « triangle » permettent un surgissement formel dans notre conscience imageante, l'image filmique, ou le plan cinématographique, d'une gare ou d'une ville produit un surgissement formel de « gare » ou de « ville ». Il suffit de se souvenir de sa propre expérience pour savoir que « gare » et « ville » ne veulent pas dire *cette* gare ou *cette* ville, partiellement représentée sur l'écran, mais l'entièreté de la gare, bâtiments, quais et rails, et de la ville, immeubles, monuments, structure de rues ou de places. Toutes les gares et toutes les villes y sont a priori contenues. Il faut que les images filmiques aident la *mémoire-souvenir* à opérer sa sélection, à rassembler les souvenirs en une expérience cohérente.

Le travail de la mémoire ne se limite pas pour autant à accumuler des souvenirs et des images. Notre mémoire ne peut rester passive et elle ne peut agir qu'en actualisant les souvenirs dans la perspective d'une action présente possible. Bergson a démontré comment face à une perception, la *mémoire-souvenir* opérait grâce à la *mémoire-action*, ce travail de « devenir présent » en « spatialisant » le souvenir en fonction de notre « intuition spatiale » corporelle conditionné par l'empreinte de notre culture.

C'est ce qui définit le mode culturel, comme pivot de la reconnaissance spatiale des représentations. Ce qui est perçu n'est pas l'espace créé et représenté objectivement par l'artiste dans son spectacle cinématographique, mais bien l'espace recréé par nos sens et l'empreinte de nos expériences à travers l'espace mythique de notre culture, donnée ou acquise.; l'espace symbolique de notre corporéité. Nous percevons des objets ou leurs représentations à travers des stimulations et nous plaçons ces objets dans l'espace selon les indications données pour les rendre conformes à notre expérience, donc pour pouvoir librement, toujours dans la structure du spectacle, envisager une action possible sur eux.

## Construction de l'expérience

*Tout étant qui a cours pour moi a, corrélativement et en vertu d'une nécessité essentielle, une universalité idéale de ses manières d'être donné dans une expérience réelle ou possible.*

Hans-Georg Gadamer

L'apport de l'herméneutique, avec son concept de *jeu*, a complété les données de la mémoire et les a enrichies à travers le cercle herméneutique comme mode progressif de construction d'une perception. La perception se construit sur une mémoire et une culture, mais

cette mémoire et cette culture se construisent à leur tour dans l'acte de perception. Dans le cas du spectacle cinématographique une série de questions surgit : que voyons nous vraiment ? Comment ce que nous savons vient-il s'arrimer à ce que nous voyons pour former le sens global d'une réalité représentée de façon parcellaire ?

Les théories herméneutiques ont fixé la notion de spectacle comme un monde clos sur lui-même et qui, comme nous l'avons dit pour le film, n'a pas de réalité sans l'existence d'un spectateur. Le spectacle et le spectateur se trouvent non seulement intimement liés dans la réalité du jeu et pendant le déroulement du jeu, mais également isolés dans le principe du jeu que le spectacle crée.

Les étapes théoriques précédentes montraient, mais n'expliquaient pas complètement notre *subjectivité* perceptive et la façon dont nous *construisons* notre propre perception d'un réel, mais à l'abri du réel<sup>104</sup>. Des études théoriques ont beaucoup glosé sur l'importance du décor ou du réel dans la représentation de la ville au cinéma. L'intérêt de ce débat comme tel est illusoire. Le réalisateur dispose de nombreux moyens pour fabriquer l'espace de son spectacle : depuis des plans extraits de villes existantes, mais montés selon le besoin de son action, jusqu'aux effets de lumière et de brume les plus abstraits<sup>105</sup>, en passant par les décors construits ou virtuels. Or dans tous les cas, si le spectacle est réussi, nous ne voyons pas l'illusion si elle existe et nous identifions une ville. Nous ne nous contentons pas d'en vivre par procuration des fragments, mais nous *habitons* cette ville comme la partie d'un tout. La connaissance que nous avons du reste, de ce que nous ne voyons pas<sup>106</sup> dépend naturellement de notre expérience, de nos sensations et connaissances personnelles, acquises antérieurement de cette ville ou de ce lieu.

Si nous nous contentons de cette démonstration, il est facile d'objecter qu'il ne peut exister de connaissance collective d'une ville ou d'un lieu et que le cinéma n'a pas le caractère collectif

---

<sup>104</sup> Il serait intéressant de comparer cet « isolement » ou « suspension » du réel que produit le spectacle filmique avec la notion d'ἐποχή (*epochè*, suspension) phénoménologique, « cette *mise entre parenthèse* du monde objectif [qui] ne nous place pas devant un pur néant » (Husserl, 2001, p.46).

<sup>105</sup> Le cinéaste américain Jacques Tourneur est un spécialiste de ces effets minimalistes.

<sup>106</sup> C'est tout le malentendu rappelons-le qui existe sur cette notion de hors champ. Le hors-champ qui serait un espace du spectacle situé hors cadre ne veut rien dire. La caméra ne saisit pas un bout du réel. Si le hors-champ existe, ce qui reste encore à démontrer phénoménologiquement, il est avant tout dans l'esprit du spectateur, dans les éléments de son expérience spatiale personnelle.

qu'on lui reconnaît. *Nous partageons ensemble l'expérience cinématographique d'une ville, même si nous ne savons pas les mêmes choses de la même ville.* Il faut donc que quelque chose de l'ordre d'un savoir commun soit partagé. Cette « universalité » pour reprendre le mot de Gadamer, a nécessairement des modes que nous avons identifiés comme conceptuel, fictionnel et culturel<sup>107</sup>. Ces trois modes conditionnent la *ville idéale*.

La culture est ce qui nous donne, ou non, la capacité de déchiffrer les icônes et les indices; une connaissance *herméneutique*. Le savoir conceptuel intervient donc lui aussi en accompagnement de l'information indicielle ou en élément essentiel. On peut ignorer qu'on se trouve dans une ville précise, si rien n'est donné comme information géographique ou comme indice (icône) au début du spectacle, mais savoir qu'on se trouve dans une ville. C'est donc que la ville correspond à un schème perceptif qui nous permet non seulement d'identifier une ville au milieu d'une foule d'autres images, même fragmentairement, et de *savoir* que cette ville correspond à notre *pratique*; que cette ville est vivable pour nous. Nous en anticipons d'une certaine manière les usages possibles, les plaisirs et les dangers. Nous sommes devant une ville potentiellement riche de caractéristiques connues de nous, même si nous ne les voyons pas. Nous réagissons donc devant l'image d'une ville, comme nous le faisons devant l'image d'un cube. Nous connaissons le cube, ses propriétés, ses potentialités. Nous reconstituons mentalement ce qui est caché à nos yeux, nous reformons mentalement l'image des faces carrées et les angles droits. Pour exister comme cube dans notre esprit, il faut que ce que l'on voit de façon pragmatique soit investi par nous des propriétés géométriques du cube. Il en est de même de la ville. Il s'agit d'une acquisition culturelle sans valeur idéologique. Ce savoir est de l'ordre de l'abstraction; nous avons une ville composée selon une géométrie précise et remplie de formes pleines ou vides. Cette forme est partagée, mais pas de façon aussi universelle qu'on le croit. Cela dépend logiquement de notre culture, de notre formation, de notre savoir sur d'autres modes de penser. Il est possible d'avoir un schème plus complexe ou plusieurs schèmes qui correspondraient à des contextes urbains culturellement et morphologiquement différents. Il peut aussi se produire, et nous n'y faisons pas toujours attention, que dépourvu de schème correspondant devant une représentation, nous n'y percevions rien qui ressemblerait pour nous à

---

<sup>107</sup> Nous distinguons volontairement les trois modes même si l'on objectera qu'ils appartiennent tous au domaine culturel. Nous pensons que le premier est de l'ordre de la culture objective (image), le second appartient à l'abstraction culturelle acquise (espace), et le troisième de l'ordre de la culture subjective ou idéologique (récit).



une ville; alors qu'il s'agit d'une ville<sup>108</sup>. Ce schème agirait comme un référent qui nous permet en quelque sorte de *vérifier* la qualité de ville devant une ville représentée. Ce schème s'impose à nous comme possibilité d'y installer les fragments que l'on reçoit du spectacle cinématographique afin qu'ils participent d'un tout cohérent contenu dans notre esprit. Dans l'exemple d'une gare, il suffit parfois de peu d'indices pour que l'idée de gare s'impose à nous. Ensuite devant les images qui suivent, nous inventons une gare en y *plaçant* les quelques bouts de décor montrés de telle sorte que l'ensemble nous apparaisse comme une gare. Il suffit à partir du reflet des vitres en mouvement d'imaginer un wagon et des rails. Ils sont *vérifiables* à partir de notre gare idéale, donc ils sont présents pour nous.

Cette réalité que nous imaginons à partir des fragments des espaces du film n'a de sens que si nous savons à quoi servent ces fragments, que nous en ayons une expérience et que le tout entre dans une façon de penser les choses et les espaces. Avoir prise sur les choses que l'on voit nécessite une connaissance à la fois personnelle et collective de pratiques socialement et idéologiquement acquises; une connaissance *phénoménologique*. La sociologie appelle cela un *habitus*. En fait il s'agit plutôt d'un champ fonctionnel, c'est-à-dire, pour prendre la définition qu'en donne Dumézil : « un système de coordonnées à l'aide desquelles les sociétés formulent et dessinent des fonctions conceptuelles identiques et analogues » (Dumézil, 1992). Un système de coordonnées qui structure l'espace orienté de notre corps. L'espace de notre perception ne se résume pas aux trois dimensions de l'espace mathématique, il en possède six ; la gauche, la droite, le devant, le derrière, le haut et le bas. Ces dimensions sont chargées elles-mêmes de valeurs qui font partie de constructions analogiques auxquelles se réfèrent nos sensations et nos comportements individuels ou en société. Ces valeurs peuvent varier d'une société à une autre. À partir de ces valeurs des fonctions conceptuelles sont attachées aux choses et aux espaces que nous connaissons. En face d'une rue, d'une place, d'une maison, nous savons quelle attitude adopter, comment nous comporter, dans quel sens les pratiquer. Le cinéma joue justement sur les déviations de comportement ou d'attitude pour éveiller notre sensibilité. Là encore, d'une société à une autre, d'une culture à une autre, les fonctions conceptuelles ne sont pas identiques. D'où la

---

<sup>108</sup> L'exemple le plus courant est l'incapacité pour un Européen conditionné au schème de la banlieue, de comprendre le *suburb* étasunien et même nord-américain. Rappelons la formule d'André Corboz : « la vraie ville, c'est le «suburb» » (Corboz, 2001, p.204); d'où la difficulté pour nos cultures à entrer dans une culture urbaine étrangère de pays émergents lors de reconstruction ou d'aide au développement.

difficulté que l'on rencontre pour *suivre* un film égyptien ou indien. C'est également à travers ces champs fonctionnels que nous apprenons dans les films. Nous intégrons dans notre expérience des expériences autres. D'où cette sensation de familiarité que nous pouvons ressentir devant des lieux que nous découvrons pour la première fois physiquement après les avoir vu des centaines de fois au cinéma ou à la télévision dans des spectacles ou dans des actualités. Cet apprentissage par procuration peut être autant positif que négatif.

## Conscience et perception

*La conscience n'est pas dans le monde, mais le monde est pour la conscience.*

Guillaume Almeras

Les emprunts théoriques que nous faisons peuvent soulever des questions. Passer de la psychanalyse (Lacan), à des domaines philosophiques (Bergson et Cassirer), comme l'herméneutique (Gadamer) et la phénoménologie (Merleau-Ponty) nécessite quelques explications. Mais surtout cela impose de rappeler dans quelles limites les outils que nous empruntons à ces domaines interviennent dans notre approche théorique. Précisons avant tout que notre approche ne se veut en aucune manière une participation aux débats théoriques qui intéressent les psychanalystes ou les philosophes. Entrer dans des débats de cet ordre rendrait impossible les utilisations que nous avons souhaitées faire des différents domaines, en y sélectionnant et articulant les outils selon les logiques de notre démonstration.

Le choix du modèle lacanien repose en fait sur une donnée de l'herméneutique que l'on trouve chez Husserl : l'existence de la conscience en ce qu'elle constitue le sens des choses. La réelle difficulté, ainsi que le souligne Husserl, est « d'amener à la clarté la manière dont un objet de la connaissance se *constitue* [c'est l'auteur qui souligne] dans la connaissance » (Husserl, 1970, p.115). C'est l'idée que Paul Ricœur reprend pour définir la phénoménologie :

« Que la conscience soit hors d'elle-même, qu'elle soit *vers le sens*, avant que le sens soit *pour* elle, et surtout avant que la conscience soit *pour elle-même*, n'est-ce pas ce qu'implique la découverte centrale de la phénoménologie ? (Ricœur, 1986, p. 63)

Nous avons abordé le fait que la réalité perçue ne peut être confondue avec la réalité vraie, dans la mesure où l'acte perceptif n'est pas un acte objectif. C'est d'autant plus justifié dans le cas du cinéma que, lorsque nous percevons des objets dans un spectacle, il est difficile de dire si ces objets que nous voyons appartiennent à une réalité vraie<sup>109</sup>, extérieure au film, ou si ils ne sont « réels » à nos yeux parce que ces « objets valent pour » nous (Husserl, 2001, p.105).

En ce qui concerne le problème du sens, la psychanalyse, par son approche scientifique permet d'échapper, ou du moins de contourner quitte à y revenir ensuite, à la seule lecture sémiotique. Deux aspects importants nous ont servis.

Le premier aspect est la situation du sens par rapport au réel. Nos domaines d'origine, l'urbanisme ou l'architecture, nous font croire que l'objet et sa signification ne font qu'un. Le réel de cet objet serait donc une sorte d'unité immanente entre sa matérialité et la réception de cette matérialité. Il n'y a pas une *essence* qui appartiendrait à la chose et que l'esprit pourrait percevoir objectivement (Almeras in Auroux, 1990, I, p.1202); pas plus que l'expérience de la perception du sujet qui perçoit n'est étrangère « à la communauté des hommes et à la communauté de la nature » (Ricœur, 1986, p.320).

C'est la confusion fréquente au niveau du travail de recherche entre « l'explication de la connaissance », qui peut faire par exemple appel aux sciences de la nature comme la psychologie, et « l'élucidation de la connaissance » qui pose le *phénomène de validité* comme prémices à toute perception (Husserl, 1970, p.107). Dit autrement, le réel de l'objet dans le spectacle appartient d'abord au spectacle et peut être considéré comme réel dans la mesure où il peut être *conçu* comme réel par le spectateur. Le nœud borroméen est ce qui permet de schématiquement situer le *sens du réel*. Or cette situation, contrairement à certains dogmes méthodologiques, n'est pas différente de celle développée dans la lecture de l'objet que propose Husserl, puis ensuite Gadamer avec la notion d'horizons et de *fusion des horizons* (Ricœur, 1986, p.110).

L'autre aspect, qui découle directement de ce qui a été vu, est l'importance du signifiant, justement dans son fonctionnement dans les *horizons* décrits par Gadamer. Insister sur le signifiant permet de ne pas sombrer dans les explications sémiologiques et par là de pouvoir

---

<sup>109</sup> Nous évoquons ici les notions d'« être réel » et de « vérité » qu'Husserl développe dans sa *Troisième méditation cartésienne* (Husserl, 2001, p.99-112).

travailler plus précisément sur la communication. Dans le cadre du jeu et du spectacle, le signifié devient secondaire. C'est d'abord avec le signifiant et c'est à travers lui que le lien entre la représentation et la perception s'établit et que le sens peut être constitué par le spectateur. En cela nous rejoignons Greimas lorsqu'il décrit la perception « comme le lieu non linguistique où se situe l'appréhension de la signification » (Greimas, 1966, p.8). C'est encore Greimas qui nous montre la voie en distinguant les signifiants des signifiés et en établissant le primat du signifiant pour parler de la représentation; la « signification » restant de l'ordre subjectif de l'interprétation.

Le réel se perçoit à travers une conscience « qui n'est plus alors conçue comme une fonction [ce serait le rôle de la psychologie], mais comme une intentionnalité, c'est-à-dire la visée ou le mode d'appréhension du monde » (Widlöcher *in* Auroux, I, 1990, p. 434). Le sens du réel appartient à cette intentionnalité et il en est en quelque sorte le mode opératoire. Sur ces points précis, l'herméneutique et la psychanalyse ne sont pas aussi étrangères l'une à l'autre; quant à la phénoménologie elle ne fait que déplacer encore un peu plus loin le problème du vécu sur celui de la conscience. Mais en restant au niveau de la perception, le rapport à l'objet reste le même.

## Un réel partagé

### La ville idéale

*Every day films are made in cities, buildings and rooms, and every day architects and urbanists make decisions about cities, buildings and rooms. Their skills are addressed to the same subject but they inhabit different worlds.*

Katherine Shonfield

Si la *ville idéale* est en soi un projet, la *ville idéale* constitue la condition d'un projet. La différence entre elles n'est pas de degré mais de nature.

La ville idéale existe depuis saint Augustin et *La Cité de Dieu*. Il a fallu l'invention de la perspective conjuguée avec l'ethnocentrisme du néo-platonisme pour que cette cité idéale quitte le Ciel et se mette au service de la gloire des princes de la Renaissance. La ville idéale hante toujours les créateurs urbains, de Le Corbusier et la Ville radieuse à Norman Foster à Masdar, en passant par Oscar Niemeyer et Lúcio Costa à Brasilia.

La ville idéale est une forme conceptuelle qui permet le déchiffrement, puis l'assimilation de nouveaux savoirs. Contrairement à la ville idéale, il ne s'agit pas d'un modèle ou d'un parangon; le savoir induit par la ville idéale est une *idéation* qui permet de comprendre la ville comme une expérience et un savoir. Elle intervient dans l'acte de perception, que ce soit dans le cadre d'un spectacle ou d'une conscience imageante.

Méthodologiquement, nous proposons un schéma conceptuel de la *ville idéale* pour montrer sa capacité de déchiffrement à travers les mécanismes de la perception, mais aussi sa capacité comme condition de la production du projet urbain. Mais cela impose que les producteurs professionnels de l'espace apprennent à reconnaître la spécificité de la perception par rapport à la production. Comme créateurs ou aménageurs, nous fabriquons des espaces avec des choses; le cinéma, et pas seulement lui<sup>110</sup>, nous apprend que l'on ne perçoit que les choses. Il est illusoire de penser que l'espace de la ville est universel, uniformément partagé dans toutes les cultures; rien n'est moins partagé que la ville et l'espace d'une culture à une autre.

Le problème tel que le pose Katherine Shonfield est peut-être moins celui de l'éloignement des mondes habités par les réalisateurs de films et les concepteurs d'espaces, que le refus de la part des concepteurs d'espaces, architectes et urbanistes confondus, à prendre en compte les perceptions que le cinéma leur propose. Le film est un objet d'art qui, comme production collective et technique, rappelons-le, nécessite des moyens financiers importants; ce qui impose une diffusion la plus large possible, mais également, et ce point est souvent sous estimé, le plus rapidement possible. D'où un principe d'efficacité rarement imposé à une œuvre et en contradiction avec le principe romantique de « l'art pour l'art »<sup>111</sup> des sociétés occidentales européennes. Cet aspect commercial est souvent dénoncé, il définit même souvent la ligne de partage entre les films. D'un côté les bons films considérés comme les « films d'auteurs », de l'autre les mauvais que sont notamment les *blockbusters* hollywoodiens. Mais il est incontournable que pour que le film existe, il doit être vu. Et le talent d'un réalisateur tient plus

---

<sup>110</sup> La phénoménologie (Merleau-Ponty) et la psychologie scientifique (Piaget), chacun avec ses outils respectifs, ont montré l'incapacité de l'esprit à percevoir la profondeur en dehors d'une appréciation de la taille des choses. Ce qui élimine la théorie qui voudrait que l'on imagine un espace dans lequel on viendrait évaluer les choses pour en connaître l'éloignement ou la taille réelle.

<sup>111</sup> Un romancier et également réalisateur de films comme Alain Robbe-Grillet déclarait même qu'un artiste devait travailler *contre* son public .

souvent dans sa capacité à faire une œuvre qui touchera le public le plus large possible que de faire un objet confidentiel et expérimental. L'histoire du cinéma a du reste montré que ces films expérimentaux ne dépassent jamais un cercle d'initiés et qu'ils n'ont de plus jamais apporté d'innovations réelles comme le fait le cinéma dénoncé comme commercial. L'efficacité indispensable du film l'oblige à répondre à la perception d'un public. Cela ne veut pas dire que le film doit épouser l'attente d'un public. C'est même le contraire qui fait le succès d'une œuvre. Mais il doit rendre possible pour un public une appréhension cohérente de l'espace et des choses en fonction justement de codes qui répondent nécessairement aux structures acquises des spectateurs. Le découpage en trois niveaux, culturel, conceptuel et fonctionnel, ne signifie pas que toute représentation doive répondre également aux trois en même temps, ni même répondre aux trois successivement. Une seule suffit pour que le spectateur entre dans la logique de la représentation et veuille y intégrer son expérience et son savoir.

Il y a donc un véritable champ d'intérêts riches d'enseignements pour pour les créateurs et les aménageurs d'espaces, à explorer l'image filmique. La similitude entre le cinéma et l'architecture a depuis longtemps porté sur le rôle du financier, sur l'importance de la pluridisciplinarité nécessaire pour un chantier, mais on a sous estimé la similitude de code et de démarche qui existe entre la production et la perception. Pour autant que l'on souhaite que la réception réponde efficacement à la réalisation.

## **Percevoir pour concevoir**

*You cannot depend on your eyes when your imagination is out of focus.*  
Mark Twain

La ville réelle, construite et qui nous environne est jusqu'ici traversée d'images par lesquelles on tente de la définir. Sa complexité formelle et sociale, ses contours mouvants, la font cependant échapper à toute définition holistique. Notre travail souhaite en conclusion poser les jalons d'une relecture de ces images éparses, que nous avons appelées « imago », pour les faire participer au mécanisme de perception/conception que nous propose le schéma de la *ville idéale*.

Percevoir et concevoir sont deux faces d'une construction de soi. De la même façon que l'on se construit une mémoire, cette même mémoire intervient dans le travail de création. On

retrouve là ce qui unit le *concept* du cinéaste au *percept* du spectateur; ce autour de quoi s'articulent les références communes qui permettent au cinéaste d'être compris et de pouvoir agir sur la mémoire-action du spectateur pour transmettre d'autres données inédites à sa mémoire-souvenir et enrichir ainsi son expérience.

La connaissance du phénomène de perception de la ville à travers le *medium* cinématographique devrait susciter plus d'intérêt auprès des professionnels de l'aménagement et de l'espace. Comme les cinéastes, ils œuvrent pour atteindre un public, pour le convaincre de leurs idées innovantes et de nouveaux environnements. Ils méconnaissent le plus souvent comment ce public perçoit les choses.

Il suffit d'analyser attentivement comment par exemple l'architecture moderne est vue dans le cinéma, qu'il soit dramatique ou comique. Quel que soit le contexte, c'est toujours le personnage négatif ou ridicule qui l'habite. Cela dès les débuts du cinéma et on peut même noter que c'est à des architectes comme Robert Mallet-Stevens<sup>112</sup> ou Fritz Lang<sup>113</sup> que l'on doit d'avoir ancré ces mythes dans l'esprit du public. Les lieux de la modernité se trouvent systématiquement associés au mal ou à la contrainte. Dans un registre comique, un cinéaste comme Jacques Tati est probablement celui qui a su représenter le ridicule (*Mon oncle*, 1958) et l'absurde (*Playtime*, 1967) du monde moderne qui se dessinait et se construisait dans les années 1960. Mais en même temps il en proposait, pour le public qui découvrait ces formes inhabituelles, à la fois des codes et des usages, aussi absurdes soient-ils. Comment imaginer une réception positive de la modernité sans prendre en compte cette réalité ?

L'urbanisme dépend de cette perception collective. On peut constater d'un côté les créations des projets urbains à la recherche d'une identité futuriste et de l'autre le pastiche d'une ville rêvée telle que les films musicaux ou les comédies romantiques la font vivre. Les accessoires, les mobiliers urbains les plus fantaisistes, les lieux mêmes, inventés dans ces films, deviennent à leur tour des parangons pour aménager les villes qui finissent par se ressembler toutes.

---

<sup>112</sup> Robert Mallet-Stevens, crée les décor modernes des films de Marcel L'Herbier : *L'inhumaine* (1924) et *L'argent* (1928).

<sup>113</sup> Fritz Lang est fils d'architecte, il a commencé des études d'ingénieur et pratiqué la peinture avant de se consacrer entièrement au cinéma.

Mais il est possible d'envisager une autre perception populaire que celle des films musicaux et des comédies romantiques, mais inspirées par elles et construite sur le même principe. Il est alors possible d'élaborer une autre réalité qui renouvelle les perceptions et constitue la base d'autres expériences; qui se retrouvent à leur tour logiquement dans le cinéma. Cela s'est fait et se fait parfois. De la même façon qu'Hausmann a su faire appel à Alphand pour redessiner l'environnement urbain nouveau de Paris, on peut constater que l'expérience a pu être reproduite avec succès à Montréal dans le quartier international. On a évité de reprendre un mobilier urbain « néo-pastiche » que l'on retrouve dans nombre de villes, en préférant faire appel à un créateur original et moderne comme Michel Dallaire.

Enfin, la leçon du cinéma à travers la mise en évidence de la ville idéale ouvre deux perspectives de recherche à venir. La première perspective concerne la formation des professionnels de l'espace. À l'époque de la représentation comme mode pédagogique, de l'utilisation des nouveaux outils de conceptions virtuelles, il paraît étrange de tenir les formations universitaires à l'écart de ce mode de représentation spatiale qu'est le cinéma. Il peut constituer un laboratoire de conception tout autant qu'un moyen d'analyse. La notion de ville idéale est un des outils qui peut aider à comprendre notre propre environnement, mais aussi à comprendre ceux qui nous sont étrangers pour pouvoir y intervenir de façon efficace et respectueuse des cultures qui y vivent.

La seconde perspective est celle du partage du réel pour une mise en œuvre de la ville.

## **Partager le réel**

*La pratique sans la théorie est aveugle, la théorie sans la pratique est impuissante.*

Emmanuel Kant

Le mot « ville » recouvre beaucoup de réalités, des réalités différentes et souvent des réalités difficilement saisissables. Nous utilisons le même mot depuis 3000 ans. Nous utilisons ce même mot pour décrire Venise ou Calcutta.

L'histoire ne peut seule expliquer le fait que les villes ne se développent pas selon un schéma progressiste qui irait d'une Antiquité fondatrice vers une modernité idéale. Car rien ne montre un cheminement linéaire. L'évolution de la forme des villes obéit à autre chose de bien



plus complexe. La géographie structurale a soulevé ce qui touchait à la partie physique ; il reste selon nous à tenter d'en comprendre l'aspect humain. Nous obéissons à une réalité que nous considérons comme tellement intime qu'il ne nous vient pas à l'idée de nous interroger sur son origine. Cette réalité mentale structurelle fait partie de notre culture et guide les comportements et notre lecture du réel.

Des peuples viennent par exemple successivement s'établir sur le nouveau continent d'Amérique du Sud et du Nord : des Français, des Hollandais, des Anglais, des Espagnols, des Portugais. Aucun d'entre eux n'aura la même approche dans la fondation de leurs villes. Pourtant les sites sont « vierges » et parfois les mêmes, leurs histoires européennes se croisent et leurs religions sont proches, pour ne pas dire semblables. Les « positions » ont un rôle déterminant et la morphogenèse sait aujourd'hui en expliquer les mécanismes (Ritchot, 1999). Nous pensons que ce ne sont pas les seuls éléments structurants. Il en existe un autre que nous avons tenté d'approcher à travers la ville idéale. C'est ce qui permet de charger collectivement de sens des pratiques et des usages, c'est-à-dire tout ce qui n'est pas explicitement dit dans les rituels d'installation et dans les comportements. La ville n'est pas qu'une forme, elle est aussi l'espace de rituels et de pratiques. Comment sont formées ces pratiques, comment se conditionnent ces rituels, de quoi sont-ils faits, comment évoluent-ils, c'est ce à quoi ce travail essaie de répondre.

Depuis l'avènement de l'Urban design et de l'intégration d'une pensée sociologique et ethnologique dans l'approche des techniques urbaines, un progrès a été fait pour envisager un réel partagé. Mais ce réel doit d'abord s'émanciper des perceptions scientifiques ou pseudo-scientifiques, des « imago », qui réduisent encore son sens : la ville codées des behavioristes, la ville muséifiée des patrimonialistes, la ville métaphorisée des pathologistes, ou la ville « iconisée » par les publicistes.

La ville est apparemment insaisissable dans sa totalité. Elle l'est tout autant pour les habitants ou les voyageurs, que pour les professionnels en charge de la penser et de la construire. La démocratisation, dont la concertation en est la forme concrète dans beaucoup de développements, oblige non seulement à créer des outils pour communiquer, mais surtout à savoir *sur quoi la communication peut se faire*. Il ne suffit pas d'échanger pour communiquer. *Il faut partager le sens d'un réel*. Le cinéma est sans aucun doute le médium le plus universellement capable d'éduquer l'apprentissage de ce réel à partager.

On a également évoqué en début de cette étude que la course à l'image identitaire, à la « signature », au « code », permet l'émergence d'une nouvelle spécialité : le *branding*. Il est intéressant de constater que le cinéma a depuis longtemps intégré la construction d'une identité. Les exemples que nous avons cités à titre divers en tête de ce chapitre, Barcelone, Londres, Rio, Rome ou Paris, montrent que le message commence à être compris. Là encore se dessinent les contours d'un outil possible pour les professionnels qui permettrait de dépasser les clichés pour fonder de nouvelles perceptions et répondre à de nouveaux besoins.

Nous sommes tous des spectateurs de films, mais nous - urbanistes, architectes ou professionnels de l'aménagement - nous devons apprendre à les regarder différemment, afin de comprendre les codes et les messages qu'ils contiennent. Nous devons apprendre à décrypter les œuvres filmiques pour mieux y percevoir les questions et les certitudes des sociétés pour lesquelles nous pensons les villes et les lieux le plus souvent sans nous interroger si ces villes et ces lieux correspondent aux demandes ou aux besoins de ces sociétés; si ces villes ou ces lieux correspondent même à leurs cultures.

Le cinéma a beaucoup à nous apprendre. D'abord il peut, si on sait le regarder, nous apprendre à voir, ensuite à comprendre ce que nous voyons, puis enfin nous aider à créer en sachant communiquer ce que nous créons. Certains concepts existent déjà en urbanisme, comme les «imago» nous le rappellent, mais encore faut-il comprendre comment elles agissent entre elles, et sur quoi. En les rapprochant des fonctions conceptuelles de la *ville idéale*, nous tenterons de démontrer qu'il est possible de créer des nouveaux outils d'analyse et de conceptualisation.

## CHAPITRE 2 : REPRÉSENTER LA VILLE

### Choix méthodologiques

Aborder la perception au cinéma demande d'aborder en premier lieu la représentation. Il n'y a pas de perception sans représentation. On objectera que l'on perçoit « naturellement » les choses autour de nous, les personnes, les objets et les paysages urbains ou non. Si l'on s'en tient à cette situation d'observateur naturel, on peut s'interroger sur ce qui pousse l'homme à représenter justement ce qu'il voit. La réponse est que justement pour que ce qu'on voit ait du sens, il faut en avoir une représentation. Il faut pouvoir comprendre ce que l'on voit. L'art sélectionne et combine des choix et, par les représentations, possède cette fonction de les rendre visibles.

La représentation est étroitement liée aux moyens utilisés. Ce qui rend la représentation méthodologiquement complexe est qu'elle ne dépend pas du modèle, mais de l'outil. Le résultat dans ce cas n'est plus en relations avec le sujet représenté mais avec la réception qui en est faite. Pour cette raison, la difficulté méthodologique de toute étude de représentation est d'arriver à se concentrer sur l'œuvre avant tout.

Dans le cas de la ville, que ce soit en littérature, en peinture, en photographie, et bien entendu au cinéma, l'erreur la plus courante consiste à prendre la ville qui a servi de modèle comme référence. Le « Paris » de Balzac existe. Il a une réalité cohérente pour autant que l'on reste à l'intérieur de l'œuvre balzacienne. À propos des descriptions littéraires, Philippe Hamon rappelle quelles sont liées « au vocabulaire *disponible* [l'auteur souligne] de l'auteur, non au degré de complexité de la réalité elle-même » (Hamon, 19272, p.477). L'œuvre de Balzac explique la ville de son époque, elle n'en donne pas une image réelle. Elle en donne le *sens*. Il en est de même pour la peinture. Il est aussi absurde de vouloir voir dans les peintures renaissantes les réalités de villes italiennes du Quattrocento. Les villes idéales des *urbinales* en sont la preuve.

La méthode, nous rappelle André Corboz, est « ce que le problème exige du chercheur pour être résolu » (Corboz, 2001, p.27). Elle consiste donc dans notre cas, à partir de l'œuvre et à rester dans l'œuvre. L'œuvre est un monde en soi qui ne trouve son sens que dans sa cohérence. Trouver le sens de l'œuvre est la seconde étape. Cette étape pour une œuvre picturale, de la peinture à la photographie, doit alors tenir compte de la nature de l'œuvre, de sa structure, de sa

technique propre, de sa destination et de sa fonction. Tout théoricien de l'art depuis Panofsky a suivi cette voie, pas à pas.

En littérature, il s'agit d'une approche plus sémiologique, mais qui doit tenir compte de la destination et, bien entendu de la réception de l'œuvre. La littérature a par rapport à la ville une fonction qui dépasse la simple description des lieux et des choses. Elle enseigne. Tout enseignement propose des « accroches » qui ancrent un réalisme dans l'imaginaire du lecteur. Mais tout enseignement doit pouvoir être compris par le lecteur. La leçon de la littérature pose aussi le problème de la *lisibilité* d'une œuvre pour que sa réception se fasse efficacement (Hamon, 1972).

Le cinéma est un art particulier. Comme art, il est important d'en comprendre les techniques, mais également de s'intéresser au résultat comme forme artistique et non seulement comme enregistrement et reproduction technique. Derrière chaque film, il y a un créateur, avec son univers propre, sa culture, ses références et sa *volonté créatrice*. En ce sens le résultat, le film, est d'abord une forme artistique avant d'être un produit de consommation de masse.

Le cinéma n'est pas différent des autres arts. Là encore ses moyens techniques originaux de production ne doivent pas faire oublier qu'il est, comme forme artistique, une forme de représentation qui fait partie de la grande famille des représentations artistiques. Il leur a même emprunté beaucoup de leurs techniques picturales et narratives en les mélangeant et en les adaptant librement à ses besoins. N'étant pas né dans les contraintes académiques qu'ont connues les autres formes d'expressions artistiques, le cinéma s'est développé librement et a sans complexe, su piller ses voisins (Panofsky, 1995). C'est même ce qui le rend populaire. Il permet, grâce à sa facilité d'accès, à chacun de pouvoir y trouver de quoi satisfaire ses goûts. La diversité de la critique, savante ou non, témoigne à sa façon de la polysémie du cinéma.

Avant d'aborder la spécificité du cinéma, il convient de parcourir les formes artistiques de la représentation qui l'on précédé et donc inspiré.

## Fonctions de l'art

*L'art ne rend pas le visible, il rend visible.*  
Paul Klee

Percevoir et représenter sont deux choses différentes. Pour la langue française, la difficulté se rencontre avec la forme réfléchie *se représenter* qui conduit souvent à une confusion<sup>114</sup>. Dans le cas de la forme réfléchie nous sommes en présence de ce que Sartre appelle la *conscience imageante* (Sartre, 2005). Nous n'entrerons pas maintenant dans les détails de la démonstration sartrienne. Nous aurons besoin de revenir sur ce point, sous une forme différente, lors de la démonstration de l'acte perceptif. Il nous suffit pour l'instant de mentionner qu'une limite existe entre l'image voulue par un artiste et l'image perçue par un spectateur. Contrairement à des idées reçues, là encore, la différence n'est pas de degré, mais de nature.

La représentation artistique a une fonction bien plus fondamentale que celle qu'on lui prête couramment, comme décorer et embellir notre environnement; elle nous permet une « mise en image » (Straus, 2000) et une « présence » au monde sans laquelle nous serions incapable de le comprendre et d'y agir.

« L'art ne rend pas le visible, il rend visible [l'auteur cite Klee]. Et l'espace qu'il rend visible n'est pas l'espace dans lequel nous nous représentons le monde, mais l'espace par lequel nous lui sommes présents. » (Maldiney, 1994)

Avant que le cinéma ne s'inscrive comme l'art populaire de la représentation urbaine par excellence, d'autres formes artistiques l'ont précédé et l'ont surtout inspiré. Tout d'abord la peinture. C'est dans ce *medium* que les sociétés ont pour la première fois conçu les représentations de villes.

Ensuite est venu le théâtre qui dans ses décors a fabriqué des illusions de villes, des mises en scènes qui ont aussi été développées dans les villes sous formes de décors festifs destinés aux célébrations urbaines, aux cortèges pour recevoir des hôtes de marque.

---

<sup>114</sup> La distinction est plus simple en langue anglaise entre *to imagine*, *to perceive* et *to show*, ou en langue allemande entre *sich vorstellen*, *wahrnehmen* et *repräsentieren*. Pour les besoins de notre démonstration, nous souhaitons affirmer la distinction entre *représenter* (comme acte expressif) et *percevoir* (comme acte réceptif) et nous ne prendrons pas certaines définitions comme celles proposées par Jules Lagneau (Lagneau, 1964).

La littérature a été pendant longtemps probablement le plus grand réservoir de descriptions urbaines. Ces descriptions ont permis l'apprentissage des populations migrantes. « Sans la littérature, disait un jour l'écrivain Olivier Rollin dans une entrevue radiophonique, nous serions obligés à chaque génération de tout réapprendre ».

Et surtout la photographie qui est paradoxalement le *medium* à la fois le plus proche et le plus différent du cinéma; proche par sa technique d'enregistrement, éloigné par la nature de son résultat artistique. Un éloignement qui se comprend encore mieux si l'on aborde le film non pas comme un art du réel, mais comme un art de l'illusion.

## La ville imaginée

La ville est le lieu privilégié du pouvoir, commercial, industriel, culturel et politique. Toutes les civilisations, devenues urbaines, n'ont cessé de représenter ce lieu et ses formes, en le stylisant le plus souvent et en magnifiant ses symboles les plus reconnaissables. Des bas-reliefs mésopotamiens aux peintures de la Renaissance italienne et hollandaise, nous rencontrons toutes les images possibles de la ville<sup>115</sup>. Avec la Renaissance la ville voit naître la perspective qui permet d'offrir aux princes et aux rois des représentations de villes idéales. L'art anticipe une réalité qui va progressivement chercher à ressembler aux modèles des peintres.

« L'image de la cité du monde moderne, vous la trouverez dans les dessins de Bellini, vous la trouverez dans toute l'œuvre plastique des artistes, avant de la trouver dans la réalité. » (Francastel, 1983)<sup>116</sup>.

Pour la première fois, une invention technique comme la *perspectiva artificialis*, qui avait pour but originel de reproduire fidèlement et objectivement la réalité visible, servait à inventer quelque chose de plus réel que la réalité puisque c'est ce réel que nous considérons aujourd'hui encore et qui continue de façonner notre imaginaire. Les artistes ont représenté une illusion, nous

---

<sup>115</sup> « Cité Iconographie » et « Cité Iconologie » (Raynaud, 1979) et L'ouvrage de Pierre Lavedan sur la représentation des villes dans l'art du Moyen Âge (Lavedan, 1954).

<sup>116</sup> « Nous disons aujourd'hui : la perspective de la Renaissance, elle est réaliste; regardez, en effet, comme les artistes ont peint fidèlement l'image de leur cité. C'est faux. Les cités à ce moment-là, étaient des cités médiévales qui ne ressemblaient en rien aux architectures de Gozzoli, ou de Ghirlandajo, ou d'Alberti, ou de Piero. On a construit le premier palais florentin, le Palais Strozzi, aux environs de 1490; à ce moment-là, la moitié de la peinture de la Renaissance italienne était peinte. » (Francastel, 1983, p.165).

percevons encore une réalité. Et sur cette réalité les générations suivantes ont tenté de bâtir leurs villes pour qu'elles ressemblent à ces illusions.

En dehors de quelques écrits sur l'art, on a peu analysé ce phénomène de la représentation de la ville dans la peinture<sup>117</sup>. Il fallait la perspicacité d'un auteur comme Francastel pour relever ce détail au sujet de l'emploi de la perspective. La peinture, comme les autres arts plastiques ne répète pas, mais suggère le réel (Francastel, 1983). Toute évolution technique va donc servir ce but. Dans la longue tradition de la représentation de l'espace urbain, le travail des artistes va chercher à tromper au-delà du regard, mais non pas, comme il est parfois simple de le croire, à tromper l'esprit du spectateur princier de l'époque. Il va chercher à aider ce spectateur à trouver un sens à ce qu'il voit. Les perspectives urbaines sont autant de clés pour déchiffrer un urbain aussi complexe qu'impénétrable pour le pouvoir qui le contrôle politiquement.

### **La ville mise en perspective**

Les vues urbaines en peinture ont questionné et ouvert des champs polémiques chez les historiens de l'art<sup>118</sup>. Curieusement les théoriciens de la ville et de la forme urbaine ont négligé l'importance de ces représentations, ainsi que l'importance de leur impact dans les productions du cadre urbain lui-même. Dans le même moment où la peinture s'empare de la forme perspective pour construire ses vues, le théâtre construit ses décors avec la même volonté de tromper le regard. Le Théâtre Olympique de Palladio conserve la plus belle « concrétisation » connue des « scènes » de Serlio (*Livre II*) (Fig.6).

---

<sup>117</sup> Pas uniquement dans la peinture. Voir à ce sujet la mode des perspectives urbaines que décrit André Chastel dans « Marqueterie et perspective au XV<sup>ème</sup> siècle ». « Vues urbaines peintes et théâtre » et « Un épisode de la symbolique urbaine au XV<sup>e</sup> siècle : Florence et Rome, cités de Dieu » (Chastel, 1978).

Voir sur la représentation de la ville les articles « Cité, iconologie » et « Cité, iconographie » (Raynaud, 1979) in *Encyclopædia Universalis, Thesaurus*.

On retiendra également les travaux publiés par le Groupe de Recherche Montréal Imaginaire (Université de Montréal) notamment « Montréal en image : esthétique et points de vue » (Montpetit, 1989) et « Montréal. Sa représentation chez les peintres juifs de la modernité » (Trépanier, 1991).

<sup>118</sup> Entre Francastel et Chastel au sujet de Krautheimer sur les « panneaux d'Urbino » par exemple (Chastel, 1978).

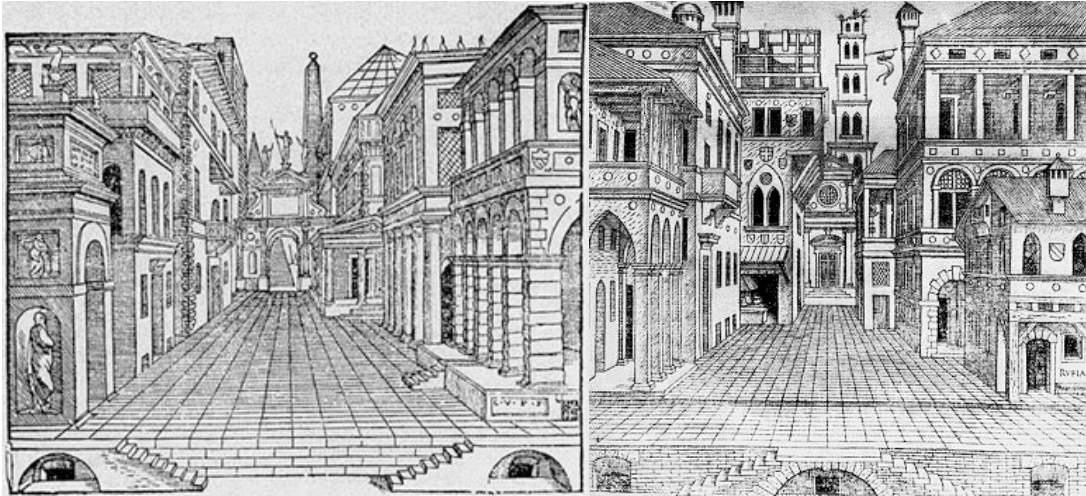


Fig. 6 Scène tragique et scène comique (Serlio, Livre II)

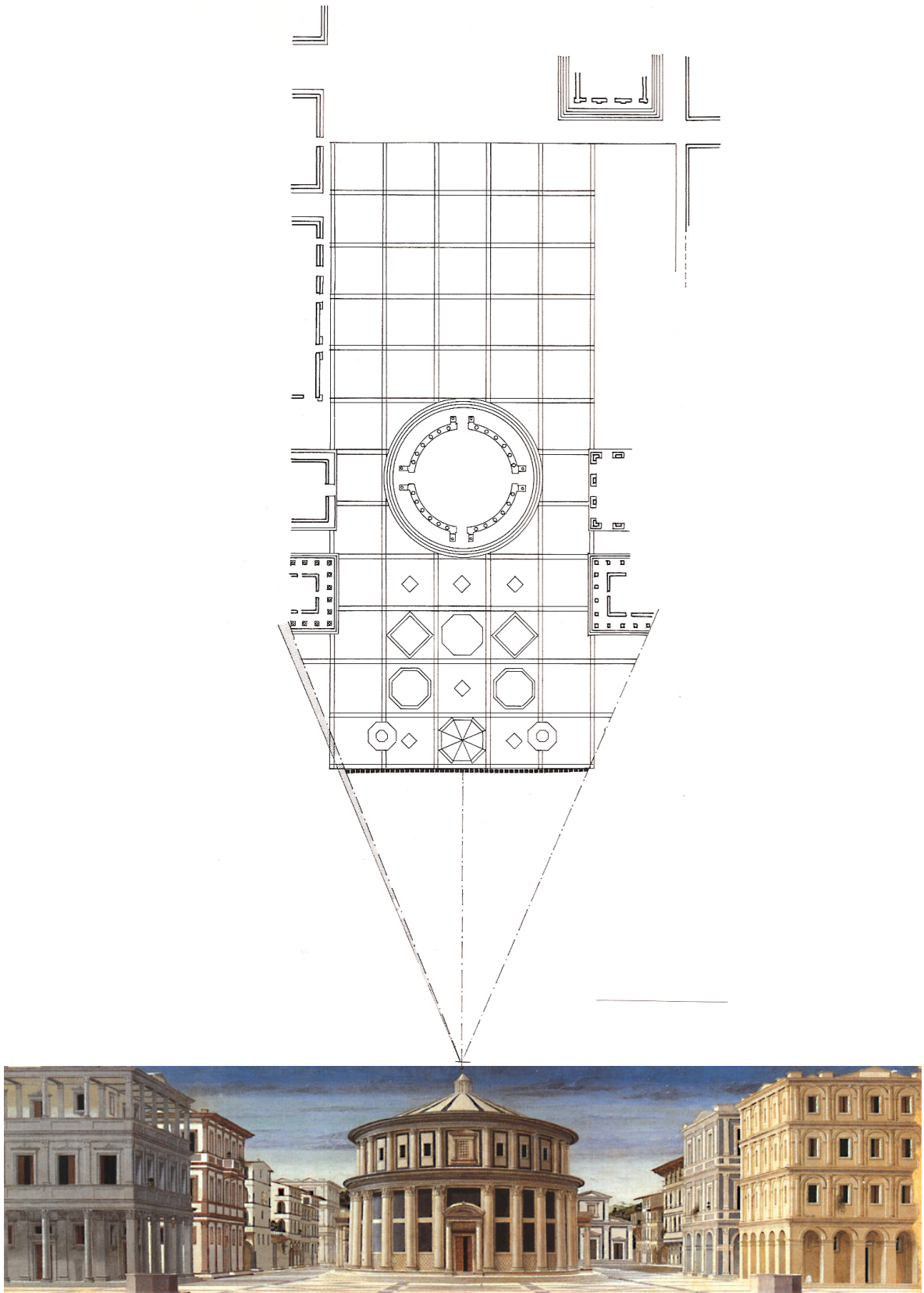
La scénographie des vues urbaines particulières débouchait nécessairement sur les interventions réelles en vue des fêtes et des cortèges, c'est-à-dire une mise en scène à l'échelle de la ville elle-même. Même si Chastel ne veut pas voir un lien trop direct entre peinture, scénographie et urbanisme, ce qui reste un débat ouvert, il n'en demeure pas moins que la preuve est faite : l'art initiait une pratique au lieu de se contenter de la reproduire.

« Les panneaux [les panneaux d'Urbino<sup>119</sup>] sont en fait des *variations sur l'espace de cérémonie* développant l'image urbaine née des exercices de perspectives. Il en résulte une disposition comportant de fortes structures architecturales sur les côtés et un vide perspectif au centre – celui-ci interrompu par un édifice « triomphal » qui laisse percevoir quelques éléments marginaux ou lointains de la ville « réelle ». » (Chastel, 1, 1978, p.502)

Un travail de reconstitution des décors figurant sur les panneaux d'Urbino (Fig.7) montre bien que seule une faible partie du décor suffit pour donner l'illusion d'une place entourée de bâtiments entiers.

<sup>119</sup> On nomme ainsi les trois panneaux connus également sous le nom d'*urbinate*, dont l'un se trouve à Urbino, et les deux autres à Baltimore et à Berlin. Voir André Chastel (1978) et Hubert Damisch (1987) qui ont consacré des études importantes sur ces objets.





*Fig. 7* Vue d'une Cité idéale. Panneau d'Urbino. Au dessus : Plan de la Cité idéale (restitution de Jean Blécon).

Cette reconstitution nous montre que ce que notre œil perçoit est en rapport avec la représentation, mais très éloignée d'une réalité que l'on voudrait reconstituer. Nous n'avons pas besoin de la totalité du réel d'une ville pour reconstituer visuellement dans notre esprit une ville à partir d'une représentation. C'est ce qui fait d'un tableau « une totalité résolue » (Maldiney, 1994, p.13).

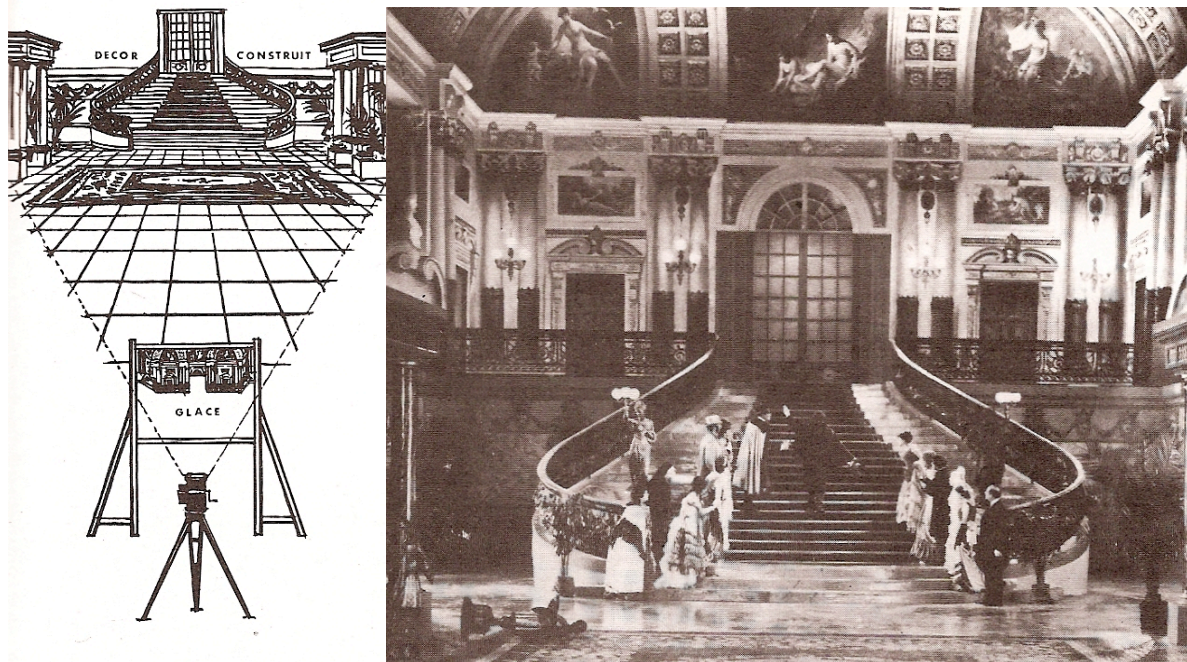
La ville reste le lieu d'un décor que chaque société va vouloir construire pour valoriser son image, s'y reconnaître et se faire reconnaître des autres. Elle reste le lieu privilégié du décor d'une bourgeoisie à travers ce que seront les Expositions universelles et autres célébrations symboliques. Cette fonction ne lui vient pas du cinéma, mais de bien plus loin. La peinture comme la scénographie nous l'apprend.

### **Construire la ville au cinéma**

Techniquement la peinture a beaucoup donné au cinéma, au moins autant que la photographie. Le film est enregistré d'un point unique : l'œil de la caméra. Cet œil a aujourd'hui changé de nature, il est devenu électronique et les images de synthèse ne sont plus enregistrées, mais fabriquées. Cela ne change rien. Le point de vue de l'œil de la caméra reste, virtuellement on non, toujours le point d'où la scène est construite pour être enregistrée. La représentation est structurée selon les lois de la perspective artificielle. Tout le travail du décorateur se bâtit sur ce principe, depuis l'œil de la caméra (Fig.8).

Ce n'est pas la seule comparaison possible entre peinture et cinéma. On parle de « cadrage » au cinéma, ce qui signifie qu'il existe un cadre dans lequel le spectacle existe. Le cadre diffère du « cache ». Le cache isole un fragment d'un tout plus large. C'est ce que fait la photographie.

« Une photographie peut se présenter comme un fragment de paysage et nous savons que le paysage pourrait continuer sur une autre photo juxtaposée à la première, Un tableau est une totalité résolue. » (Maldiney, 1994, p.13)

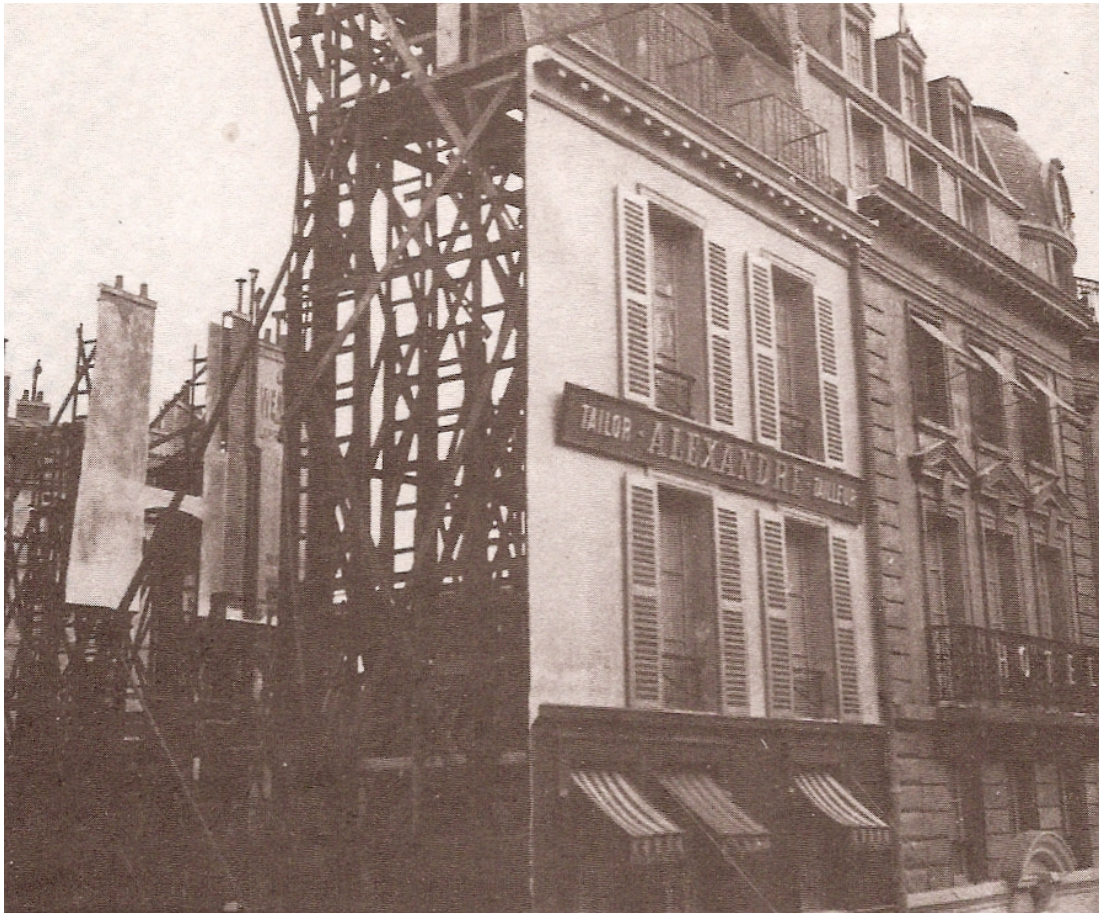


**Fig. 8** Trucage partiel selon le procédé de la maquette sur place et se superposant, à la prise de vues, au décor construit. Dans l'exemple ci-dessus, toute la partie haute du décor est peinte sur vitre. Décors de Claude Autant-Lara pour *Nana* de Jean Renoir (1926).

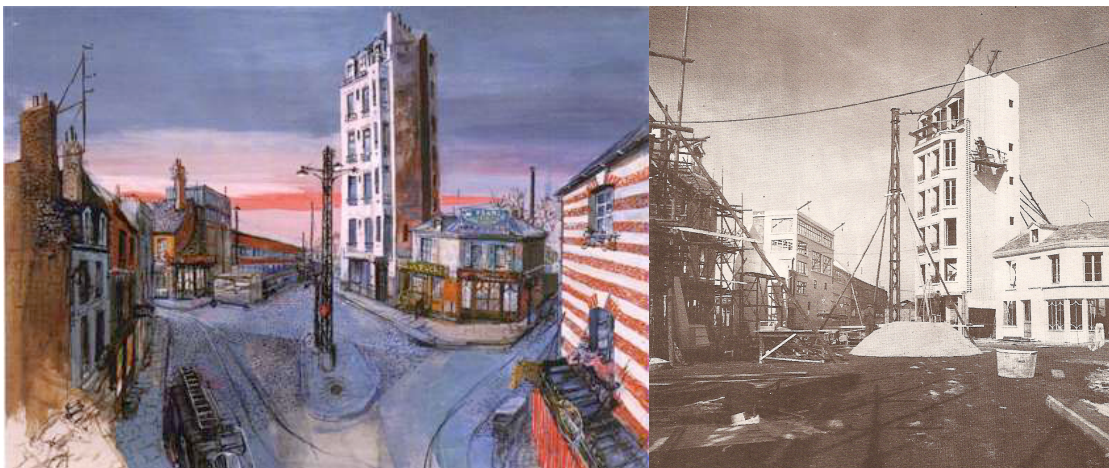
La similarité des modes d'enregistrement, du moins aux commencements du cinéma, entre le cinéma et la photographie a conduit à cette confusion : croire que la même technique donnait les mêmes résultats. En fait au cinéma, comme dans un tableau, la scène est contenue en totalité dans le cadre. Le mouvement est un changement de cadre et donc de contenu et non un glissement à l'intérieur d'une totalité qui dépasserait le cadre. Sans anticiper sur la suite de ce travail, nous sommes en face d'un exemple type du travail d'illusion que le cinéma provoque dans la perception. C'est parce que *nous pensons voir une totalité* qui dépasse dans notre esprit ce qui est montré dans le *cadre* (comme dans les *vues urbinates*) que nous sommes persuadés qu'il existe une réalité que nous ne voyons pas. Cette illusion est d'autant plus facile à croire que nous pensons à l'enregistrement photographique de la caméra. Mais l'histoire du décor (et aujourd'hui l'image de synthèse) nous apprend que les vues peuvent être truquées ou n'être construites que partiellement (Fig.9).

La construction d'un fragment se limite toujours, pour des questions évidentes de budget, à l'esquisse que le décorateur a fixée en accord avec le cinéaste en fonction de la position de ses prises de vues. Là encore le décor reste dans le cadre de la représentation et le spectateur pourra voir une totalité (Fig.10).





*Fig. 9 Le silence est d'or (René Clair, 1947). Décors de Léon Barsacq. Seules les façades sont construites ainsi que quelques panneaux représentant des cours intérieures, (au fond à gauche)*



*Fig. 10 Le jour se lève (Marcel Carné, 1939). Décors d'Alexandre Trauner. À gauche l'esquisse, à droite le décor en construction.*

« Dans *Molière* [film d'Ariane Mnouchkine, 1978], c'est avec vingt-deux maisons seulement qu'on a reconstitué Paris et Orléans. Au cinéma, le spectateur qui aperçoit une rue à l'image *infère spontanément l'existence de la ville* [nous soulignons]. » (François et Boucris in Grenier, 1987, p.169)

Les emprunts du cinéma à la peinture vont bien plus loin que le cadrage et la construction du décor. C'est ce qu'Éric Rohmer appelle l'espace pictural. Cet espace conditionne pour lui la composition de l'image<sup>120</sup> et l'éclairage (Rohmer, 1977, p.15 et suivantes). Ce que nous retrouvons également chez Sergei Eisenstein à travers ses écrits théoriques, notamment sur la *cinéplastique* et la composition (Eisenstein, 1980). Ou bien encore dans les références picturales à Gainsborough de Stanley Kubrick (*Barry Lyndon*, 1975) ou à Vermeer de Peter Webber (*Girl with a Pearl Earring*, 2003).

## La ville décrite

*J'ai fait mieux que l'historien, je suis plus libre.*  
Honoré de Balzac

Il y a un autre moyen de découvrir la ville. On connaît toute une littérature depuis les textes sur la cité grecque de Platon au *Tableau de Paris* (1781-1788) de Louis-Sébastien Mercier<sup>121</sup>, en passant par les écrits de saint Augustin, les poèmes de Boileau ou les romans de Jonathan Swift. Que ce soient des utopies ou des descriptions plus réalistes, il s'agit encore d'une ville plus allusive que détaillée : une ville vue par des voyageurs. La littérature, jusqu'au début du XIX<sup>ème</sup> siècle traite avant tout du pittoresque et même dans ses tentatives de descriptions plus satiriques, reste à la surface des choses. Mercier inaugure peut-être un style littéraire plus réaliste, mais il n'a pas encore le public qui va justifier le mouvement qui commence avec la grande ville moderne bourgeoise.

---

<sup>120</sup> La seule réserve que nous émettons à la brillante démonstration de Rohmer se situe à propos de sa définition de « l'image cinématographique comme la représentation plus ou moins fidèle de telle ou telle partie du monde extérieur. » (Rohmer, 1977, p.11). Rohmer semble oublier que l'image est d'abord une représentation en elle-même et qu'elle n'a pas pour fonction de copier un réel extérieur. Heureusement quelques uns de ses derniers films comme *L'Anglaise et le Duc* (2001) contredisent ses propos.

<sup>121</sup> Louis Sébastien Mercier (1740-1814) est également l'auteur de la première œuvre d'anticipation urbaine moderne *L'an 2440. Rêve s'il en fut jamais*, paru en 1771 qui décrit Paris dans le futur.

Il existe, à la différence des arts graphiques, de nombreuses études qui traitent de la représentation de la ville dans la littérature. Citons par exemple parmi les publications récentes, *La capitale des signes. Paris et son discours* de Karlheinz Stierle (2001) qui est à ce titre l'étude la plus complète faite sur la nature et l'évolution de l'image littéraire d'une ville, en l'occurrence Paris; *Imagined Cities. Urban Experience and the Language of the Novel* de Robert Alter (2005) qui traite en parallèle de Londres, Paris, Prague et Dublin. Toutes ces études montrent comment la ville « advient à la conscience » (Stierle, 2001). Mais *on oublie que c'est avant tout le public qui va contribuer par ses goûts et ses besoins de mieux connaître son nouveau milieu au développement du roman urbain dans sa forme moderne.*

Pour reprendre la formule d'Hermann Broch « c'est une floraison [la forme romanesque] qui sortit du sol de la grande ville » (Broch, 1966, p.51). La ville au XIX<sup>ème</sup> siècle a cessé d'être un décor pour devenir *un milieu*. Émile Zola écrit en 1880 dans *Le roman expérimental* :

« Cela revient à dire que nous ne décrivons plus pour décrire, par un caprice et un plaisir de rhétoriciens. Nous estimons que l'homme ne peut être séparé de son milieu, qu'il est complété [...] par sa maison, par sa ville, par sa province... » (Zola, 1971, p.232)

On a reproché à Balzac ainsi qu'à ses contemporains, les longues digressions que constituent les descriptions de maisons, de rues ou de villes. On a finalement compris qu'elles n'étaient pas superfétatoires. Même si les nécessités du feuilleton imposaient aux auteurs d'écrire des longueurs nécessaires<sup>122</sup>. Dans les projets littéraires, les descriptions constituaient des sources importantes d'informations pour des lecteurs, et surtout des lectrices, qui apprenaient ainsi le langage de la ville, les coutumes et comment déchiffrer les codes des pratiques et des usages. Le lecteur se reconnaît désormais dans les histoires qu'il lit. Une étude de l'historienne Judith Lyon-Caen, *La lecture et la vie. Les usages du roman au temps de Balzac* (2006), dévoile à travers la correspondance aussi abondante qu'inédite que les lecteurs adressent aux écrivains, l'importance du lien entre fiction et réalité. C'est ce que les analystes littéraires appellent désormais *l'inscription du social* et qui constitue une source importante pour connaître la vie

---

<sup>122</sup> L'invention du feuilleton littéraire dans la presse par Émile Girardin en 1836 (également inventeur de la presse quotidienne moderne) amène d'une part un large public populaire à la lecture des romans et oblige les écrivains à concevoir à la fois leurs récits sous forme d'épisodes, d'inventer des suspens et d'allonger parfois artificiellement les textes pour les faire durer. Alexandre Dumas Père se révélera un spécialiste de cette technique.

urbaine de l'ère moderne. On isole difficilement aujourd'hui Paris de Balzac ou de Zola, comme Londres de Dickens.

En même temps qu'il constituait une description du milieu urbain, le roman en construisait un imaginaire. Il fallait aussi apprendre à ce public nouvellement installé dans la ville à en déchiffrer les indices. Le roman se fait *policier* et la ville se fait *mystère*<sup>123</sup>. Balzac initie le genre, mais c'est à un auteur comme Alan Edgar Poe qu'on doit d'avoir inventé le personnage du détective. Le premier récit de Poe qui traite de la filature, du déchiffrement date de 1840, *The Man of the Crowd*<sup>124</sup> (paru le *Burton's Gentleman Magazine*), raconte la traversée des milieux<sup>125</sup> londoniens par un narrateur qui suit un personnage intrigant. Beaucoup d'éléments sont déjà présents, la nuit, les différents milieux sociaux, les matériaux, les atmosphères, les bruits et les odeurs. Ils vont se retrouver dans les enquêtes de Sherlock Holmes (Conan Doyle) ou celles de Lecoq (Émile Gaboriau) et dans les *Detectives Stories* de New York ou d'autres grandes villes, avant de servir au cinéma.

Entrer plus avant dans l'analyse du lien qui unit la ville et la littérature conduirait à un travail d'une autre nature, et d'une toute autre envergure, que celui envisagé. Nous avons dit que les études dans ce domaine abondent, nous n'en avons cité que quelques unes. Retenons cependant un aspect que nous retrouverons dans l'analyse de la ville au cinéma. Cet aspect concerne la narration. La littérature a formé un public au déchiffrement urbain à travers des récits, des fictions construites selon des règles précises. Le cinéma n'a rien inventé de nouveau à ce sujet et c'est un aspect important qui se retrouve dans la modalité de la représentation. Cet aspect narratif du spectacle cinématographique dont le scénario en constitue en quelque sorte la trace littéraire, a conduit nombre d'exégètes à assimiler le film avec le récit et à en justifier

---

<sup>123</sup> Les *Mystères de Paris* (1842) d'Eugène Sue vont constituer un modèle qui ne sera par exemple pas utilisé moins de trois fois pour Montréal, aussi bien en français, Hector Berthelot, Auguste Fortier, qu'en anglais, Charlotte Führer. Voir à ce sujet *Montréal imaginaire* (Nepveu & Marcotte édit., 1992).

<sup>124</sup> Traduit Par Charles Baudelaire en 1855 *L'homme des foules* et paru dans le recueil des *Nouvelles histoires extraordinaires*.

<sup>125</sup> La traversée des milieux urbains donne naissance à un genre dès le fin du XVIII<sup>ème</sup> siècle avec Cazotte : Le « diable » dans la littérature. Voir à ce sujet *Le diable dans la littérature française* (Milner, 1960). Le roman policier va transformer le « diable » de la littérature populaire du XIX<sup>ème</sup> siècle, dont le Vautrin de Balzac est la figure de référence (*Le père Goriot* et *Illusions perdues*) en « Dieu-Détective » selon l'expression de Siegfried Kracauer dans son étude *Le roman policier* (2001).

l'usage d'outils linguistiques pour en analyser les formes<sup>126</sup>. Nous l'avons déjà dit, la narration est un des aspects de la représentation, elle n'en constitue nullement la totalité. Pour cette raison il est toujours périlleux de vouloir réduire la perception du film à son histoire.

### **Raconter la ville au cinéma**

À l'origine, le cinéma *montre* ce qu'il enregistre, il ne *raconte* pas. Cela signifie que l'appareil enregistre une scène et la restitue tel quel sur l'écran. La caméra et le projecteur ne font qu'un. Il n'y a alors pas de narration qui soit liée à la technique. Les cinéastes vont devoir apprendre comment raconter et décrire avec une caméra.

La notion de montage est découverte par hasard par Méliès<sup>127</sup>, mais les possibilités du montage sont très vite comprises et exploitées. Un cinéaste comme Edwin Porter réalise des petits films (*The Finish of Bridget McKeen* et *Another Job for the Undertaker*, 1901) pour Edison qui jouent sur l'effet comique que crée le montage et les ruptures d'ambiances qu'il permet. Dès 1900, se met rapidement en place tout une *rhétorique du plan non-continu* qui va constituer la base de la forme narrative du cinéma encore utilisé aujourd'hui (Gunning, 1979). On retiendra pour la représentation de la ville le mélange documentaire fiction. Il s'agit de réunir dans le même film et pour les besoins de la narration, des plans tournés en studio en décors artificiels et des vues réalisées en extérieur. Parmi les premières tentatives Tom Gunning retient *The Skycrapers of New York* et *The Tunnel* (deux films produits par la Biograph en 1906) qui mêlent des récits de fiction avec la construction d'un gratte-ciel et celle d'un tunnel (Tunnel de Pennsylvanie reliant New York à Long Island).

L'idée du montage, c'est-à-dire du plan qui devient un morceau de la scène, elle-même résultant de tout le montage, permet au cinéma de pouvoir contrôler ses fictions. De simple opérateur d'enregistrement d'une scène de type théâtrale, le cinéaste devient un « metteur en scène ». Le cinéma d'une certaine façon quitte l'univers du *théâtre* et de la *pantomime* (Méliès)

---

<sup>126</sup> La narration filmique a ouvert également un autre débat entre les tenants de la prédominance de la narration sur l'image dans le film (École française) et la prédominance de l'image par rapport à la narration (École anglo-saxonne).

<sup>127</sup> En filmant le trafic sur la Place de l'Opéra à Paris, le film se serait bloqué puis Méliès aurait recommencé à enregistrer après avoir coupé le bout défectueux. Lors de la projection le cinéaste « les femmes s'étaient transformées en hommes et un omnibus à chevaux Madeleine-Bastille était devenu un corbillard » (Bessy, 1966, p.18).



pour entrer dans celui de la *littérature*. Cela ne veut pas dire pour autant que le cinéma devient littérature et qu'il peut être assimilé à un langage<sup>128</sup>.

Cela signifie avant tout que la ville peut devenir, par le jeu de la fiction possible grâce au montage, un personnage au même titre que les acteurs du film. La ville, comme elle l'avait fait avec la littérature balzacienne, cesse d'être un simple décor. La ville se raconte, joue un rôle qui lui ouvre de multiples sens.

Un autre aspect emprunté au genre littéraire que va utiliser le cinéma est ce que Roland Barthes a mis en évidence sous le nom d'« effet de réel » (Barthes, 1994, p.479-484). L'effet de réel vient de la description, il en constitue une « notation insignifiante », pour reprendre l'expression de Barthes, dans la mesure où cette notation semble superflue dans le corps de la description. Barthes montre à ce sujet que la notation insignifiante n'est pas de l'ordre analogique comme la description, mais prédictive (Barthes, 1994, p.480). En fait elle en constitue l'ancrage dans le réel; ce par quoi nous allons croire au récit et à ses fables, justement parce qu'elle n'est pas de l'ordre du langage, mais agit sur la signification au titre de signifié de connotation (Barthes, 1994, p.484).

« Le baromètre de Flaubert, la petite porte de Michelet ne disent finalement rien d'autre que ceci : *nous sommes le réel*; c'est la catégorie du « réel » (et non ses contenus contingents) qui est alors signifiée; autrement dit, la carence du signifié au profit du seul référent devient le signifiant même du réalisme : il se produit un *effet de réel*. » (Barthes, 1994, p.484)

Le cinéma travaille sur cet effet de réel même si cela passe souvent inaperçu. C'est aussi par stratégie que cela doit passer « inaperçu ». La difficulté de la narration filmique comme nous le verrons est de faire croire à sa réalité et cela malgré le « réalisme » de la photographie. Il faut alors chercher des « éléments insignifiants », ce qui ne veut pas dire qu'ils n'ont pas de sens, mais qu'ils ne semblent pas avoir de signification directe pour nous car nous n'y prêtons pas directement attention. La pluie dans *Blade Runner* ou le pavé luisant et le brouillard de *From*

---

<sup>128</sup> « Pour moi, c'est probablement parce que je n'ai pas réussi à intégrer le cinéma dans la sphère du langage que je le consomme selon un mode projectif, et non pas en analyse. » (Barthes, 1993, p.1155)

*Hell*<sup>129</sup> sont des exemples de ces « effets de réel » qui nous disent : *nous sommes le réel* dans une ville futuriste imaginée ou une reconstitution de Londres au XIX<sup>ème</sup> siècle.

## La ville mise en scène

Paradoxalement, le cinéma a beaucoup plus apporté au théâtre que l'inverse. Mais cela n'enlève pas la part de création que le cinéma a prise à l'art théâtral. Elie Konigson note à propos du théâtre :

« La Renaissance avait fait de l'image de la ville l'emblème de toute représentation. Le XX<sup>ème</sup> siècle, avec hésitation et repentirs, n'a cessé depuis près de 80 ans d'osciller entre l'objet et son signe, l'image scénique de la ville se partageant entre quelques figures esquissées d'un discours incertain. La présence-absence de la ville sur scène n'est sans doute qu'un reflet de l'interrogation généralisée d'un monde moderne sur les lieux de vie et de mort. » (Konigson, 1991, p.11)

Konigson semble cependant oublier deux facteurs importants. Le premier est une mutation épistémologique de la perception de la ville à partir du XIX<sup>ème</sup> siècle. De *décor*, elle devient *milieu*. Elle ne peut plus être représentée dans sa forme festive, mais prend une profondeur énigmatique que la littérature va du reste savoir rendre palpable. « On reconnaît les villes à leur démarche, comme les humains » écrit Robert Musil dans *L'homme sans qualité*.

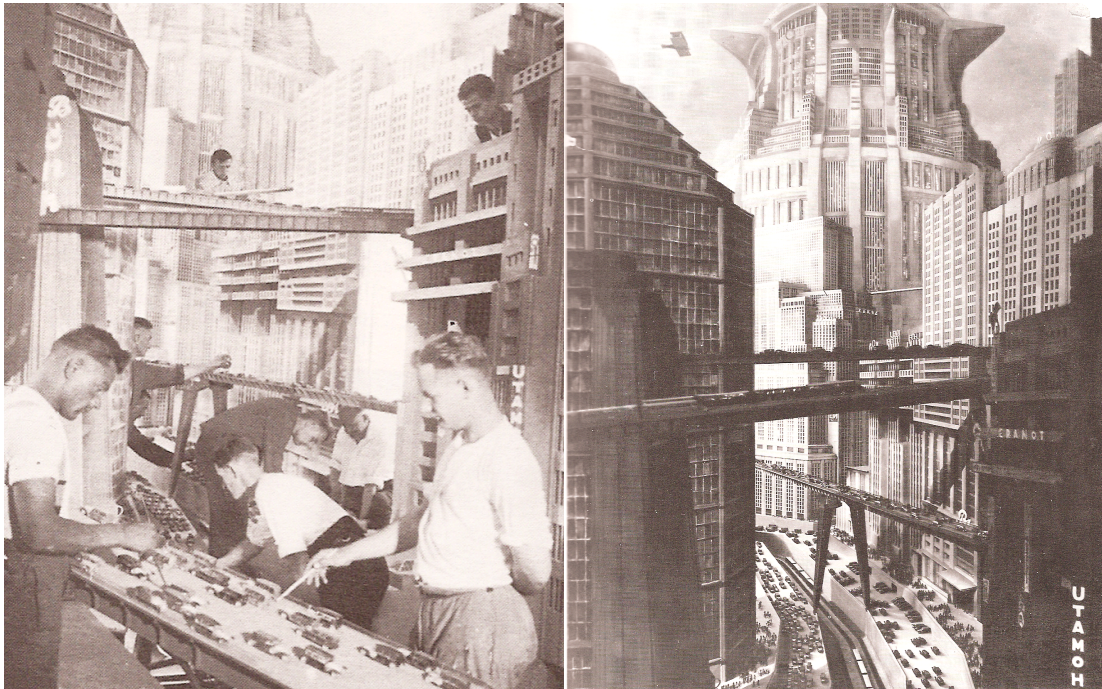
Le deuxième facteur est l'apparition de la photographie qui change le regard sur les choses. L'anecdote et les matières remplacent les points de vue. Dans le théâtre moderne, les compositions perspectives de Serlio sont remplacées par des indices, des signes. Le mobilier urbain et les affiches déchirées ou des enseignes lumineuses, un pan de mur dégradé, une palissade rendent désormais mieux une atmosphère urbaine que la vue perspective d'une place seigneuriale.

Réduire l'importance du théâtre veut dire oublier le travail sur le décor comme construction d'un imaginaire urbain. On retrouve dans la maquette de théâtre le moyen qui permet de construire d'autres espaces, d'autres lieux. La prise de vue permet de jouer sur

---

<sup>129</sup> *Blade Runner* film de Ridley Scott (1982), *From Hell*, film d'Albert et Allen Hughes (2001).

l'échelle réelle et de faire oublier la maquette (Fig.11), mais ce procédé reste l'héritage d'une approche théâtrale de l'espace urbain déjà présent dans les « scènes » de Serlio.



**Fig. 11** Construction et décor en situation dans le film de Fritz Lang, *Métropolis*.

On peut également reconnaître que de nombreux films, et notamment les comédies musicales, non seulement ne cherchent pas à nier la « théâtralité » de la ville, mais la revendiquent ouvertement en réinventant les villes sous formes de décors stylisés. Il ne s'agit plus de faire croire à une réalité urbaine à travers des inventions formelles, mais de mettre en évidence que la ville est un décor. La ville devient le décor de son décor.

Le design urbain et le *placemaking* se souviendront de la leçon du cinéma en faisant de la ville un décor d'elle-même<sup>130</sup>, parfois jusqu'à la caricature. Pour être « vraie » la ville doit ressembler à ses films. De la même façon que les mises en lumière des architectures et des places des villes, de même que le choix des mobiliers urbains, pour toucher l'imaginaire du public, tentent de retrouver au plus près le spectaculaire du décor de ces films (Fig.12).

---

<sup>130</sup> On a pu assister, à l'occasion de rénovation urbaines de centres-villes, à une prolifération de mobilier urbain tout droit sortis des films hollywoodiens ou des réaménagements « historiques » peu en rapport avec l'histoire du lieu, mais inspirés par les images filmiques.



**Fig. 12** *Broadway Melody* (Harry Beaumont, 1929) et *An American in Paris* (Vincente Minnelli, 1951)

## La ville photographiée

On sait que, par sa technique, la photographie reproduit fidèlement ce qu'elle saisit et permet une reproductibilité illimitée. Elle possède donc un caractère fiable et permet au plus grand nombre d'accéder à cette fiabilité. Il faut toutefois nuancer cette reproductibilité prêtée à la photographie en rappelant l'antériorité de la gravure dans cet exercice de diffusion. Même si sa technique était plus artisanale, la gravure a servi bien avant la photographie de moyen de propagande de masse<sup>131</sup>.

Dès les premières prises de vues de Daguerre, avant même que l'homme n'y figure, la ville est présente dans la photographie : *l'ancien pavillon de Flore* (1839), et la *vue du boulevard du temple* (1838) en témoignent (Fig.13). La photographie ouvre à la population urbaine de nouvelles images pour découvrir son espace et ses objets. Le regard porté sur la ville n'a pas été, comme cela s'est parfois dit, un regard négatif. Au contraire, aidé de la photographie, l'œil apprend à redécouvrir ce qu'il voyait tous les jours. La ville industrielle du XIX<sup>ème</sup> siècle en devenant objet de représentation devenait objet de curiosité et aussi de fierté. La ville est devenue

<sup>131</sup> On rappellera juste les diffusions massives en Angleterre de gravures exécutées à partir de dessins *drawn on the spot* de la conquête du Canada français par les troupes anglaises. Voir à ce sujet *L'évocation paysagère et la construction de l'Établissement humain au Québec méridional*, (Raynaud, 2008).



un territoire que chaque population s'approprié. « Chacun pourra constater combien une image, mais surtout une œuvre plastique, et au plus haut point une architecture, se laisse mieux saisir en photo qu'en réalité. » écrit Benjamin en 1931 dans sa *Petite histoire de la photographie* (Benjamin, 1971, p.30).



**Fig. 13** Deux daguerréotypes : L'ancien pavillon de Flore, début 1839 et Vue du boulevard du Temple, vers 1838.

De la même façon que les peintres de la Renaissance avaient été mis à contribution pour faire figurer les splendeurs de la ville princière dans leurs tableaux, les photographes rivalisent de recherches pour magnifier la ville dans leurs clichés. On encadre les photographies des vues urbaines avec autant de soin que les portraits de familles.

Vers 1840 l'évolution de la technique permet d'accélérer la prise de vue et surtout de saisir la mobilité. On approche progressivement de *l'instantané*<sup>132</sup>. Grâce aux perfectionnements que cette innovation apporte à la technique photographique, les images de la ville se peuplent. La vitesse et le mouvement sont saisis par l'objectif. Les hommes et les véhicules surgissent dans le champ urbain. Ces représentations qui avaient été, pendant des siècles, le privilège d'une aristocratie seule capable de s'offrir les peintures et les dessins, deviennent, grâce à la photographie, accessibles tous. Et tous en sont les figurants, du bourgeois au commerçant, de l'artisan au chiffonnier, de l'aristocrate à la prostituée. La photographie, comme le rappelle

---

<sup>132</sup> Pour l'évolution de la technique photographique : *Encyclopædia Universalis*, articles sur la *Photographie* ainsi que l'anthologie de textes rassemblés par André Rouillé : *La Photographie en France 1816-1871* (1989) qui contient une riche sélection de textes qui ont nourri le débat entre peintres et photographes.

Walter Benjamin (Benjamin, 1971, p.15) touche là au même objet que le roman : le *milieu*. Il s'agit d'un autre type de portrait que celui des studios. Le personnage n'est pas nimbé d'aura. Il fait corps avec la rue, avec la ville, avec son environnement.

Est-ce que parce qu'il a été acteur avant de devenir photographe, qu'Atget invente un style si théâtral pour photographier la ville ? « On a dit à juste titre qu'il [Atget] avait photographié ces rues comme on photographie un théâtre du crime. Le théâtre du crime est, lui aussi, désert » (Benjamin, 1971, p.185). Les rues désertes, les arrières cours vides, les murs lépreux deviennent les nouvelles icônes de la ville, une archéologie du banal. Mais une archéologie qui révèle la vie qui s'y déroule, même si toute vie en est absente. Marville, cinquante ans plus tard, continue de photographier les rues vides du vieux Paris ; peut-être aussi pour sauver une mémoire de la pioche des travaux du Baron Haussmann (Fig.14).



**Fig. 14** Atget, 41 rue Broca (Paris) vers 1912. Marville, Impasse des Bourdonnais (Paris) vers 1860

### Le « grain » des choses

Si nous examinons la nature de l'objectivité photographique, un phénomène bien plus important que le problème du réel nous interpelle comme spectateur : la *matérialité des choses*. La photographie nous rend attentif à ce que nous percevons non pas nécessairement par l'importance des choses, mais par le *réalisme de leur texture*. Nous découvrons la matérialité du

monde qui nous entoure et c'est cette matérialité qui nous la rend réelle par rapport aux autres formes de représentation.

Par sa nature de capteur indifférencié de la lumière qui se trouve devant son objectif - il faut insister sur ce point car c'est uniquement là qu'on peut parler d'*objectivité* de l'enregistrement - la photographie n'opère aucune hiérarchie ni aucune différence entre les choses qu'elle restitue sur l'image. Même si une intention manifeste de maîtriser l'image existe chez le photographe, la prise de vue reste tributaire de nombreux signes enregistrés involontairement. Cela semble évident pour la photographie prise en extérieur, mais la photographie en studio n'échappe pas à ce phénomène. L'image photographique restitue avant tout la *trace* d'un objet avant d'être une création en tant que telle. Le photographe disparaît derrière la réalité figurée sur l'image. Ce que le regard va chercher d'abord, c'est l'objet ou le sujet et sa *présence* sur la photographie. Prenons par exemple deux représentations d'un même sujet, l'une photographique – il s'agit d'un *nu* photographié par Weston en 1936 (Fig.15) – et l'autre picturale sous forme d'une gouache découpée de Matisse – *Grand nu bleu* de 1952 (Fig.16). On est d'abord frappé par la similitude des deux images. Il est possible que Matisse ait connu cette photographie de Weston.



**Fig. 15** Weston, *Nu*, 1936



**Fig. 16** Matisse, *Grand nu bleu*, 1952

L'intérêt de la photographie de Weston réside dans sa pureté apparente. Pas de décor, ou le minimum de décor – un drap et un fond sombre – ainsi que la simplicité de la pose qui envahit toute l'image avec un modèle sans le moindre défaut. La grâce de la pose, le cadrage, tout indique clairement l'intention artistique de Weston. En regard, la gouache découpée de Matisse ne montre qu'une silhouette bleue sur fond blanc, reprenant schématiquement les courbes d'un corps de femme<sup>133</sup>. Les deux images sont censées représenter la même chose, la beauté et la grâce exprimée par les courbes du corps de la Femme. C'est probablement la raison pour laquelle pas plus dans l'œuvre de Matisse que dans celle de Weston la femme n'est identifiable. Il n'est pas question d'un portrait. Les deux titres identiques - *Nu* - le confirment. Le tableau de Matisse renvoie directement au travail du peintre, à sa *volonté* artistique et il n'est pas possible de regarder ce tableau sans mettre en perspective le travail et la personnalité de l'artiste. La photographie de Weston renvoie *d'abord* au modèle, à la jeune femme sur l'image. Le regard se trouve captivé par la nudité, même pudique, de ce corps. Il s'agit d'une jeune femme qui a posé et cette jeune femme, la photo en a conservé la trace. Ce corps possède une profondeur, la réalité d'un âge éternisé par cette photographie. Ce que l'on ne voit pas de ce corps existe quand même et est imaginable parce qu'il est ou a été nécessairement aussi réel que ce qu'on en voit. Puis le regard se promène sur l'image, pénètre cette image et interroge la surface visible des choses ; la peau, la carnation de la jeune femme, ses cheveux, la lumière sur ce corps, la nature du tissu du drap, les plis et une multitude d'autres détails, jusqu'au plus infime que l'image a transcrit. Du point de vue photographique, Weston n'a aucune existence immédiate dans le déchiffrement de son œuvre. C'est seulement dans un second temps que l'histoire cherche à attribuer ce cliché à quelqu'un.

La fascination pour une photographie réside entièrement dans son sujet. L'auteur est secondaire pour celui qui regarde l'image. Cela ne clos pas pour autant la polémique ouverte par Baudelaire sur la nature de l'image photographique : art ou technique ? Les deux se mêlent

---

<sup>133</sup> « Les femmes de Matisse n'étaient pas immédiatement des femmes, elles le sont devenues. » (Maurice Merleau-Ponty, 1964). Alors que la femme de Weston était déjà une femme avant d'exister comme modèle pour le photographe.



souvent<sup>134</sup>. Le principe de la peinture d'après un modèle photographique apparaît en même temps que ce *medium*. Le débat qui naît autour de la photographie et de l'art s'appuie curieusement sur l'idée que seul quelqu'un ayant une formation d'artiste peut faire de la photographie artistique<sup>135</sup>.



**Fig. 17** Charles Nègre, *Scène de marché au port de l'Hôtel de Ville de Paris 1850* photographie



**Fig. 18** Charles Nègre, *Peinture exécutée d'après photographie*.

C'est le point de vue de l'œil qui sait saisir l'esthétique d'une scène, d'une pose, d'un sujet, d'une situation et qui garantit le résultat artistique de l'œuvre. Comme par exemple, *Une scène de marché au port de l'Hôtel de ville de Paris* que Charles Nègre exécute en 1850 (Fig.18). Pour réaliser cette peinture, comme cela était fréquent, il photographie la scène et la retranscrit sur toile sans rien modifier de l'image photographiée (Fig.17) comme si, dès la prise de vue, le résultat pictural était parfait pour l'artiste. On pourrait en conclure, avec Baudelaire, que la photographie est artistique par essence si le photographe est lui-même un artiste. C'est le point

<sup>134</sup> Le débat sur l'art et la photographie a commencé bien avant la prise de position de Baudelaire. Ses critiques en 1856 reprennent celles de Paul Delaroche en 1839 (un peintre éclectique 1797-1856 auteur entre autres de la fresque de l'hémicycle de l'École des Beaux Arts de Paris). Voir également l'ensemble des controverses et polémiques recueillies par André Rouillé, *La Photographie en France 1816-1871*, une anthologie de textes rassemblés par André Rouillé (1989). Rappelons aussi le fait que la photographie entre officiellement pour la première fois dans un musée, au MoMA de New York avec Stieglitz.

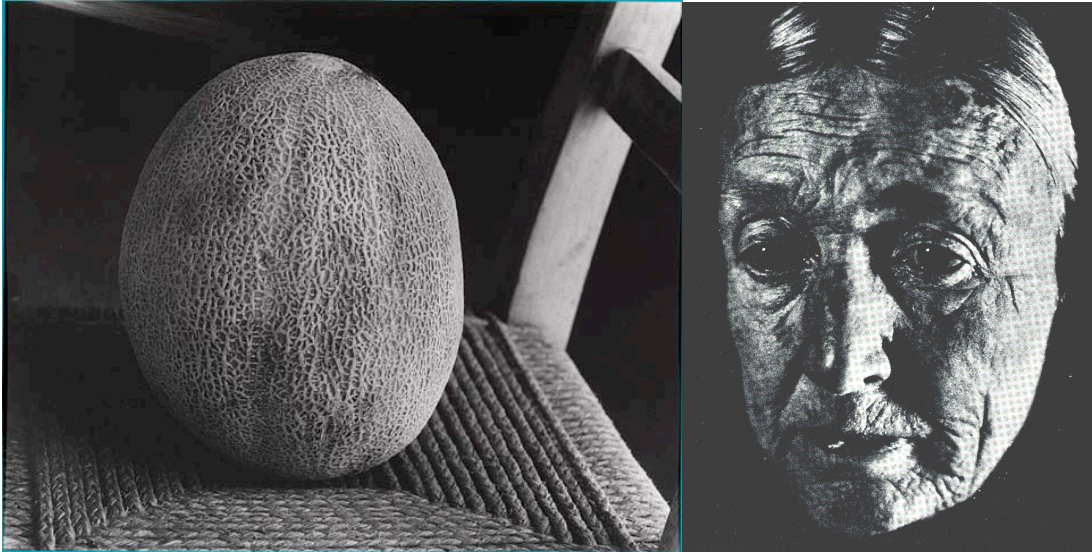
<sup>135</sup> Une thèse va se développer au même temps que le débat art *versus* photographie : la photographie serait en quelque sorte galvaudée par le photographe amateur. Seul l'artiste aurait le coup d'œil pour saisir où se trouve la beauté à photographier. Cette thèse de l'artiste photographe est soutenue par nombre d'écrivains et de critiques comme Jules-Claude Ziegler ou Alphonse de Lamartine. (Rouillé, 1989).

de vue défendu par les tenants de *l'art photographique*. On peut aussi apprécier la qualité de l'œuvre photographique et picturale en elle-même et voir que dans le cas de Charles Nègre, pas plus la photographie que la peinture ne présente un grand intérêt. N'oublions pas que c'est d'abord et surtout en tant que photographe que Charles Nègre est resté dans l'Histoire. Leur confrontation appelle cependant quelques réflexions. Toujours dans le cadre d'une mise en lumière de la nature de l'image photographique, on constate que celle-ci même floue et d'une lecture difficile, même si le sujet représenté (apparemment une petite scène de marché avec étalages au sol) n'est interprétable que par la légende donnée par l'auteur, il existe une présence sur l'image photographique, une réalité – cette scène a eu lieu et probablement où et quand l'indique l'artiste – qui n'existe pas dans le tableau. Le tableau lui-même, malgré son souci évident de *réalisme*, gomme les éléments parasites, comme le tuyau de poêle et les rideaux de la fenêtre du petit édicule. La photographie, elle, montre tout, et cela malgré le choix apparemment voulu par le photographe. Alors que la peinture comme acte contrôlé, idéalise, iréalise, on comprend alors pourquoi le travail de « retouche », pratiqué dès l'origine sur les clichés photographiques, et rendu techniquement encore plus efficace aujourd'hui a, d'une certaine manière, rendu plus ténue la frontière entre peinture et photographie.

Cependant, la finesse et le réalisme du détail qu'elle révèle modifient fondamentalement le regard du spectateur<sup>136</sup>. C'est du reste ce que les reconstitutions virtuelles au cinéma cherchent à reproduire en priorité. On sait que la peinture avait perfectionné sa capacité à rendre les carnations, les étoffes ou les matières. L'habileté recherchée des artistes ne s'efface pas pourtant jamais derrière le thème principal du tableau commandé. Le réalisme reste d'abord au service du sujet de l'œuvre. La photographie renverse ces priorités. La reproduction technique des choses fascine plus que la valeur de la chose elle-même. Un visage de vieille femme ou un melon sur une chaise (Fig.19) ont autant de valeur picturale l'un que l'autre pour le photographe. « Il n'est rien au monde qui ne soit matière première pour un appareil photo » (Sontag, 1979, p. 205).

---

<sup>136</sup> La peinture cherchera avec *l'Hyperréalisme* à retrouver par les moyens picturaux la finesse et le réalisme du détail.



*Fig. 19* Raoul Haussman, *circa* 1950. Erna Lendvai-Dirksen, *circa* 1930

La photographie, rappelons-le, s'est d'abord voulue une preuve scientifique de l'existence des choses. C'est sur cet aspect de la photographie, à la fois comme témoignage et comme trace objective, que le cinéma construit le principe du « réalisme » de son image. Le succès des « dinosaures » de Spielberg tient autant dans le réalisme de leurs textures corporelles que dans celui de leurs mouvements.

La représentation de la matière, visible sur la photographie urbaine et révélée par le jeu de la lumière sur les textures, est la seule preuve de vérité de la chose photographiée. Pour encore mieux révéler cette vérité, la photographie utilise l'artifice de la lumière, mais aussi l'artifice des éléments naturels, la pluie, la brume, la nuit qui deviennent autant de moyens de jouer sur les matériaux de la ville pour en inventer un nouveau regard. Brassai va passer maître dans ce type de représentation.

Ainsi se forme, par l'intermédiaire de l'image, l'expérience visuelle de la ville, à la fois détachée – l'image reste une présence objective – mais également intime, puisque ce sont nos mémoires sensorielles directes qui sont mises en œuvre à travers le contact de l'image photographique. Entre l'émotion produite par la jeune femme nue de Weston et les murs lépreux d'une photographie de Marville, il n'y a pas de différence de nature mais de degré. « ...la conscience imageante que nous produisons devant une photographie, dit Sartre, est un acte et cet acte enveloppe la conscience non-thétique de lui-même comme spontanéité. Nous avons

conscience, en quelque sorte, *d'animer la photo*, de lui prêter sa vie pour en faire une image» (Sartre, 2005, p.55).

### **Rendre la texture de la ville au cinéma**

L'originalité de la photographie réside surtout dans son caractère « objectif » de reproduction du réel. Là encore se pose la question de la véritable nature de cette « réalité » que saisit l'objectif du photographe. Comme le souligne Benjamin en citant Brecht :

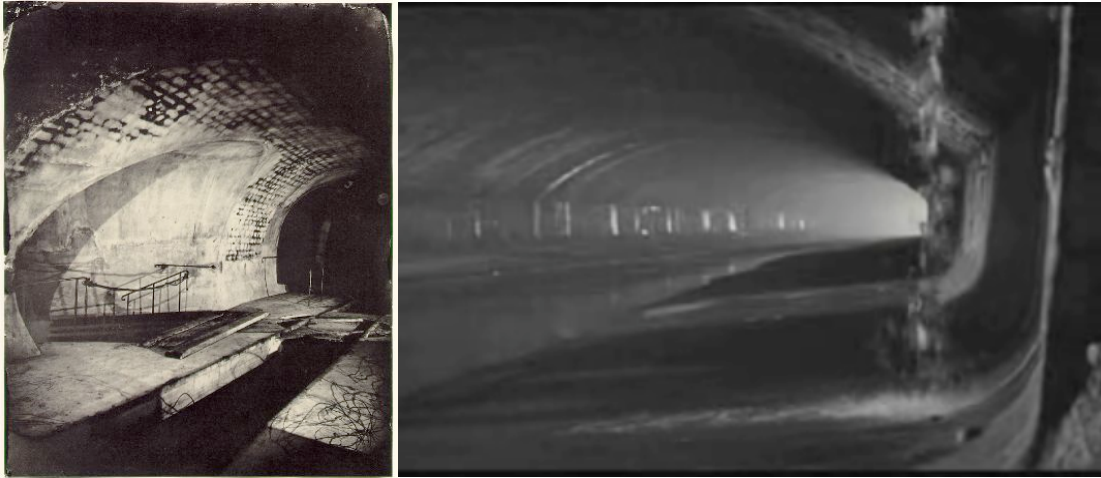
« Le simple fait de *rendre la réalité* n'énonce rien quant à cette réalité. Une photo des usines Krupp ou de l'A.E.G. ne révèle pas grand-chose sur ces institutions. La réalité proprement dite a glissé dans le fonctionnel. [...] Il faut donc, en fait, *construire quelque chose*, quelque chose d'artificiel. » (Benjamin, 1971, p.32)

Il serait inutile semble-t-il de démontrer une fois de plus le lien entre photographie et cinéma si ce lien ne donnait trop souvent lieu à des explications hâtives. Deux théoriciens majeurs, Hervé Bazin (première publication en 1958) et Siegfried Kracauer (première publication en 1960) en sont d'une certaine façon encore responsables. L'importance de leurs travaux autant que l'autorité qu'ils ont auprès des spécialistes du cinéma semble interdire toute remise en question même partielle de leurs théories. Ils ouvrent tous les deux leurs ouvrages sur le cinéma – *Qu'est-ce que le cinéma?* De Bazin et *Theory of Film* de Kracauer – par un chapitre sur la photographie. Pour les deux auteurs, la photographie tient son objectivité de sa technique de la reproduction du réel. C'est bien entendu oublier le travail de l'artiste derrière la capture de l'image et surtout la nécessité de fabriquer ce « quelque chose d'artificiel » dont parle Brecht et qui au cinéma oriente la lecture de l'image; l'intention de l'artiste. « Ce qui sépare l'artiste du technicien, ce n'est pas la technique, c'est la finalité. » (Francastel, 1956, p.267).

Ce qu'il faut retenir essentiellement de la photographie au cinéma, c'est qu'elle crée l'illusion de la vérité des choses qu'elle saisit. On a vu l'importance du « point de vue », hérité de la peinture, comme l'importance de « l'effet de réel », un outil précieux du réalisme de la narration. La photographie intègre ces deux données. Les besoins de décors urbains conduisent les cinéastes à chercher dans cette archéologie du banal que la photographie inventorie depuis Atget. Les égouts de Vienne (Autriche) qui servent de théâtre à la poursuite finale dans *The Third*



Man, font partie de ces lieux urbains photographiés depuis les premiers clichés de Nadar qui recense à partir de 1860 les souterrains de Paris (Fig.20).



**Fig. 20** (à gauche) Les égouts de Paris photographiés par Nadar circa 1860. (à droite) Les égouts de Vienne. *The Third Man* (Reed, 1949).

La photographie ignore la perspective artificielle de la Renaissance. Elle reproduit la vision humaine avec ses déformations, ses angles aberrants ou impensables<sup>137</sup>. La photographie a habitué l'œil à voir l'improbable. Le cinéma exploite cette particularité pour ses effets. On connaît l'épisode sans suite de la ville stylisée du *Cabinet du Docteur Caligari* (Wiene, 1920).

---

<sup>137</sup> « J'ai sous les yeux une extraordinaire photographie que publie un journal américain. Elle a été prise obliquement, du haut en bas, et il nous monte littéralement à la figure en la regardant un vertige déchiqueté de maçonneries en mouvement dont on ne voit ni la base ni la faîte. Dans un coin en travers d'une espèce de saillie de la construction on remarque un paquet informe. C'est un homme ! L'objectif, nous dit la légende explicative, l'a saisi, au moment où, se précipitant du haut du célèbre Empire Building de New York, un accident architectural l'a arrêté dans sa chute. Nous le voyons qui se dégage et qui reprend - comme on dit qu'on reprend la mer ou qu'on reprend le train - la gravitation. »

« Le temps d'un dé clic et l'œil de cet appareil à éternité qu'est la boîte photographique l'a enregistré. Il est là pour toujours en plein essor saisi par une rétine irrécusable, permanent, ineffaçable, immobile. »

« Il est devenu un signe. Clac ! C'est lui qui en déclenchant sur l'objectif l'obturateur a déterminé au travers du continu cette coupure solennelle. »

« La photographie, c'est cela. Un instrument au service de ce qu'il y a en nous d'instinct subit, la rapine jute au moment : goût du direct et de l'immédiat, connivence d'un certain œil intérieur en nous avec l'éclair. Cet arrangement d'un import inestimable, avant qu'il ait eu le temps de se dissoudre en autre chose, clac ! Ce qui confère à la suggestion authenticité. Ce qui, tout à coup définitif, a transformé la proposition en un texte. » (Craudel, 1965).

Dans *The Shining* Stanley Kubrick (1980) va jusqu'à faire construire des pièces aux murs non orthogonaux pour créer une impression subjective de malaise. Les déformations de décors sont fréquents ou la perte des lignes verticales stables que nous avons relevée dans la scène de poursuite dans *The Third Man* (Fig. 44) et sur laquelle nous reviendrons.

C'est une différence importante par rapport à la peinture; pour la photographie, et donc pour le cinéma, ce n'est plus la construction de l'espace qui importe, mais la vérité apparente des choses qui le composent. Le cinéma expressionniste allemand est probablement celui qui a su le premier et avec le plus de talent exploiter ce jeu de texture des matériaux urbains. Un film de 1929 de Joe May, *Asphalt* (Fig.21), ouvre sur la pose de l'asphalte, le piétinement de la foule, les reflets sur les capots des automobiles avant d'en arriver au sujet proprement dit, un amour contrarié entre une riche bourgeoise et un policier.



Fig. 21 *Asphalt* (1929) images d'ouverture du film.

Dans les histoires du cinéma, on oublie souvent le rôle primordial des « directeurs de la photographie » sur les plateaux<sup>138</sup>. Ils donnent leurs styles aux films, bien plus peut-être que les cinéastes. Ils s'occupent à la fois de la lumière et de la composition de l'image. Ils peuvent par un simple jeu de l'éclairage ou de la matière saisie par le film le faire basculer dans une autre époque. Ainsi le film de Wim Wenders *Hammett* (1982) doit beaucoup à ses deux directeurs de la photographie Joseph Biroc et Philip Lathrop qui ont reconstitué une atmosphère des années 1950, à la fois dans les décors et dans l'importance du brouillard<sup>139</sup> (Fig.22).



Fig. 22 *Hammett* de Wim Wenders (1982). Scène finale.

Le travail du photographe dans le cinéma est aussi de trouver les éléments crédibles d'un décor. Ils passeront peut-être inaperçus lors de la projection, mais ils apportent une part de vérité indispensable au scénario. Dans *West Side Story* (Wise & Robbins, 1961), le travail de photographie de Daniel L. Fapp, qui a été « oscarisé » pour ce film, est exemplaire. On lui doit des arrière-plans qui n'auraient sans doute pas été possibles, ni crédibles, sans les images de New York de Berenice Abbott (Fig.23). Berenice Abbott n'est pas étrangère non plus aux images du film *Once Upon a Time in America* (*Il était une fois l'Amérique*, 1984) de Sergio Leone (Fig.24).

---

<sup>138</sup> Ils sont du reste régulièrement récompensés depuis 1929 lors des remises de prix et d'Oscars.

<sup>139</sup> Les effets atmosphériques étaient surtout utilisés en studio pour limiter le coût du décorateur et faciliter la réutilisation d'anciens décors. Ce n'est pas l'objectif de Wenders qui transforme cette nécessité en style.



**Fig. 23** *Court of the First Model Tenements in New York City, 361-365 East 71st Street, Berenice Abbott (1936).* (à droite) *West Side Story (1961).*



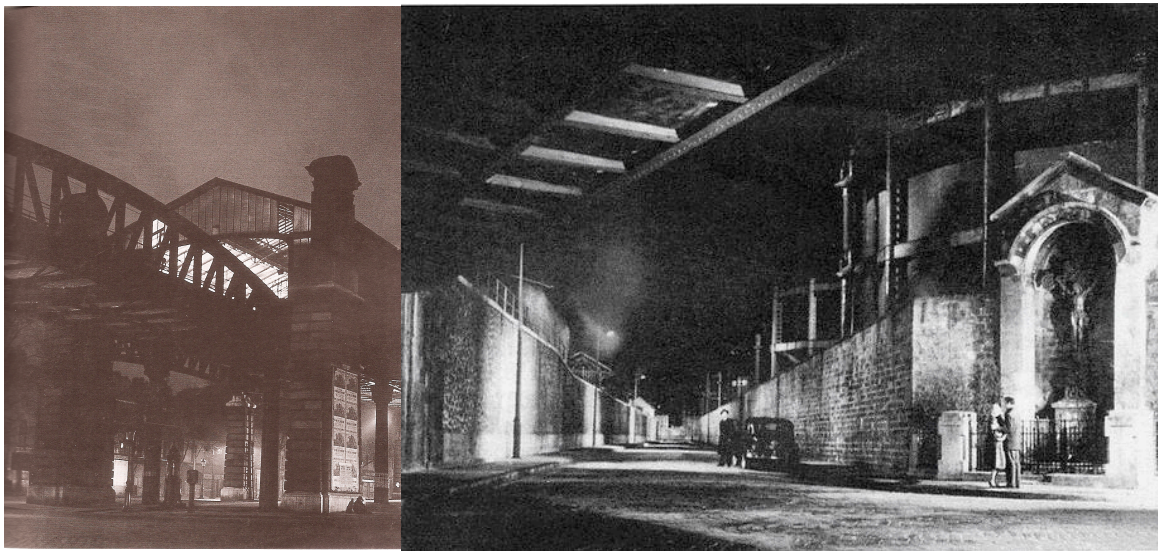
**Fig. 24** *Pike and Henry Street, Berenice Abbott (1936).* (à droite) *Une scène de Once Upon a Time in America (1984).*

De la même façon, les photographies de Brassai ont influencé Alexandre Trauner comme décorateur et Philippe Agostini comme directeur de la photographie pour recréer les vues nocturnes des faubourgs de Paris (*Les portes de la nuit* de Marcel Carné, 1946) (Fig.25).

Grâce à la photographie, le public comprend l'importance des textures et des atmosphères qui composent la réalité urbaine. Le cinéma s'en est emparé rapidement dès que la technique d'enregistrement s'est perfectionnée et que le *grain* de la photo a permis de montrer les détails et les reflets. La ville devient avec le cinéma un réservoir de sensations visibles pour un public qui découvre son propre environnement sous un éclairage nouveau. De la même façon que la



littérature ouvre le grand livre des indices, le cinéma crée un répertoire de formes et des matières urbaines.



*Fig. 25 Brassäi, Le viaduc du métro 1930-1932. (à droite) Les portes de la nuit (Carné, 1946)*

### **Le « mouvement » la ville**

« C'est la photographie qui a répandu l'idée d'une lecture globale, instantanée, automatique de toute image » (Francastel, 1983, p.100). Le résultat est notre croyance que l'image se formerait dans la « chambre noire de notre vision » comme une totalité prise dans le réel, instantanée et automatique. Le cinéma bénéficie de la même interprétation de l'image lorsqu'on parle de l'« enregistrement du réel ». Nous sommes persuadés que non seulement le cinéma capte photographiquement les choses, mais capte aussi leur mouvement et nous le restitue. Mais s'agit-il de mouvement ou de déplacement? La question est importante si nous parlons de la ville. La sensation que nous éprouvons en regardant un film nous donne l'impression que nous bougeons dans l'espace qui nous est montré. Pour simplifier nous dirons que la caméra enregistre des déplacements et que nous percevons des mouvements.

Une confusion apparemment courante conduit nombre de théoriciens à déclarer que le cinéma serait l'art du mouvement. Il ne l'est en fait pas plus que le théâtre ou la danse. La difficulté vient essentiellement du fait que, dans le cinéma, la caméra enregistre à la fois des gestes des acteurs, les déplacements des choses et ses propres déplacements. La combinaison des deux rend parfois complexe l'analyse de ce qui est représenté. Il s'agit toujours de l'expérience

du train voisin qui démarre alors que l'on est dans un wagon fixe et, si notre regard observe le wagon voisin, de ressentir l'impression que c'est notre propre wagon qui bouge. « Quand je perçois, je ne pense pas le monde, il s'organise devant moi. » (Merleau-Ponty, 1966, p.91). La vérité, nous rappelle Merleau-Ponty par ce texte, est que nous « élisons domicile » sur les choses par notre regard.

« La perception n'est pas une sorte de science commençante, et un premier exercice de l'intelligence, il nous faut retrouver un commerce avec le monde et une présence au monde plus vieux que l'intelligence. » (Merleau-Ponty, 1966, p.93)

Il faut à ce sujet se rappeler que le cinéma n'est pas le premier moyen inventé pour simuler l'illusion du mouvement. Dès la fin du XVIII<sup>ème</sup> siècle, des artistes comme Philippe-Jacques de Louthembourg avec son *Eidophusikon* (ou théâtre mécanique) ou Louis Carmontelle et ses *Transparents*<sup>140</sup>, créent à l'aide de moyens picturaux l'illusion du mouvement. Un « art de l'illusion » et non un « transfert mécanique du monde extérieur sur l'écran » (Francastel, 1983), qu'il faut avoir à l'esprit lorsqu'on aborde le cinéma. Autour de ce problème de l'illusion se définit la question de la situation du spectateur et de son rôle dans le déchiffrement du spectacle.

Dans la perception nous « ancrons » notre regard. « Nous apparaît fixe celui des deux [l'auteur décrit le phénomène du wagon qui démarre et de celui qui reste immobile] où nous avons élu domicile et qui est notre milieu du moment. » (Merleau-Ponty, 1966, p.92). C'est bien ainsi que nous sentons que nous bougeons dans la ville qui défile sur l'écran. Nous *élisons domicile* dans l'image de cet écran. C'est donc une sensation de mobilité qui habite notre corps. Le rapport au mouvement existe par rapport à des points fixes que nous établissons. Ainsi la caméra va enregistrer son déplacement dans l'espace urbain, au milieu des rues ou en l'air au dessus des toits. C'est le travail de représentation nécessaire à la construction du spectacle<sup>141</sup>. Par l'instinct qui nous oblige à considérer que la ville ne peut être que fixe, au risque de mettre en

---

<sup>140</sup> Le « transparent de Carmontelle » était constitué de 119 feuilles (42m) de papier collés formant un panorama et enroulées dans un coffre. Le panorama était éclairé à contre-jour et se déroulait en faisant défiler des paysages devant les yeux des spectateurs. Il est possible de voir le fonctionnement de cette attraction sur le site : [archeologue.over-blog.com/article-22065688.html](http://archeologue.over-blog.com/article-22065688.html) (visité le 21 juin 2010).

<sup>141</sup> Ce n'est pas le seul. Il faudra parler du montage et d'autres actions que nous aborderons plus tard.

péril notre relation au monde qui nous entoure, nous choisissons d'être nous-mêmes en mouvement<sup>142</sup>.

Ce dernier point nous a conduit, dans notre démonstration, à développer l'idée de l'importance de la perception et de la distinction qu'il faut faire avec la représentation. Cette hypothèse ouvre un champ de relecture possible de la ville non pas avec le regard des cinéastes, ce qui a été fait et avec talent, mais depuis la situation du spectateur. Le cinéma nous prend en charge et nous emmène dans des expériences de la ville que nous ne soupçonnons pas la plupart du temps avant de les avoir vécues. Il conditionne nos comportements futurs. Même si nous le savons, cela a été aussi répété depuis longtemps, il restait à tenter d'en comprendre le mécanisme avant d'en juger les résultats. Lorsque nous parlons de mouvement, nous parlons de perception et contrairement aux idées reçues, l'acte de percevoir n'aliène pas notre volonté. L'illusion donnée par le jeu du déplacement dans la représentation que nous transformons en mouvement est un acte qui engage notre choix. Il n'y a pas de perception sans acte volontaire de percevoir (Francastel, 1983). Nous jouons volontairement le jeu de l'illusion et comme tout jeu, nous apprenons à travers l'expérience dans laquelle le jeu nous entraîne.

### **Analyser la représentation et décrypter la perception**

Ce rapide survol des modes de représentation de la ville avant l'apparition du cinématographe nous apprend qu'il faut distinguer ce qui appartient à ce *medium* et ce qu'il a emprunté aux autres formes figuratives ou littéraires. Et cela pour deux raisons.

Tout d'abord pour comprendre que la construction spatiale du film et de l'image qu'il nous donne à voir de la ville procède de plusieurs techniques parmi lesquelles il y a l'enregistrement « photographique ». Mais on a compris que ce n'était pas la seule. Le cinéaste peut compter pour créer son image sur un ensemble de moyens avec lesquels il va jouer pour fabriquer l'illusion qu'il souhaite.

Ensuite pour comprendre comment la perception se fait. Notre lecture du film dépend de notre capacité de déchiffrement des images. Cette capacité est liée à notre apprentissage antérieur

---

<sup>142</sup> C'est l'expérience de déstabilisation que connaissent tous ceux qui ont vécu un tremblement de terre. C'est également un moyen utilisé par certaines attractions (dans les attractions des parcs Disney ou des studios Universal par exemple) qui mettent les spectateurs sur des sièges mobiles dont les mouvements sont synchronisés avec le déroulement du film.

tout autant qu'à la formation que le film nous donne représentations après représentations. En 1895, les premiers spectateurs qui assistaient pour la première fois à une projection du cinématographe, boulevard des Capucines à Paris, sortaient effrayés de la salle du Grand Café en voyant l'image d'un train foncer sur eux. Il a aussi fallu faire comprendre au public que des acteurs filmés en gros plan avaient des jambes même si ils ne les voyaient pas. Et le travelling avant qui remplace le montage en 1903 créait une surprise et un sentiment de frayeur en voyant brutalement grossir un personnage<sup>143</sup>. L'histoire nous montre que le public assimile peut-être vite une nouveauté, mais il doit en faire l'apprentissage. Le film n'est pas le seul pédagogue de nos perceptions. La littérature nous a appris à suivre des histoires, à en accepter les montages et les ruptures temporelles, à identifier des indices. La photographie de son côté nous a fait découvrir l'importance visuelle de la texture des choses, le rôle de la lumière et la matérialité de l'impalpable comme la brume ou les nuages.

La ville progressivement s'est transformée en une multitude de perceptions différentes. C'est probablement ce qui conduit à croire que la ville s'est fragmentée. On confond alors ce qui nous a été donné comme code de lecture et la synthèse que nous en faisons lorsque nous percevons une ville dans un film.

Le cinéaste joue à son niveau avec les moyens mis à sa disposition par les arts et les techniques propres au cinéma. Il produit une œuvre, une représentation. Symétriquement, le spectateur regarde le produit fini qui lui est présenté. On voit bien qu'il s'agit de deux actes différents. Deux actes qu'il faut analyser parallèlement pour comprendre autour de quoi ils s'articulent et de quelle manière.

---

<sup>143</sup> Pour la naissance du cinéma, pour les innovations techniques autant que pour les réactions du public on se référera à la Revue d'Histoire du Cinéma. « Les cahiers de la Cinémathèque » ont consacré un numéro 29 (hiver 1979) coordonné par André Gaudreault : *Le cinéma des premiers temps (1900-1906)*. Ce numéro qui analyse en détail une importante collection de films européens et nord-américains révèle que dès 1906 la quasi totalité des inventions techniques et du « langage » cinématographique étaient déjà découverts et utilisés avec succès auprès d'un large public populaire avide de nouveauté et d'émotions.

## CHAPITRE 3 : LE SENS DE LA VILLE

### Choix méthodologiques

Dès le début de notre travail, il est vite apparu qu'une situation d'« objectivité », même théorique, serait impossible à tenir<sup>144</sup>. Si l'aspect technique du film peut être abordé en extériorité, comme un observateur qui cherche à comprendre une pratique, l'aspect « réception » du film, pose le problème central de la « subjectivité » du spectateur ; avec le risque d'accumuler des informations inexploitable. Il a fallu choisir un autre chemin. La meilleure position selon nous est de se mettre au croisement des données. Ce qu'il a été décidé de comprendre n'est pas le résultat du phénomène étudié, mais son processus d'apparition et son fonctionnement.

Nous avons choisi pour ce travail particulier une approche constructiviste. Ce qui signifie pour reprendre la formule de Guba et Lincoln, *reality is constructed instead of discovered*. (Guba, Lincoln, 1994). Cette approche se caractérise essentiellement par son refus de la « brique élémentaire » qui « conduit pour connaître un arbre à le décomposer (ou le réduire) en un tas de sciure, et qui nous fait si souvent délaissier ces « invisibles » qui relie tant d'éléments analysés » (Le Moigne, 1995, p.29).

Nous ne travaillons pas directement sur des objets (films ou villes) ni sur des sujets (cinéastes ou spectateurs), mais sur le « projet » que constitue la représentation comme mise en forme et comme spectacle ; à la fois dans la construction de cette représentation, mais surtout dans sa réception. C'est-à-dire « en entendant ce caractère téléologique de la connaissance [du phénomène de représentation/perception] dans son intelligible complexité » (Le Moigne, 1995, p.99). Dit encore autrement, le projet de la « connaissance de la ville par le film » ne peut ni se réduire à une collection de villes et de films, ni explorer par enquêtes les modes opératoires des cinéastes ou les impressions des spectateurs. Nous avons pu constater que d'autres s'y sont parfois essayés sans obtenir de résultats. Il faut envisager d'autres méthodes et ces méthodes sont à emprunter à plusieurs « champs de scientificités ».

---

<sup>144</sup> « L'objectivisme historique ressemble en cela à la statistique, qui n'est un si remarquable instrument de propagande que parce qu'elle fait parler la langue des « faits », simulant ainsi une objectivité qui dépend en réalité de la légitimité des questions qu'elle pose. » (Gadamer, 1996, p. 323)

Notre démarche méthodologique se fait donc selon un pas à pas qui traverse plusieurs méthodes. Le pas à pas signifie que chaque étape doit nécessairement être au moins partiellement terminée pour pouvoir aller à la suivante. Il n'y a donc pas de modèle global ou de cadre théorique rigide qui puisse prévaloir comme méthode unique. Chaque méthode apparaît là où elle est nécessaire, dans les limites imposées par notre sujet et par les résultats que nous cherchons.

Une autre caractéristique de l'approche constructiviste est son utilisation de la méthode herméneutique. Ce n'est pas la seule méthode utilisée, mais c'est celle qui permet d'articuler entre elles toutes les autres. Deux aspects importants de l'herméneutique ont guidé notre choix. Le premier aspect, dans cette discipline, est qu'il n'y a pas de lois générales, mais une recherche de la forme de la connaissance.

« L'herméneutique [...] n'est pas une méthodologie des sciences de l'esprit, mais une tentative pour s'entendre sur ce que ces sciences sont en vérité par-delà la conscience méthodique qu'elles ont d'elles-mêmes, et sur ce qui les rattache à notre expérience du monde en sa totalité. » (Gadamer, 1996, p.13)

Le deuxième aspect, qui justifie le choix de s'appuyer sur le travail de Gadamer pour le domaine qui nous intéresse, tient dans le fait qu'il pose l'idée d'une « esthétique de la réception ». Ce qui nous permet de mieux cerner l'hypothèse de la connaissance comme « projet ». Car ce qui caractérise le principe de tout apprentissage et de tout savoir, notamment par l'expérience esthétique, c'est sa nature itérative. Le mouvement ne se limite pas, par exemple dans notre cas, à la transmission linéaire d'une représentation sous forme de film dans une réception sous forme de spectacle. Sinon il n'y aurait aucun progrès possible, pas plus dans la représentation que dans la perception. Il faut donc comprendre comment cette « construction » fonctionne et agit. Le cinéma est à la fois le meilleur milieu, mais aussi le plus difficile à cerner. Il est, nous l'avons vu, héritier de nombreuses techniques qu'il s'est appropriées. Il entretient avec le public un rapport à la fois simple et complexe. Il forme et informe (parfois déforme) ses spectateurs, mais il doit tenir compte de leurs connaissances qu'il a lui-même pour une grande partie contribué à développer.

Il ne s'agit plus uniquement de comprendre comment le cinéma crée ses représentations, mais comment le spectateur les perçoit comme spectacle et comment il les assimile. L'herméneutique est d'une grande aide en situant exactement la position et le rôle du spectateur dans l'activité du spectacle. Cela permet également de comprendre où et autour de quoi peuvent

s'articuler deux approches apparemment contraires, la phénoménologie et l'herméneutique : autour de l'objet à la fois comme forme qui génère l'idée de réalité et comme interprétation du réel.

« La visibilité est pour Fiedler, non pas l'apparence des choses, mais de l'apparence produite par le regard. [...] La croyance en l'existence a priori de la « nature » n'est, selon lui, que le résultat de l'attitude naïve du sens commun : l'individu extériorise sans le savoir le produit de sa propre activité psycho-physique, il « objective » un monde visuel dont il reste le seul artisan. *La perception crée le spectacle*, et il n'y a rien, pour la conscience, qui préexiste au processus d'élaboration du sensible brut en représentation. *Le phénomène, c'est toute la réalité*. [nous soulignons] » (Junod, 1976, p.151)

« Percevoir c'est donner forme, comme *on donne vie* à quelque chose », pour reprendre la formule de Fiedler<sup>145</sup> (Junod, 1976, p.152), ce que Jean-Paul Sartre désigne sous le concept de « conscience imageante » (Sartre, 2005, p.29) ou bien encore Gilbert Cohen-Séat sous celui de « percept » (Cohen-Séat, 1961, p.201). Il faut donc pour se situer au niveau de la réception, envisager le film comme totalité et comme spectacle. Cela revient, d'une part à séparer ce qui ressort de la fabrication de ce qui appartient à la perception, d'autre part à comprendre comment et à quels niveaux ils s'articulent.

Il faut donc parcourir et éclairer des notions aussi diverses que celle du *réel*, du *spectacle*, de la *représentation* et de la *réception*. L'ensemble vu comme un tout qui participe de notre perception du film et, par là, de notre connaissance qu'il nous donne.

---

<sup>145</sup> « Pour Fiedler, la forme est active et dynamique. Ce n'est pas un écran à travers lequel nous voyons les choses ni même un moment privilégié de l'expérience sensible, *mais toute la réalité du monde, qui est d'abord le monde se faisant, non pas sous nos yeux, mais par nos yeux*. » [nous soulignons] (Junod, 1976, p.152)

## La représentation comme jeu

### Question de la réalité

Si on évoque devant nous le nom d'une ville, par exemple « Paris », immédiatement des images vont surgir à l'esprit et personne ne mettra en doute la réalité de Paris comme ville, même si on ne l'a jamais vue de ses propres yeux. Paris existe pour tous de façon indiscutable puisqu'il en existe des images, on peut en apprendre l'histoire, il est possible d'en lire des descriptions, de recueillir des témoignages de personnes dignes de foi qui ont visité cette ville. D'une certaine façon, on pourrait en déduire que ce sont les images ou les récits d'une réalité qui suffisent à convaincre de la réalité elle-même. Mais si maintenant on prononce le nom d'« Amaraute » ? Pourtant un récit existe, une description, des images en ont été faites. Cette ville est-elle réelle ou non ? En toute logique, cette ville devrait exister quelque part. Naturellement, tout connaisseur de l'œuvre de Thomas More n'ignore pas qu'il s'agit de la capitale de l'île d'Utopie. Mais il s'agit dans ce cas d'une déduction liée à un savoir précis : le livre de More. Continuons d'envisager qu'on ne connaisse ni More, ni son œuvre et qu'il faille répondre sur l'existence ou non d'Amaraute sur les seuls éléments, preuves, témoignages et images qu'on possède. Si de plus, un film existait et que ce film avait su reconstituer une vision tout à fait réaliste de cette ville, en quoi serait-elle moins « réelle » que Paris ou que New York ?

Nous sommes assurés de l'existence de ce que nous voyons et nous pensons naturellement que ce que nous voyons existe pour autant que rien ne vienne dire le contraire ou bien encore que la façon dont nous le voyons nous donne toute l'assurance d'une réalité. Si on part de l'hypothèse que le film « enregistre la réalité » au lieu de la fabriquer, ce que nous voyons sur un écran doit donc être vrai pour nous. On peut prendre comme exemple le film de Joseph Losey, *Don Giovanni* (1979). Ce film réunit la musique de Mozart et les architectures vénitiennes de Palladio. Le décorateur du film, Alexandre Trauner<sup>146</sup>, a utilisé les villas palladiennes mais en les mettant elles aussi en scène, c'est-à-dire en les utilisant non pas comme des architectures historiques, mais comme des éléments de décors. On passe de l'extérieur d'une villa à l'intérieur

---

<sup>146</sup> Alexandre Trauner (1906-1993) s'est rendu célèbre par les décors qu'il a régulièrement construits pour Marcel Carné. Il est également un des premiers décorateurs qui a compris qu'il fallait abandonner les décors peints et les remplacer par des décors solides et des matériaux réalistes.



d'une autre. Il a ainsi « installé » par des artifices de décors et de prises de vues en champs-contre-champs la Rotonda au bord de la lagune et a fait communiquer cette villa avec les intérieurs d'autres villas et d'autres lieux encore<sup>147</sup>. La subtilité des montages et des enchaînements des points de vue rend impossible un repérage de l'artifice. Si bien que les spectateurs (du moins ceux qui ne savent rien de ces architectures), en sortant de la séance, sont tout à fait persuadés de la réalité de ce qu'ils ont vu et que la Rotonda se trouve bien au bord de l'eau. Seule une connaissance des architectures de Palladio, dans un raisonnement seulement possible hors du spectacle, permet d'affirmer que la réalité historique est la seule acceptable. Mais dans le cas d'une hypothétique disparition des traces matérielles de ces bâtiments, qui pourrait trancher entre la réalité du film ou une autre ? On a bien retrouvé l'ancienne Troie d'après des récits et l'on a bien reconstruit le centre de Varsovie d'après les peintures de Bernardo Bellotto.

Nous nous trouvons là au cœur du problème de la réalité de la ville et de sa représentation. Nous considérons comme réel ce que nous touchons physiquement. Il s'agit de notre expérience du réel et cette expérience est fondamentale pour comprendre notre capacité d'interpréter notre perception. Cette expérience nous permet de composer une sorte de répertoire de sensations, qui à leur tour forment des images. Ces images sont en quelque sorte les preuves de la réalité que nous conservons et avec lesquelles il nous sera possible de mesurer la réalité d'autres perceptions. Car nous ne percevons de nouvelles images qu'en fonction de ces images que nous considérons comme preuves. Nous acceptons comme réalité ce que nous nous représentons et qui n'est pas nécessairement là. *Voir* et *se représenter* sont des actes proches, il est du moins difficile d'en discerner les différences. Pour paraphraser Sartre, nous dirons que si l'image d'une ville qu'on se représente est une conscience de cette ville, la ville elle-même est l'objet *de* cette conscience. La conscience imageante de la ville ne vise pas l'image de la ville, mais son objet (Sartre, 2005, p.22).

On contourne souvent cette question en considérant que le réel est ce qui est donné comme vrai et que le reste n'est que virtualité et image. Il est naturellement tout à fait aisé d'établir une

---

<sup>147</sup> Pour les besoins de l'action, les quatre ailes de la villa vont symboliquement ouvrir respectivement sur l'eau (la Lagune), la terre (le bal et le monde paysan), l'air (les chants au Théâtre Olympique) et le feu (une soufflerie de verre à Murano); la coupole centrale symbolisant le ciel d'où partent des éclairs contre Don Juan. On comprend le souhait de Losey de situer cette ville au bord de la lagune.

distinction entre la réalité et sa représentation si l'on se trouve confronté à des formes de représentation comme la littérature ou la peinture; c'est-à-dire devant des artefacts. Y voir une réalité repose sur une volonté individuelle ou collective comme cela a été évoqué à propos des peintures du centre de la ville de Varsovie. Mais l'apparition de nouveaux *media* a modifié notre rapport au réel et à ses preuves. La photographie et le cinéma reproduisent mécaniquement la réalité dans sa texture et dans son mouvement. On en a donc déduit que les reproductions photographiques et cinématographiques constituaient la preuve du réel. Bien qu'il soit tout à fait admis par ailleurs que la représentation du réel et le réel soient deux choses distinctes. Les modes de reproductions techniques comme la photographie ou le cinéma permettent de mettre en lumière la nature des liens qui unissent le réel et sa représentation dans notre imaginaire et notre construction symbolique de l'espace. En ce qui concerne le cinéma, l'image filmique constitue la clé d'un nouveau déchiffrement possible.

### **L'image cinématographique de la ville**

La ville, lieu privilégié des cinéastes, a été largement traitée dans de nombreux ouvrages qui ont tenté d'établir à travers des typologies et des nomenclatures le lien qui l'unirait au cinéma. De leurs cotés, la psychanalyse (Julia Kristeva), la linguistique (Roman Jakobson), la sémiologie (Roland Barthes) et plus récemment la philosophie (Gilles Deleuze) ont produit de grandes études qui ont permis de comprendre un peu mieux la nature de l'image filmique et de son rôle dans l'expression du temps et de l'espace. Mais tous ces travaux ont un point commun : ils se mettent en situation d'extériorité par rapport au *medium* cinématographique et le traitent soit comme un objet que l'on peut démonter et regarder comme une chose inerte ou bien l'utilisent à d'autres fins que celles d'en montrer la nature. Cela conduit à manipuler le film et à en extraire des conclusions souhaitées en fonction du point de vue variable que l'on adopte : celui du réalisateur, celui du scénariste, celui du décorateur, celui du photographe de plateau ; jamais celui du spectateur.

C'est une approche semblable que l'on rencontre dans quelques théories qui voient dans l'avant-garde cinématographique et dans une production « artistique » du film les clés de l'interprétation du « chaos urbain moderne ». Rappelons qu'il y a eu dès l'origine, deux approches de la ville au cinéma. L'une que nous étudierons est celle des films narratifs qui prennent la ville comme décor ou comme sujet d'une histoire destinée à distraire un public.

L'autre, moins connue, est celle, plus scientifique, de la découverte d'un mode de lecture pédagogique de la « grande » ville moderne à l'aide du film. Lazlo Moholy-Nagy est, avec Dziga Vertov (Cinéma-Œil), Man Ray ou Marcel Duchamp, un des artisans d'une approche qui veut que le film n'a pas pour but :

« de moraliser ou de raconter une histoire [...] Son ambition est d'avoir un effet visuel et uniquement visuel [...] ses éléments mis en œuvre n'ont pas nécessairement ici une cohérence logique ; cependant, leurs relations photographico-visuelles permettent de constituer un ensemble vivant et homogène d'évènements spatio-temporel où le spectateur est intégré de manière active à la dynamique de la ville. » (Moholy-Nagy cité par Füzessery, 2009, p.232)

Dans ce texte, *Dynamik der Großstadt* (1925), Moholy-Nagy montre tout d'abord qu'il a parfaitement compris l'intérêt de « l'intégration active » du spectateur dans la perception d'un film. Mais en limitant le cinéma à un rôle « d'entraînement du *sensorium* humain » (Füzessery, 2009), le film fonctionne exactement à l'opposé de son objectif de « constituer un ensemble vivant et homogène ». Montrer à un public un espace déstructuré, ne veut pas dire qu'il faille nécessairement déstructurer l'image qui va servir à le représenter. Ce qui est peut être valable en art, ou en peinture, ne l'est pas au cinéma.

La vérité est que cette école de pensée du film comme « révélateur » plastique d'une vision d'artiste, c'est-à-dire dans laquelle la forme plastique du film doit prendre en charge le sujet par sa matérialité, a fait sortir le cinéma de sa fonction originelle support d'un spectacle pour le faire passer dans celle d'objet. Regarder un film, c'est normalement *oublier* le support pour participer au contenu du spectacle. Transformer le support en message, c'est agir déplacer le spectacle du sujet à son support ou à son auteur<sup>148</sup>. Cette « école cinématographique » a apporté quelques contributions à l'expression filmique, mais son intransigeance formelle l'a vite assimilée au domaine du film expérimental, donc limitée à un public averti. Des chercheurs et des théoriciens ont cependant vu dans ces formes de cinémas l'expression de leurs propres visions et interprétations de la ville. Si personne aujourd'hui ne regarde plus *L'homme à la caméra*<sup>149</sup> et ses montages saccadés, ce film sert toujours de modèle à des théories qui pensent que le montage et

---

<sup>148</sup> C'est le cas des films expérimentaux de Guy Debord ou des films-manifestes de Jean-Luc Godard.

<sup>149</sup> Film soviétique de Dziga Vertov (*Chelovek s kinoapparatom*), 1929.

le collage d'images par lesquels le film est conçu par le cinéaste correspondent, par analogie, à la ville elle-même.

On rencontre donc des lectures transversales qui débouchent sur des interprétations peu en rapport avec la réalité du *medium* que l'on veut utiliser alors comme preuve. Un exemple.

« [1] La ville s'est donnée au cinéma comme décor, comme scène, et à l'inverse elle en a reçu les cadrages, les mouvements, la capacité à repousser l'horizon dans le hors champ, à n'avoir plus besoin de perspectives et de points de fuite directement dans l'image parce qu'ils sont donnés par le déroulement dans le temps. [2] Du coup la ville n'est plus un espace global, un espace de circulation, [3] mais une collection de fragments qui font des points de systèmes chaque fois différents suivant le point de vue, le style, l'histoire.» (Querrien *in* Perraton, 2001, p.9)

Dans ce texte, extrait d'un article par ailleurs tout à fait passionnant d'Anne Querrien, « Le devenir film de la ville », on peut constater que l'auteure passe sans transition du point de vue du metteur en scène [1] à celui du spectateur [2] pour revenir enfin au point de vue de départ [3]. Le film comme objet extérieur à la démonstration est utilisé selon l'argumentation recherchée. L'analyse se heurte toujours aux mêmes problèmes de cadrages du réel et de l'incontournable hors champ, leitmotiv de l'analyse de l'« espace » au cinéma. Le metteur en scène pour les besoins de son travail va chercher à composer à partir de morceaux et de fragments ; à manipuler une réalité. Encore une fois la peinture nous rappelle que ce procédé, loin d'être propre au cinéma, appartient à une des plus anciennes pratiques connues de la technique de la représentation. Xénophon (426-355 av. J.-C.) décrit déjà le principe du « montage » des plus belles parties de plusieurs modèles pour peindre l'être parfait. On vante aussi le portrait d'Hélène, peint par le célèbre Xéuxis d'Hèraklèia (425-397 av. J.C.), admiré pour sa perfection. Il était le résultat de la sélection par le peintre des parties de corps copiées sur les plus belles des jeunes filles choisies pour servir de modèles (Reinach, 1985).

Anne Querrien souligne avec justesse que la ville « s'est donnée » dès l'origine au cinéma comme décor. Mais quelle ville s'agit-il ? L'auteure semble oublier qu'il n'y a pas d'un côté la ville comme objet « neutre » et de l'autre le cinéma. La ville sert de décor, mais est aussi un décor et bien avant l'apparition du cinéma. Elle a été transformée en décors, inventée, et souvent en fonction du cinéma.

Le cadrage quant à lui est une technique de définition d'une image que la peinture « a donné » il y a déjà longtemps à la ville. Nous pensons que l'image sur un écran comme lieu du spectacle visuel est plus proche du tableau que de la photographie, même si sa technique la rapproche de cette dernière. Et à la suite d'Henri Maldiney nous considérons le spectacle sur l'écran comme « une totalité résolue »<sup>150</sup>.

Le hors champ n'a pour cette raison aucune réalité dans la fabrication d'un film. Nous montrerons du reste que ce qu'on désigne comme le hors-champ, s'il existe, appartient à l'imaginaire du spectateur et non au spectacle. Si Anne Querrien peut parler de fragments (pourquoi ne pas plutôt parler clairement de plans ou de séquences), c'est qu'elle choisit à ce moment précis de sa démonstration le point de vue du cinéaste. C'est également à rapprocher du célèbre texte de Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*<sup>151</sup> (1936), qui continue à susciter des interprétations malheureusement souvent sorties du contexte global de sa démonstration.

« Nos cafés et les rues de nos grandes villes, nos bureaux et nos chambres meublées, nos gares et nos usines semblaient nous emprisonner sans espoir de libération. Alors vint le cinéma, et, grâce à la dynamite de ses dixièmes de seconde, il fit sauter cet univers concentrationnaire, si bien que maintenant, abandonnés au milieu de leurs débris projetés au loin, nous entreprenons d'aventureux voyages. » (Benjamin, 1971, p.200)

La caméra, écrit plus loin Benjamin dans son essai, « ouvre pour la première fois l'expérience de l'inconscient visuel, comme la psychanalyse nous livre l'expérience de l'inconscient instinctif. » (Benjamin, 1971, p.201). Il n'est venu à l'idée de personne de considérer Freud comme celui qui aurait transformé l'Homme en « collection de fragments ».

Le résultat, grâce au style et au talent du cinéaste, fait en sorte que le spectateur ne perçoit pas les artifices du collage et de la mise en scène de ces « fragments » prélevés par le cinéaste. Il faut simplement rappeler cette évidence : le cinéma comme spectacle n'a de réalité constituée que dans le cadre de sa projection et nulle part ailleurs.

---

<sup>150</sup> « Une photographie peut se présenter comme un fragment de paysage et nous savons que le paysage pourrait continuer sur une autre photo juxtaposée à la première. Un tableau est une totalité résolue. » (Maldiney, 1973, p.13-14)

<sup>151</sup> *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*. Il existe plusieurs traductions de ce texte. Celui que nous utilisons est celui de Maurice de Gandillac.

« Ce qui n'existe plus [dans le spectacle], c'est avant tout le monde dans lequel nous vivons, le monde qui est proprement le nôtre. La métamorphose en œuvre n'est pas un simple transfert dans un autre monde. Certes, c'est dans un autre monde, clos sur lui-même, que le jeu se déroule. Mais en tant qu'œuvre, il a trouvé, pour ainsi dire, sa mesure en lui-même et ne se mesure plus à l'aune de rien qui lui soit extérieur. » (Gadamer, 1996, p.130)

Cela signifie clairement que vouloir mêler dans la même approche un réel qui aurait servi de modèle et sa représentation n'a aucun sens. Le travail sur la représentation ne consiste pas à une comparaison entre ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas. Il faut partir de l'œuvre et de rien d'autre sans tenter d'y faire entrer des vérités qu'elle ne contient pas<sup>152</sup>.

La représentation filmique est avant tout une totalité homogène, un spectacle cohérent pour le spectateur; c'est ce qui permet au spectacle d'apparaître comme une réalité tangible. Nous voulons insister à travers cette critique sur l'importance de toujours situer le lieu d'où l'on parle. Dans le cas du cinéma, c'est la nature de l'objet filmique qui peut en être fondamentalement modifiée.

Toujours dans le même texte, Anne Querrien relève plus loin ce qui oppose et unit le cinéma urbain et l'urbanisme :

« [...] différence [de point de vue, de style] qui donne au cinéma une fonction critique par rapport à l'urbanisme de pouvoir, à la fois d'un point de vue négatif car il souligne alors tout ce que cet urbanisme ignore, méconnaît, voire détruit, il se présente comme apologie des mondes urbains en voie de disparition, nostalgie, cuisine de restes; mais aussi d'un point de vue actif car les professionnels de l'urbain se mettent à parler de leur travail en termes de plans, de séquences... » (Querrien *in* Perraton, 2001, p.12)

Là encore, ce texte, pertinent dans l'opposition qu'il souligne, commet des raccourcis intéressants. Voir dans le cinéma un acte critique, c'est oublier qu'un film n'est pas une pièce de théâtre et ne fonctionne pas de la même manière. Le film peut l'être dans les commentaires qui accompagnent ses images. Le cinéma par son montage crée aussi des raccourcis qui orientent la

---

<sup>152</sup> Ce principe n'est du reste pas propre au cinéma. Notre étude sur le Paris de Balzac (Raynaud, 1979) s'est trouvée confrontée aux mêmes difficultés dès qu'on envisageait de ne plus rester près des descriptions contenues dans l'œuvre littéraire pour les comparer à la ville réelle.

perception<sup>153</sup> et peuvent proposer un angle critique. Mais le cinéma n'est pas « militant » par essence. Sa popularité vient même de sa capacité à montrer les choses *according to a pure Aristotelian logic so badly missed in real life* (Panofsky, 1995, p.112).

Pourquoi d'autre part penser que le cinéma se réfugie dans la nostalgie sans chercher à expliquer pourquoi la modernité constitue en tant que telle un obstacle à l'aperception d'une réalité par un spectateur. La modernité au cinéma est un problème qui a rarement été vu de façon globale. On s'est peu demandé par exemple pourquoi dans les films, et quel que soit du reste le genre du film, les décors modernes étaient toujours systématiquement associés à des personnages négatifs ou ridicules, alors que les décors plus traditionnels étaient réservés à des personnages positifs<sup>154</sup>. Il est également intéressant de constater que le succès de la science fiction a soudainement dépassé les limites du champ étroit des amateurs lorsque les cinéastes ont enfin compris qu'ils fallait construire des mondes futurs à partir des ruines du monde ancien<sup>155</sup> au lieu d'inventer des décors dont le style futuriste trahissait plus qu'il ne célébrait la modernité révolue d'une époque<sup>156</sup>. Le cinéma n'a pas nécessairement besoin de nostalgie, mais il a besoin de construire ses représentations à partir de matérialités (formes et matières) qui soient compatibles avec l'expérience que le spectateur possède de ces matérialités. Le cinéma peut initier le spectateur à de nouvelles pratiques ou à de nouvelles formes<sup>157</sup>, mais il doit le faire en respectant certaines procédures, certains codes en cohérence avec les pratiques et les codes du spectateur.

---

<sup>153</sup> Le phénomène du montage, mis en évidence en 1929 et connu sous le nom « d'effet Kouléchov », juxtapose plusieurs fois le même personnage immobile dans une attitude neutre en alternant avec des vues différentes (un plat appétissant, un cadavre, une jeune femme) donne l'impression au spectateur que le visage du personnage exprime un sentiment différent.

<sup>154</sup> En dehors du texte de Robert Mallet-Stevens, « Le décor », *L'art cinématographique*, Paris, 1929, pp. 1-23, un des rares auteurs à aborder ce sujet est Juan Antonio Ramirez, *Architecture for Screen*, Londres, 2004, voir en particulier le chapitre 11, p.179-205.

<sup>155</sup> Le tournant se situe au début des années 80, avec Ridley Scott : *Alien* (1979) et *Blade Runner* (1980).

<sup>156</sup> *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies.

<sup>157</sup> Le film peut parfois devenir un moyen de promouvoir les valeurs positives de l'architecture moderne : *The Fountainhead* (*Le rebelle*) de King Vidor (1949).

Quant au travail des architectes et des urbanistes qui serait maintenant envisagé en plans et en séquences, en dehors de quelques expériences très précises<sup>158</sup>, il ne faut pas oublier que la différence fondamentale qui sépare le cinéaste du « professionnel de l'urbain » ce n'est pas la façon dont il parle de son travail, mais le résultat de ce travail. Rappelons à ce sujet la formule de Francastel : « Ce qui sépare l'artiste du technicien, ce n'est pas la technique, c'est la finalité. » (1956, p.267)

### L'image comme expérience

Hans-Georg Gadamer a le mérite de situer le problème de l'image non pas sur le plan de la « conscience esthétique » mais sur le plan de « l'expérience de l'art »; c'est « le mode d'être de l'œuvre d'art qui doit être l'objet de notre méditation. » (Gadamer. 1996) ; et de définir le jeu comme méthode d'une herméneutique de l'œuvre et de sa perception<sup>159</sup>.

Que signifie le jeu dans le cas de l'œuvre cinématographique ? Tout d'abord il faut faire échapper le film à cette pure conscience esthétique que l'on rencontre dans nombre d'études. Ensuite il faut montrer comment l'image filmique est perçue sérieusement, non pas en en faisant l'illustration d'un discours qui se voudrait sérieux, mais dans le *sérieux du jeu, un sérieux sacré*. Enfin parce qu'il apparaît que le lien entre le spectateur d'un film et le film est de l'ordre de cette fascination ludique dont parle Roland Barthes, dans son essai « en sortant du cinéma » (1975). Pour comprendre la nature de l'image filmique, il faut partir de sa place dans le jeu du spectacle. Elle n'est compréhensible de nulle autre place.

*Le film n'existe que projeté*. On peut suggérer que l'écran est le lieu du désir d'images. C'est une évidence et ça signifie trois choses. Premièrement l'écran ouvre un champ spatial, une sorte de *templum*, qui n'obéit qu'à ses règles propres. La représentation y est contenue en totalité car tout ce qui n'appartiendrait pas à ce *templum* détruirait la représentation. C'est lui qui donne,

---

<sup>158</sup> Nous pensons notamment aux travaux de Bernard Tschumi comme ses *Screenplays* ou ses *Manhattan Transcripts* (Tschumi, 1985), ou à ceux de Peter Eisenman ou de Daniel Libeskind à la Biennale de Venise en 1985 (Pélissier, 1986).

<sup>159</sup> Rappelons que cette approche herméneutique est née d'une « épistémologie critique » des sciences humaines à partir des années 1960. Stéphane Haber dans son chapitre « L'école de Francfort » (Wagner, 2002, p.867-918) rappelle « la méthode herméneutique [pour Dilthey] et individualisante était non seulement typique, mais encore *constitutive* [l'auteur souligne] de toute connaissance des réalités humaines » (p.892).



comme l'augure qui le trace et dont parle Cassirer, le cadre sacré du jeu ; « il crée par là la condition première et préalable, une première amorce de toute contemplation » (Cassirer, III, p. 175)

On revient ici une fois de plus au problème du hors champ tant apprécié des exégètes cinéphiles. Le hors champ est souvent confondu soit avec un son (une voix, un bruit) qui appartient en fait au film lui-même (à la réalité du film), soit à un imaginaire de celui qui analyse l'œuvre et qui considérant le film comme objet scientifique lui attribue des propriétés issues de son propre savoir.

« La vue ne nous fait rien connaître que des images, l'ouïe rien que des bruits ou des sons : aussi est-il clair qu'une chose que nous pensons être en dehors de ces images et de ces sons comme désignée par eux ne nous est pas donnée par des représentations sensibles venues du dehors, mais bien par des idées innées qui ont leur siège et leur origine dans notre propre pensée. » (Descartes, cité par Cassirer, III, p.168)

Si, par exemple, une analyse porte sur la ville de Paris au cinéma, il n'est pas rare de lire des descriptions qui n'ont probablement même jamais fait partie des intentions du metteur en scène. Il y a de plus danger à sortir du film pour en prouver une réalité.

Dans le *making-off* de leur film, *Burn After Reading* (2008), les réalisateurs, Ethan et Joel Coen, expliquent les difficultés rencontrées pour trouver à New York un décor naturel qui puisse suggérer de façon crédible une action qui se passe à Georgetown. Comment un travail sur la ville de Georgetown peut-il être fait à travers l'image cinématographique de ce film? C'est un cas de figure extrêmement fréquent dans le cinéma qui utilise de façon courante les extérieurs d'une ville pour une autre. Un autre cas de figure intéressant est l'insertion d'objets virtuels dans une réalité urbaine. Dans Las Vegas, Steven Soderbergh le réalisateur de *Ocean's Thirteen* (*Dany Ocean 13*, 2007) a implanté virtuellement un hôtel-casino spectaculaire. L'image de Las Vegas s'en trouve non seulement modifiée, mais de façon totalement réaliste.

On sait que Montréal sert de décors à des films dont l'action se situe à New York, de même que Prague remplace indifféremment Paris ou Londres. Récemment une critique soulevait ironiquement que l'action d'un film censée se dérouler à Seattle laissait voir (par négligence ou

erreur de cadrage) plusieurs indices montrant que la dite action avait été tournée à Vancouver<sup>160</sup>. Il faut donc considérer que la réalité d'une ville filmée n'existe que dans le film.

« Le film est un document qui peut être sincère ou erroné, authentique et truqué. Le problème de sa référence au vrai doit donc être posé, et revêt une importance d'autant plus grande que le film se présente comme le réel même, donne l'impression d'objectivité parfaite, et que c'est à cela en définitive que se trouve suspendu la valeur du cinéma, compris comme véhicule d'information et comme agent de culture. » (Cohen-Séat, 1961, p.68)

L'image d'une ville analysée sur les bases de la représentation filmique doit donc être considérée avec prudence. Sortir du film, c'est s'exposer à se tromper de sujet car le rôle d'une fiction est d'abord de tromper. Il faut donc entrer dans le jeu pour en saisir le sens.

De la même façon, l'écran délimite le « terrain du jeu » du film comme spectacle. Cette notion de jeu implique alors que les spectateurs ne sont pas, pour paraphraser Gadamer, comme : « le sujet du jeu; mais à travers les joueurs [spectateurs] c'est le jeu [le film] lui-même qui accède à la représentation (*Darstellung*<sup>161</sup>) » (Gadamer, 1996, p.120). Il faut donc partir du sens du réel qu'en donne le film, en comprendre sa nature et sa structure pour pouvoir en tirer des interprétations. Les règles du jeu sont fixées par l'image filmique et non pas par des outils scientifiques projetés depuis l'extérieur. Dit autrement, on a voulu résumer le film à son travail de montage et on a associé par analogie le montage au langage. On a, de cette façon, appris sur la nature de l'art cinématographique comme production d'une œuvre, mais peu en revanche sur la nature de la signification de l'œuvre elle-même. On a de fait regardé les techniques du montage comme la clé de la signification. L'analyse des techniques peut aider à comprendre les artifices - par exemple comment Trauner installe la Rotonda au bord de la lagune - mais en aucun cas l'analyse technique n'explique pourquoi le spectateur adhère à cette représentation même si elle va à l'encontre de son propre savoir. Le spectateur entre dans le jeu du film tel qu'il s'inscrit sur l'écran. C'est seulement dans ce rapport ludique que le « réel » du film est lisible et interprétable.

---

<sup>160</sup> Il s'agit d'une critique parue dans *La Presse* du 19 avril 2008 à propos du film *88 Minutes*, de John Avnet. La journaliste relève que les auteurs « n'ont pas pris la peine de cacher Vancouver, où il a été tourné, alors que l'action se déroule à Seattle ».

<sup>161</sup> Gadamer propose de traduire ce terme par *(re)présentation*.

Enfin et cela découle du point précédent : jouer, c'est partager des règles. Il n'est donc pas fondamental que ce qui est représenté soit la vérité pourvu que les règles aient été clairement établies et acceptées par le spectateur. L'in vraisemblable ne détruit pas la crédibilité de l'action au cinéma. Non pas parce que le spectateur ne percevrait pas que l'action montrée est irréaliste ou insupportable mais parce que le spectateur joue le jeu de croire en cette action. Il est du reste indispensable de comprendre comment et sur quelles bases ces règles s'établissent et sont partagées. Le spectacle n'est pas une exhibition dont il faille juger le réalisme, mais une totalité formelle – une boîte ouverte – que le spectateur complète par sa participation. Gadamer rappelle que « ce n'est donc nullement l'absence d'une quatrième paroi qui a transformé le jeu en exhibition. Au contraire l'ouverture au spectateur contribue-t-elle à la clôture même du jeu; le spectateur ne fait qu'accomplir ce que le jeu est en tant que tel » (Gadamer, 1996, p.127).

« C'est là le point où la définition du jeu comme processus moyen prend toute sa signification. Nous avons vu que l'être du jeu ne réside pas dans la conscience ou dans la conduite de celui qui joue, mais qu'il attire, au contraire, celui-ci dans son domaine et le remplit de son esprit. Celui qui joue éprouve le jeu comme une réalité qui le dépasse. Cela est vrai à plus forte raison là où il est explicitement visé lui-même comme étant une telle réalité; c'est le cas lorsque le jeu apparaît *comme représentation pour le spectateur* [c'est Gadamer qui souligne], c'est à dire est « spectacle » (*Schauspiel*). » (Gadamer, 1996, p. 127)

Le travail que nous proposons commence avec l'image filmique comme spectacle (et non comme objet) et comme perception (et non comme construction). Partir de l'image filmique revient à intégrer l'image comme spectacle de façon ontologique, c'est-à-dire comme lieu de règles et de codes qui permettent de créer un lien « ludique » particulier avec le spectateur.

Il ne s'agit plus de répertorier les films et les villes selon des thématiques sociologiques, archéologiques ou même spatiales, mais de comprendre la nature de la représentation urbaine transmise par le film et par ses images. Le cinéma attache beaucoup d'importance au toponyme urbain et nous avons vu que situer l'action ici ou là ne revêt pas la même importance pour le spectacle et sa signification. Mais de quelle signification s'agit-il ? Quel est le message véhiculé par le choix d'une ville plutôt que d'une autre ? On a également souligné précédemment que si le nom de la ville est important, cela ne signifie pas que l'action ait été filmée dans les vrais lieux de cette ville. Ce peut être des décors reconstitués ou inventés, ou bien encore une autre ville qui

représente la ville nommément désignée<sup>162</sup>. Il devient alors impossible, sinon risqué, d'envisager sérieusement une archéologie urbaine à partir des films. L'espace comme montage technique est assurément un bricolage, un même décor peut servir à plusieurs films différents ; cependant comme spectacle, il devient un tout cohérent<sup>163</sup>. Le cinéma a parfois tenté de fabriquer artificiellement une cohérence stylistique, *Le cabinet du Docteur Caligari*<sup>164</sup>, modèle du cinéma expressionniste allemand, est un exemple classique. Mais cette expérience n'a connu qu'un succès limité, et cela parce que, pour reprendre la critique d'Erwin Panofsky, *to prestylize reality prior to tackling it amounts to dodging the problem. The problem is to manipulate and shoot unstylized reality in such way that the result has a style* (Panofsky, 1995, p.122). La ville, si elle y a, existe d'abord dans le style du film et le déroulement du spectacle. C'est là qu'il faut en chercher le sens.

### Villes de films / films de villes

L'étude de la ville au cinéma, pose, nous l'avons déjà évoqué, un autre problème : le choix des films et le choix des villes. Dans un travail de ce type, il est possible de s'interroger dans un premier temps sur quelles villes vont porter l'analyse et ensuite quels films seront analysés. Là encore, nombreux sont les ouvrages qui ont traité de façon taxinomique les villes et les films, c'est-à-dire les villes et les films qui s'y réfèrent, soit encore dans l'autre sens, les films et les villes qui y sont montrées. On peut également envisager une classification par auteur. Mais chacun de ces classements pose des problèmes.

Partir des auteurs limite l'analyse à un problème de style. On se trouve rapidement confronté à un exercice que les cinéphiles connaissent au sujet des villes : « la ville vue par... ». Nous savons aussi que le film n'est pas pour le public nécessairement associé à son auteur. La

---

<sup>162</sup> Il est intéressant de parcourir à ce sujet l'album de photographies de repérages qu'Alain Resnais avait prises pour un film sur Harry Dickson et qu'il n'a jamais tourné. Resnais montre qu'il est avant tout à la recherche d'ambiances, de textures et d'impressions plus que de lieux situés puisqu'il mêle dans sa recherche des vues de Lyon, Londres, New York. *Repérages, Photographies d'Alain Resnais*, Paris 1974.

<sup>163</sup> Voir Juan Antonio Ramirez, *Architecture for the Screen*. (2004). Les studios possèdent également des décors fixes qui servent après modifications et mises aux normes de l'époque choisie à de nombreux tournages.

<sup>164</sup> Film allemand de Robert Wiene, 1919.

mode a souvent changé. Les spectateurs ont longtemps prêté peu d'attention au cinéaste qui était derrière le spectacle ; l'intérêt portait plus sur la présence des stars. Est venue ensuite la mode contraire, notamment avec des auteurs comme Alfred Hitchcock qui ont été l'objet d'un culte de la personnalité. Mais surtout ce type d'analyse conduit à un travail sur la façon dont un auteur voit la ville et non sur la façon dont le public la voit.

Prendre une série de villes comme base de travail est aussi une approche difficile à cerner. Il ya des villes qui ont peu suscité l'intérêt des cinéastes. Cela veut-il dire, pour autant que les films qui y ont été tournés soient sans intérêts pour leur image ? D'autres villes au contraire, comme New York, Paris, Venise, Rome, Londres ont été le décor d'une multitude d'œuvres, couvrant tous les genres, du simple documentaire au film à grand spectacle. Les listes sont pratiquement impossibles à dresser et chaque jour amène sont nouveau lot de films. Là encore cette forme de sélection ne répond pas à la question de la perception. Chaque film apporte sa propre vision de la ville et, bien que ces représentations soient variées, parfois même contradictoires, elles participent toutes à une expérience unique dans le regard du spectateur.

Répertorier tous les films qui ont choisi Paris comme décor ne signifie pas qu'on puisse récolter à partir des images de ces films des documents fiables sur cette ville. De plus qu'est-ce qu'un document fiable ? La réalité, le décor reconstitué ? Les visions imaginaires ? Que faire d'un film comme *Les amants du Pont-Neuf*<sup>165</sup>, tourné entièrement en décors reconstitués (Fig. 26). Même si cette manière semble plus cohérente avec notre approche, les analyses se réduisent souvent à une *ekphrasis*<sup>166</sup> du contenu du film et l'analyse de l'espace urbain se limite à quelques photogrammes. Le genre du film permet abusivement de qualifier le degré de réalisme de la ville représentée. Ainsi *Ladri di biciclette*<sup>167</sup> est souvent cité comme la preuve d'une représentation la plus réaliste possible de Rome, et *Roman Holiday*<sup>168</sup> comme une vision artificielle de type « carte postale hollywoodienne », quant aux extravagances de *Fellini-Roma*<sup>169</sup>... Mais en quoi la

---

<sup>165</sup> Film français de Léo Carax, 1991.

<sup>166</sup> *L'ekphrasis* (du Grec, poème descriptif) est une technique rhétorique qui consiste à écrire plus ou moins librement sur le thème d'une œuvre.

<sup>167</sup> Film italien de Vittorio De Sica, 1948.

<sup>168</sup> Film américain de William Wyler, 1953.

<sup>169</sup> Film italien de Federico Fellini, 1972.

Rome de Fellini est-elle moins réaliste<sup>170</sup> que celle de Wyler ou que celle de De Sica ? Il n'y a pas de vraies ou de fausses villes, il y a des images auxquelles on adhère et qui viennent enrichir notre expérience urbaine. Des images qui nous aident à construire notre regard sur une ville.

Ce que nous percevons est une représentation d'une réalité voulue par le cinéaste. Il peut créer cette réalité à partir du réel lui-même comme de sa reconstitution ou de son interprétation<sup>171</sup>. L'erreur consiste à croire que le chemin inverse de la représentation au réel peut être possible. Le sens n'existe que dans la représentation et à partir d'elle.



Fig. 26 *Les amants du Pont-Neuf*. Vue du décor construit et une vue d'une scène du film (droite)

L'obstacle pour ce type d'étude demeure la multitude de films et la multitude de villes, réelles ou imaginaires, vraies ou reconstituées en studio. Comme pour la photographie, cette quantité ruine toute nomenclature ou toute taxinomie efficace puisqu'elle néglige nécessairement un grand nombre de villes ou de films tout en ne pouvant prendre en compte les productions à venir. Il reste alors la méthode de classement par *destination*<sup>172</sup>. Cette méthode révélée dans l'analyse du *medium* photographique, répond à un critère objectif qui offre le mérite de tenir compte de la finalité du spectacle. Plus que le style de l'auteur, la destination, liée également au genre du film offre un angle de lecture original. Le film *Vacances romaines* qui s'adresse à un

<sup>170</sup> La célèbre séquence de la congestion sur le périphérique de Rome est entièrement réalisée dans un décor reconstitué.

<sup>171</sup> La *banlieue* re-crée par Alexandre Trauner pour *Le jour se lève* (1939) de Marcel Carné est restée plus vraie que la banlieue qui a servi de modèle. Par contre, la banlieue créée pour le *remake* que tourne Anatole Litvak *The Long Night* (1947) ne « fonctionnera » pas.

<sup>172</sup> Cette notion de *destination* est une notion innovante de l'approche de l'histoire de la photographie. Nous l'empruntons à Michel Frizot : « L'âge de la lumière », *Nouvelle Histoire de la photographie* (2001).

public étasunien<sup>173</sup> (et plus large) avec comme but de distraire à travers une comédie, va insister sur les éléments les plus populaires de la ville, les monuments reconnaissables (et aussi pour les faire connaître) en s'attachant à une vision festive de Rome. Vu d'un point de vue technique, il est évident que l'analyse montrerait, selon l'expression d'Anne Querrien, « *une cuisine de restes* » fragmentaires. Mais le point de vue du spectacle change le regard. *Vacances romaines*, pas plus que *Le voleur de bicyclette*, ne projette un fragment de la ville, mais à travers le film, c'est un *aspect de la totalité urbaine de Rome* qui est présent dans le spectacle. La différence est importante. Cela signifie qu'il doit être possible de considérer la réalité de toute la ville en fonction d'un de ses aspects mis en lumière par le jeu du spectacle. Le spectateur n'a pas le sentiment d'être limité dans sa perception de la ville, il croit la voir entière, car de fait *il la perçoit dans une globalité, celle du spectacle*. On peut parfaitement dire que, dans chaque film urbain la ville montrée est complètement elle-même dans la totalité de son spectacle. *La globalité de la ville perçue réside dans les mécanismes de perception du spectateur*.

Méthodologiquement, il est possible d'envisager que tout film possède en lui-même les éléments pour une analyse. Cela écarte définitivement le clivage arbitraire et pédant entre « grand » film (le film d'auteur), « classique » et « film populaire » (série B ou W). Le film est d'abord un spectacle et le spectacle fonctionne ou ne fonctionne pas. Beaucoup de grands films classiques mentionnés dans les exégèses cinématographiques n'ont été vus que par un très petit public et ne sont plus projetés depuis longtemps en dehors de quelques cinémathèques; combien de « films d'auteurs » (alors que tous les films ont au moins un auteur) n'ont connu aucune carrière. On les cite cependant comme autant de références incontournables. Il est normal que des références existent pour les réalisateurs, comme il est des textes qui inspirent des écrivains, ou des artistes des peintres. Mais pour le spectateur, tout film est spectacle pour autant qu'il le capte dans son jeu. Toute ville représentée dans un film est un lieu d'apprentissage d'une expérience urbaine originale. L'espace ludique ainsi développé existe pour autant que les objets puissent participer de l'expérience propre du spectateur. Le moyen de parvenir à une connaissance de la nature de l'espace filmique est de construire une grille qui permette d'identifier les éléments de la représentation, de les interpréter et d'en chercher les clés

---

<sup>173</sup> La catégorie peut alors inclure dans cette catégorie *An American in Paris* de Vincente Minnelli (*Un Américain à Paris*, 1951) ou *On the Town* de Gene Kelly et Stanley Donen (*Un jour à New York*, 1949).

structurelles. Des clés qui ouvrent aussi, par l'artifice du spectacle, la lecture et la réception de cette représentation.

Nous proposons de partir de la problématique du spectacle. C'est le spectacle qui permet de justifier la situation et la fonction de la représentation. C'est également le spectacle et les mécanismes qui organisent sa perception qui nous conduiront à chercher dans l'abondante production d'images filmiques, celles qui seront les plus pertinentes.

## Le spectacle comme réalité

### Du réel au « *sens* du Réel »

La notion de réel est probablement ce qui pose le plus de problèmes à toute recherche sur la perception de l'image filmique. Nous avons vu qu'il serait illusoire de vouloir l'aborder par le biais de la réalité du modèle filmé (la ville existante par exemple) ou de la réalité de la nature photographique de l'enregistrement. Rappelons que notre recherche se situe dans le jeu de la représentation avec le spectateur. « Or « représenter » c'est toujours virtuellement *représenter pour* [nous soulignons] quelqu'un » (Gadamer, 1996, p.126). La réalité se situe dans le jeu lui-même, même si cette « réalité a toujours un horizon de futur », c'est-à-dire d'action possible qui permet au spectateur de pouvoir « saisir » cette réalité.

Pour mieux montrer, dans le cadre d'un spectacle cinématographique, où se situe le réel dans le jeu de la représentation, nous prendrons l'exemple qu'en donne la bande dessinée de *Tintin au Congo*<sup>174</sup> (Fig.27). La vertu de la bande dessinée est d'être claire. Particulièrement cet exemple tiré de l'œuvre d'Hergé qui a su, avec une extraordinaire économie de moyens, illustrer un phénomène complexe.

---

<sup>174</sup> *Tintin au Congo* d'Hergé est paru en 1930, puis il a été redessiné en 1946. Les découpages, ainsi que les images bien que redessinées et mises en couleur, sont restés pour l'essentiel les mêmes d'une version à l'autre. Rappelons, pour bien comprendre l'idéologie sous tendue de ce récit, que l'action se situe bien avant l'indépendance du Congo en 1960. Les images sont reproduite ici avec l'aimable autorisation de *Moulinsart s.a.*



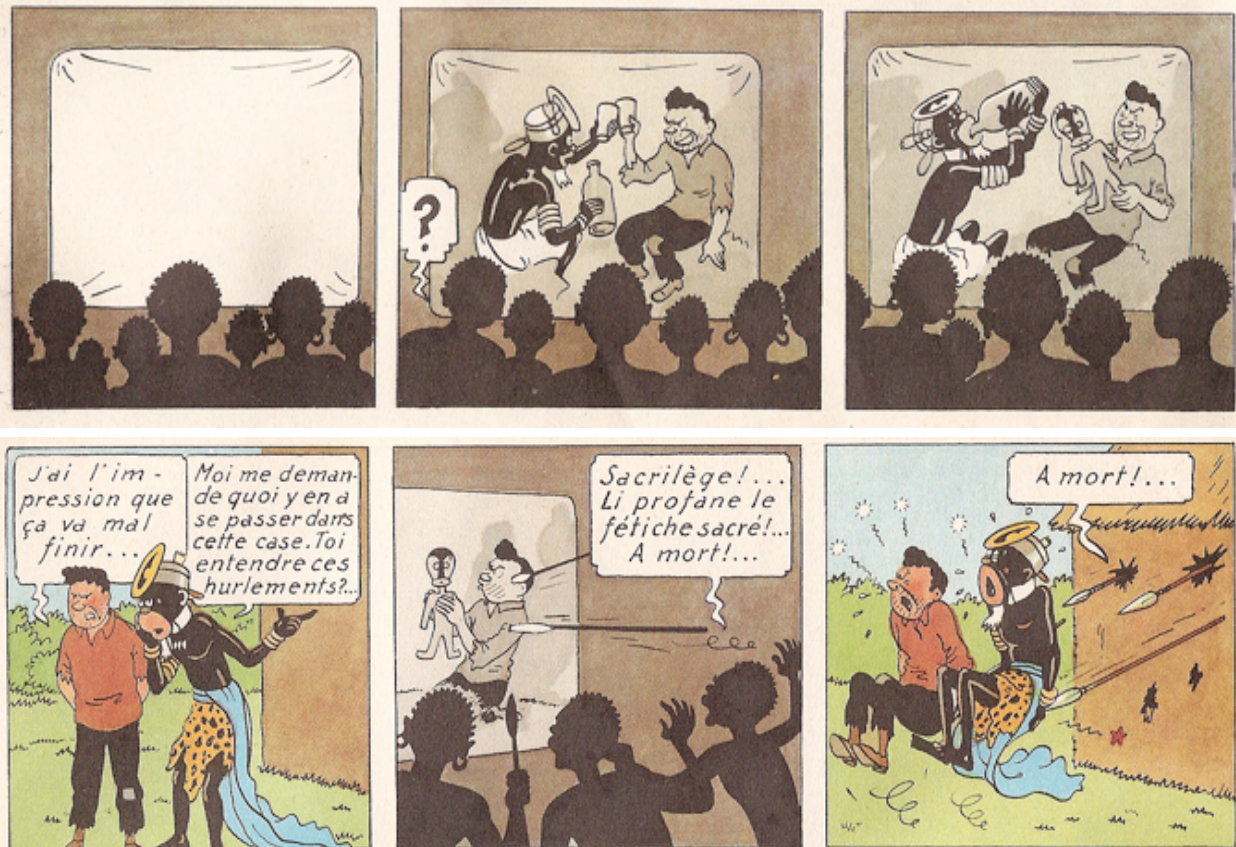


Fig. 27 Hergé Tintin au Congo. Édition de 1946 (pages 26-27)

Rappelons succinctement le contexte : afin de prouver la duplicité du sorcier qui l'a accusé, Tintin a filmé le sorcier et son complice à leur insu. Il organise ensuite une projection pour la population. La saynète comprend en tout six dessins qui se suivent :

- *Premier dessin* : dans la salle obscure, le projecteur opère un découpage de lumière dans la réalité du mur;
- *Deuxième dessin*, la représentation apparaît montrant le sorcier et l'homme blanc (il s'appelle Tom), qui trinquent ensemble;
- *Troisième dessin*, la représentation montre une inversion des valeurs : le sorcier désacralise son image en s'enivrant et l'homme blanc désacralise le fétiche en le manipulant.
- *Le quatrième dessin* suggère que le réel représenté sur l'écran n'est peut-être jamais très loin;
- *Cinquième dessin* : les spectateurs réagissent par rapport à la représentation en l'identifiant comme *valant pour* le réel;

- Dans le sixième dessin, les marques d'hostilité contre la représentation agissent directement aussi sur le réel derrière l'écran, *mais en restant dans le jeu du spectacle*.

Abordons maintenant la lecture de ces dessins sous un angle plus interprétatif :

- Pour qu'il y ait représentation, il est nécessaire d'établir un *templum*. C'est dans cet espace délimité et choisi que le jeu entre la représentation et le spectateur existe. L'écran fixe donc les limites de la représentation.
- L'image qui apparaît *fait voir* deux personnages dans une situation de complicité harmonieuse de deux formes de pouvoir (nous sommes encore dans la période coloniale) : l'homme blanc (Tom) et le sorcier, tous deux inscrits dans une lecture idéologique dominante (la colonisation par les Blancs et la superstition des Noirs) parfaitement partagée par la société belge de l'époque;
- L'image suivante déplace le récit de son contenu purement idéologique (stabilité d'une situation coloniale) en ouvrant une possibilité de renversement des valeurs (en vue d'une déstabilisation et d'une interpellation émotionnelle du spectateur). L'état stable de l'image précédente est détruit par ce renversement : la double action de désacralisation (le sorcier qui s'enivre et l'homme blanc qui manipule le fétiche). Ce changement (choisi dans le récit par Tintin qui a filmé et monté la scène) *fait valoir* un nouveau point de vue qui a pour objectif d'orienter la perception du spectateur ;
- Pour les besoins du récit, les deux personnages représentés dans le film se trouvent derrière l'écran. Au-delà du gag annoncé par l'auteur, il est intéressant de voir dans cette image la situation du réel : il n'est pas dans la représentation, mais juste derrière. Il est seulement présent dans le spectacle *par sa représentation*;
- La représentation a pris un sens pour les spectateurs quand elle se donne non comme le réel (il reste derrière l'écran), mais permet au spectateur son déchiffrement en lui ouvrant une signification (l'abus de pouvoir, le double jeu du sorcier et de Tom, etc.). Le spectateur va *vouloir-voir* à son tour un sens qui lui offre un « horizon futur » d'action possible.
- L'effet sur le réel semble, du moins dans cette vision humoristique du récit, confirmer l'efficacité de cette action des spectateurs sur la représentation ...

## Le sens du réel

Si la question du réel est au cœur de toute problématique des théories sur le cinéma, les théoriciens ne s'accordent pas toujours sur sa situation dans sa représentation filmique. On veut parfois le voir comme un « double » (Belmans, 1977), parfois comme un « objet » manipulé (Comolli, 1994). La sémiotique va plus loin et apporte une première solution à la question de notre rapport avec le réel. C'est l'image – l'image en tant que signe - qui en quelque sorte nous informe sur le réel (Meunier, 1998). Il s'agit d'une condition nécessaire, mais pas encore suffisante à ce point de la démonstration. Nécessaire, parce que tout tourne autour de la représentation et donc, dans le cas du cinéma, de l'image filmique. Insuffisante, parce que les outils de la sémiotique, et notamment la décomposition en *Icône, Indice et Symbole*, ne rendent pas compte à eux seuls de la totalité des mécanismes perceptifs ; que ce soit à propos de la nature de l'image filmique ou des autres éléments constitutifs du spectacle cinématographique qui entrent en jeu.

Dans l'exemple que nous avons donné, c'est au niveau de l'écran installé par Tintin que le *templum* se matérialise pour permettre à la représentation d'exister : pour permettre à la fois le jeu du spectacle sur l'écran et le jeu du spectateur avec le spectacle. C'est ce qu'Hubert Damisch note également, dans un registre proche, à propos des représentations des *perspectives urbinates*<sup>175</sup> :

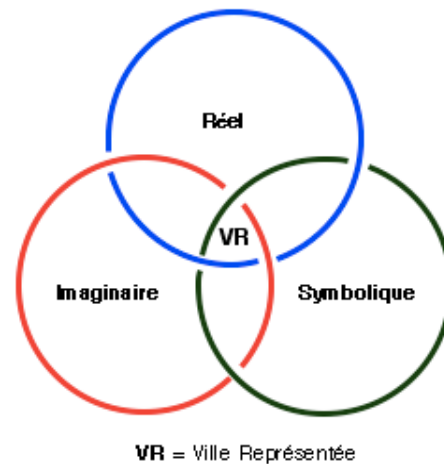
« Le fait qu'il n'y ait jamais de perspective que « de quelque chose » [on retrouve la formule de Gadamer], et que le dispositif ait partie liée, par priorité, avec l'architecture, fait ici écran, en même temps qu'il ouvre la possibilité, à un travail d'idéalisation qui ne porte pas tant sur le référent que *sur le jeu où se dénonce, à la charnière du réel et de l'imaginaire, l'emprise du symbolique.* » [nous soulignons] (Damisch, 1987, p.347)

La démonstration d'Hubert Damisch nous intéresse à double titre ; sur la notion de jeu et la dénonciation du sens. Il est donc normal qu'il perçoive l'emprise du symbolique à l'articulation du réel et de l'imaginaire. Mais Damisch dans sa démonstration fait ici clairement allusion à une figure que Jacques Lacan a utilisé et dans laquelle justement on trouve cette fameuse *charnière*.

---

<sup>175</sup> On désigne sous le titre générique de « perspectives urbinates » les trois panneaux peints dans le troisième quart du XV<sup>e</sup> siècle et aujourd'hui dispersées dans les musées d'Urbino, de Berlin et de Baltimore (voir Chapitre 2).

Il s'agit du nœud borroméen<sup>176</sup> (Fig.28). La particularité de ce nœud est d'être formé de trois anneaux liés entre eux de telle manière que la rupture de n'importe lequel des trois anneaux abolit le lien entre les deux restants. Nous retiendrons que par cette figuration il est possible de lier le Réel à l'imaginaire et au Symbolique de sorte que leur rapport soit indissociable mais qu'il soit impossible d'en supprimer une des composantes sans ruiner la représentation de l'ensemble.



**Fig. 28** Le nœud borroméen (VR : la ville représentée)

« C'est du fait que deux soient libres l'un de l'autre – c'est la définition même du nœud borroméen – que je supporte l'ex-sistence du troisième, et spécialement celle du réel par rapport à la liberté de l'imaginaire et du symbolique. À sister [sic] hors de l'imaginaire et du symbolique, le réel cogne, il joue tout spécialement dans quelque chose qui est de l'ordre de la limitation. À partir du moment où il est borroméennement noué à eux, les deux autres lui résistent. C'est que le réel n'a d'ex-sistence qu'à rencontrer, du symbolique et de l'imaginaire, l'arrêt. » (Lacan, 2005, p.50)

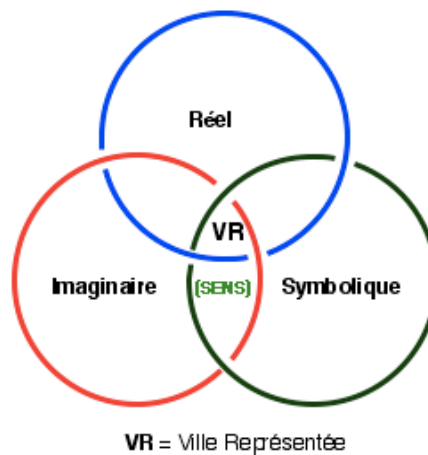
Le style de Lacan peut paraître surprenant ; nous l'avons fidèlement cité. Il a toutefois le mérite dans les méandres de ses formules de dire les choses. Dit autrement, la dernière phrase de la citation nous indique que c'est dans la limite imposée par le symbolique et l'imaginaire que se trouve le sens du réel.

Au centre du schéma (Fig.28), là où se trouve l'écran, la représentation (pour nous la ville représentée) s'inscrit comme un symptôme du réel. Ce que l'on accepte comme un réel

<sup>176</sup> Lacan n'a pas inventé cette figure, il l'a emprunté au mathématicien Georges Guilbaud, qui l'avait découverte dans les armoiries de la Famille Borromée.

représenté, mais sans que cela soit nécessairement vrai<sup>177</sup>. C'est également là le lieu de la condition du *templum*, lieu où la condition de la représentation est rendue possible.

Le « réel n'a pas de sens » comme le rappelle Lacan. Formule lapidaire qui nous rappelle que ce sens, c'est nous qui le donnons au réel, un *effet de sens*. L'effet de sens n'appartient pas au réel même si il est sous *l'emprise du réel*. Le sens se trouve alors situé à la liaison – à la « charnière », pour reprendre le mot de Damisch - de l'Imaginaire et du Symbolique et dans un rapport d'extériorité au Réel. Cet effet de sens agit sur la représentation comme il agit sur le réel. (Fig.29)



**Fig. 29** Le nœud borroméen. La situation du *Sens* du Réel.

Le sens du réel retient donc le réel (il informe le réel) par le lien qui unit le symbolique et l'imaginaire et à la charnière desquels il se trouve retenu. L'intérêt du nœud borroméen est bien de mettre en évidence sous forme de modèle conceptuel ce que répètent les théoriciens des arts plastiques : La préhension ne renvoie pas à une nature [un réel], mais à une culture [un signifiant] (Francastel, 1983, p.153) qui opère à travers notre « conscience perceptive ».

### **Les conditions du spectacle filmique**

Le nœud borroméen, à l'image de celui qui sert de modèle en psychanalyse, révèle dans ses *charnières* d'autres significations utiles pour analyser la nature du spectacle filmique. (Fig.30)

<sup>177</sup> « Le réel se trouve dans les embrouilles du vrai » (Lacan, 2005, p.85)

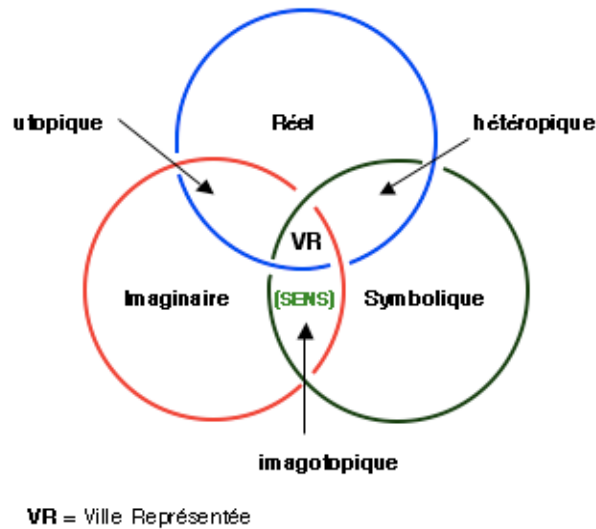


Fig. 30 Le nœud borroméen. Situation des *topoi*

À la charnière du Réel et du Symbolique, on peut situer le *topos* du lieu du déroulement du spectacle : l'*hétérotopie*. L'hétérotopie, mise en évidence par les travaux de Michel Foucault (1994) est un espace qui à la fois existe, donc en lien avec le réel, et qui prend en charge des fonctions fortement symboliques d'une société pour les en écarter. L'hétérotopie se situe à la fois *dans* le monde et *hors* du monde. Elle en est comme séparée par *acte sacralisé* (c'est étymologiquement comme le *templum* un espace *consacré*) pour pouvoir y abriter des actions qui contredisent ou transcendent les valeurs collectivement admises. Autre fonction dissociatrice du *templum*, l'espace hétérotopie contient des non-actions ou des anti-actions et permet un renversement des valeurs; des actions mises en dehors de la vue de la collectivité. Le *templum* de la représentation – comme l'écran de cinéma - permet de montrer ces actions, *perçues comme* réelles, sans qu'elles soient réellement là au milieu de nous. Si l'on se réfère au modèle psychanalytique qui nous a servi de base, il est tout à fait possible de voir dans l'hétérotopie la situation des lieux d'une « jouissance » symbolique de certaines des fonctions sociales<sup>178</sup>. *C'est là où le jeu s'installe, à la fois dans le templum et dans l'espace où peuvent coexister le spectateur et le spectacle* (par exemple la salle de cinéma).

<sup>178</sup> Michel Foucault cite comme exemples d'hétérotopies « réalisées » : le voyage de noces, le service militaire. (Foucault, 1994, p.752 et suivantes).

À la liaison du Réel et de l'Imaginaire, se trouve l'autre *topos* du spectacle : l'*utopique*. L'utopique est en quelque sorte un « espace » qui n'existe pas, mais un lieu idéologique<sup>179</sup> dans lequel peuvent se dérouler toutes les possibilités d'actions hors du temps linéaire puisque *hors histoire* (le temps utopique est un temps circulaire), mais pas *hors présent*. Le film répond à cette définition dans la mesure où, comme spectacle il peut être indéfiniment rejoué et *re-présenté*<sup>180</sup>. Nous ne rentrerons pas dans un débat sur le « réel utopique ». Dans le cas de ce schéma, il faut comprendre le réel utopique comme un réel imaginaire, c'est-à-dire un irréel. Comme pour le reste du schéma, le nœud rappelle que l'utopique est aussi « limité » par rapport au symbolique mais n'en fait pas partie. Dans la lecture des représentations, nous verrons qu'il est possible de poser ce rapport *RI* au niveau de la fiction du discours<sup>181</sup>, même si l'utopie, comme espace, tourne autour d'une « absence ». *C'est dans ce sens également que le film comme spectacle (projection lumineuse immatérielle) correspond à une utopie.*

Ces deux premiers *topoi*, utopique et hétérotopique, définissent les deux liens avec le Réel, que ce soit par la narration qui permet de raconter le spectacle (hors de l'espace) ou par le lieu (hors du temps) où se joue le spectacle.

À la charnière du Symbolique et de l'Imaginaire, nous trouvons ce que nous désignons par l'*imagotopique*. Retenons pour l'instant que dans ce *topos*, se retrouvent le sens en ce qu'il est lié à la capacité de perception du sujet spectateur « dans la liberté de son imaginaire et de son symbolique » en face justement des représentations qui sont données du réel. *C'est là où se construit le sens du spectacle et où s'articulent la représentation et la réception.*

Il faut donc pour que le spectacle cinématographique existe qu'il soit réalisé sous ses trois formes : le *spectacle-film*, le *spectacle-lieu* et le *spectacle-jeu*. Le fait que ces formes soient liées dans le nœud borroméen est essentiel. Elles ne peuvent fonctionner séparément. On peut mieux comprendre cette triple forme du spectacle si on s'interroge sur notre capacité à accepter des spectacles de nature extraordinaire ou effrayante sans que cela n'entre en conflit avec notre

---

<sup>179</sup> Nous nous référons ici au travail de Louis Marin, *Utopiques : jeux d'espaces* (1973). Il faut également rappeler que l'Utopie, dans sa forme originelle, est avant tout un *discours critique* de nature politique.

<sup>180</sup> Étymologiquement *repraesentare* signifie « rendre présent ».

<sup>181</sup> Le lien entre récit et utopie a été très bien décrit par Françoise Choay dans son ouvrage *La règle et le modèle* (1980), voir en particulier les pages 46 et suivantes.

connaissance du réel. Pour reprendre la formule de Julia Kristeva, au cinéma « le calme règne devant l'enfer mis en image » (Kristeva, 1975, p.78).

On peut prendre par exemple deux actions limites, comme par exemple voler dans les airs (*Superman the Movie*<sup>182</sup>) et commettre des crimes sadiques en série (*Se7en*<sup>183</sup>). Nous avons là deux actions hors normes et de natures totalement différentes. Nous acceptons cependant l'une comme l'autre malgré le caractère absurde de la première et monstrueux de la seconde. De plus dans ces deux films, la ville est non seulement tout à fait réaliste, mais elle est identifiée : New York<sup>184</sup>. Notre rapport conscient au réel du quotidien n'en est pas modifié pour autant<sup>185</sup>. En fait nous acceptons ces situations dans la mesure où elles entretiennent avec le réel soit un rapport purement imaginaire (voler dans les airs), soit un rapport purement symbolique (commettre des crimes monstrueux qui justement dans le cas choisi ont un caractère symbolique). Le réel est médiatisé par l'image de la représentation et nous lui attribuons un sens en lien avec notre liberté de jouer dans le registre de l'imaginaire et du symbolique.

Le réel est ailleurs, justement là où les sagas des spectateurs de Tintin touchent sans le savoir les coupables « pour de vrai ».

Ce que nous avons désigné par l'imagotopique (ou imagoïque) est une construction référentielle – construction essentiellement imaginaire et symbolique – lieu de mémorisation de son expérience du monde, tant sur le plan des souvenirs que des actions. C'est-à-dire la fonction même de la mémoire que nous acquérons et possédons en propre selon notre histoire, notre culture et nos expériences. L'imagotopique se construit autour d'une représentation inventée par le cinéaste et reçue symboliquement dans notre imaginaire. C'est là où se constitue une mémoire à travers les savoirs que nous en avons acquis. Ce domaine nous permet de puiser mais également de sélectionner les effets de sens que nous souhaitons donner à la représentation.

---

<sup>182</sup> Film américain de Donner (1978), son titre le différencie d'un précédent film *Superman* de Bennet (1948) et des trois autres qui succéderont.

<sup>183</sup> Film américain de David Fincher (1995).

<sup>184</sup> Pour *Se7en* la ville de New York n'est pas directement nommée, mais on voit plusieurs indices explicites.

<sup>185</sup> Nous excluons naturellement les cas de sujets pathologiques qui seraient amenés à cause de troubles mentaux à confondre la fiction avec la réalité.



## Représentation/Perception

### De la représentation à la perception

Définir le sens du réel constitue la première étape de l'approche du fonctionnement de la représentation et de la perception cinématographique. Le schéma conceptuel utilisé jusqu'ici a permis de montrer le rapport entre le réel et sa perception. Nous avons jusqu'ici insisté dans la représentation cinématographique sur l'importance de ne pas confondre le réel et sa représentation en raison de la nature technique d'enregistrement du film. Dans les deux cas, la représentation et la perception, le « réel » du spectacle n'est atteignable que dans une mise à plat de sa signification à travers l'imaginaire et le symbolique, c'est-à-dire à travers le récit, l'image et l'espace.

Qu'il s'agisse du cinéaste ou du spectateur, il est indispensable que les mêmes fonctions opèrent. Nous sommes dans un système clos, hors des références extérieures. Le spectacle doit trouver en lui-même, c'est-à-dire dans la vérité qu'il donne à voir, une « réalité » qui, pour le spectateur possède ce que Gadamer appelle « un horizon de futur, de possibilités désirées ou redoutées, en tout cas de possibilités encore en suspens » (1996, p.130). Car cela inclut la notion de participation active. Le jeu est une totalité. Le sens du réel est avant tout le sens du réel du jeu. « C'est par le réel du spectacle que nous parvenons au réel » (Gadamer, 1996, p.134).

Comment se construit le réel du jeu ? C'est justement par le « glissement des signifiants » à l'intérieur des modes de représentation que sont le récit, les images et l'espace. On peut citer à ce sujet Roland Barthes qui rappelle que « sens » n'est pas centrée sur le seul signifié. Il évoque surtout la contribution de la linguistique structurale et les travaux de Lévi-Strauss qui démontrent que le « signifiant est la plus haute catégorie de l'intelligible » (Barthes, 1993, p.1159). Quant à la psychanalyse, encore elle, elle nous apprend que, non seulement le signe ne se résume pas à une simple équation entre signifiant et signifié<sup>186</sup>, mais que pour communiquer, il rentre en jeu

---

<sup>186</sup> « L'inouï est que les hommes aient bien vu que le symbole ne pouvait être qu'une pièce cassée, et ce, si je puis dire, de tout temps. Mais l'inouï est aussi qu'ils n'aient pas vu à l'époque de ce tout temps, que cela comportait l'unité et la réciprocité du signifiant et du signifié – et conséquemment que, d'origine, *le signifié ne veut rien dire, qu'il n'est qu'un signe d'arbitrage entre deux signifiants* [nous soulignons] pour le choix de ceux-ci – signe d'arbitrage, et, de ce fait, non pas d'arbitraire. » (Lacan, 2005, p.19)

« dans un ensemble déjà organisé comme signifiant, déjà structuré dans le rapport symbolique, pour autant qu'il apparaît dans la conjonction d'un jeu de la présence avec l'absence, de l'absence avec la présence » (Lacan, 1998, p.220). Autrement dit et plus directement, le signifiant est ce par quoi la communication fonctionne<sup>187</sup>. C'est aussi ce qui dit Jankelevitch lorsqu'il rappelle que « nous allons, en réalité, non pas du signe au sens, mais du sens au sens à travers les signes » (Jankelevitch, 1959, p.111).

Revenons à la bande dessinée d'Hergé. La salle de spectacle et le *templum* de l'écran permettent le surgissement d'une image.

- Première étape, Tintin *fait voir* deux personnages que les spectateurs connaissent. Nous sommes dans le registre de la signification simple, de l'identification ;
- Deuxième étape, la représentation oriente volontairement le sens du spectacle. Tintin s'est arrangé pour filmer une scène à caractère scandaleux : le sorcier qui s'enivre et le Blanc qui profane le fétiche<sup>188</sup>. La représentation *fait valoir* un point de vue (la duplicité des personnages) que le public est invité à partager. Nous sommes dans le registre idéologique d'une construction voulue du sens ;
- Troisième étape, les spectateurs s'approprient la représentation et *veulent-voir* dans la signification du spectacle, un rapport à la réalité (le *sens* du réel) qui s'est construit à travers les images. Nous sommes dans le registre symbolique d'une interprétation du spectacle et de sa transformation en réaction possible (ici explicitement réalisée pour les besoins du gag dessiné) dans le domaine de l'imaginaire.

Nous pouvons schématiser dans le tableau (Tableau 1) suivant la progression des trois étapes qui conduisent de la représentation à la perception : mise en place des motifs, organisation d'une narration (histoire) et sensibilisation par la manipulation du facteur spatial et des signes.

---

<sup>187</sup> « Comment négliger, s'agissant de la réalité, que le signifiant entre effectivement en jeu dans le réel humain comme réalité originale ? Il y a du langage, ça parle dans le monde, et de ce fait il y a toute une série de choses, d'objets qui sont signifiés, qui ne le seraient absolument pas s'il n'y avait pas dans le monde du signifiant. » (Lacan, 1998, p.222)

Nous renvoyons également à un texte particulièrement éclairant sur le rôle du signifiant dans son chapitre « Le point du capiton » (Lacan, 1981, p.293-306). Lacan montre comment le sens s'ancre dans la construction d'un dialogue en faisant passer non pas le signifié, mais le signifiant d'un locuteur à l'autre.

<sup>188</sup> Dans la version originale de 1930, l'image montrait le Blanc qui crachait sur le fétiche. Hergé a modifié son dessin de 1946 en supprimant le crachat.

	<i>Récit</i>	<i>Image</i>	<i>Espace</i>
Voir	Description	Icône	Euclidien (homogène)
Valoir	Narration	Indice	Topographique (qualifié)
Vouloir-voir	Mythe	Symbole	Structural (orienté)

**Tableau 1**

- La 1<sup>ère</sup> fonction, *Faire voir*, correspond à l'action de décrire (le plus objectivement possible) des motifs combinés selon un espace mathématiquement construit. Faire voir a pour fonction d'instruire, de renseigner sur un paysage, un être ou un lieu par une représentation qui peut être par exemple la saisie photographique. Mais également dans le cas de la ville, c'est aussi bien le nom de la ville qui apparaît sur l'écran que des icônes (monuments connus) qui désignent immédiatement cette ville.
- La 2<sup>ème</sup> fonction, *Faire valoir*, correspond à l'action de raconter<sup>189</sup> (selon un ordre narratif défini) une situation ponctuée d'indices et organisée selon un espace toujours mathématiquement construit, mais topographiquement qualifié. Il s'agit, au-delà de l'information, de faire valoir la représentation (donc la chose représentée) en favorisant la narration au détriment éventuellement de la vérité par la fable, le choix des indices ou le choix stratégique du point de vue, dramatique ou comique par exemple.
- La 3<sup>ème</sup> fonction, *Faire vouloir-voir*, correspond à l'action du spectateur qui reçoit (perçoit) le « réel de la représentation » qui sera tenu à travers le jeu pour un « vrai réel ».

Le tableau ci-dessus montre comment le discours prend successivement des formes différentes (description, narration, mythe) et que les images (choses représentés) peuvent apparaître sous trois formes (motif ou icône, indice et symbole ou insigne), il s'agit pour la narration et les images d'une transformation progressive d'une étape dans une autre.

Pour revenir à la sémiotique, évoquée précédemment dans la revue de la littérature, nous retrouvons les trois catégories – icônes, indices et symboles - définies par Charles Pierce (Pierce, 1987). Nous voyons que dans le cas du spectacle filmique, ces catégories n'opèrent pas seules,

---

<sup>189</sup> « Au théâtre, au cinéma, dans la littérature traditionnelle, les choses sont toujours vue *de quelque part*, c'est le fondement géométrique de la représentation [...]. Ce lieu d'origine est toujours la Loi. » (Barthes, 1994, p.1595).

mais en combinaisons avec le récit et l'espace. En ce sens il semble aussi faux de penser que le cinéma agirait seulement comme un langage (Bazin, 1981) que comme un simple système d'images. Comme le souligne Jean-Pierre Meunier : « s'agit-il d'un manque ? Si l'image n'a guère de syntaxe, c'est que dans une certaine mesure, elle n'en a pas besoin » (Meunier, 1998, p. 35).

Il n'en va pas exactement de même avec l'espace. Il y a à travers les deux premières fonctions – *faire voir* et *faire valoir* - une transformation. Mais dans la troisième fonction – *vouloir-voir* - on assiste à la substitution d'un espace par un autre. On peut décrire ainsi ces espaces:

- Un *espace euclidien* conçu pour rendre l'illusion perspective selon des codes mathématiques. La représentation commence par la construction d'un espace abstrait possédant les qualités de continuité, d'infinité et d'homogénéité. Cet espace rend possible toute organisation objective de formes et de choses. C'est l'espace de la perspective ou celui de l'objectif de l'appareil d'enregistrement. Il est « objectif » par excellence;
- Un *espace topographique*, c'est-à-dire qualifié selon un référent central : le lieu du narrateur (de l'œil de l'artiste). L'importance de la représentation tient alors autant aux choses montrées qu'à leurs situations relatives dans l'espace et à leur rapport au lieu (virtuel) d'où elles sont regardées. C'est un espace à la fois construit (euclidien) et qualifié par des indices (ici ou ailleurs) et des valeurs (bon ou mauvais). C'est un espace de la mise en ordre<sup>190</sup> (du stratège), celui du metteur en scène.
- Un *espace structurel*, c'est-à-dire un espace qui n'appartient pas au domaine géométrique ou à un domaine topographique. Il s'agit d'un espace orienté, discontinu, anisotrope et inhomogène (Cassirer, *II*, p.115). Il s'adresse aux données profondes de la conscience du spectateur ; une « conscience [qui] signifie d'abord mémoire » (Bergson, 1959, p.818). Il s'agit de l'espace propre de la perception qui fait appel à des codes corporels, visuels ou tactiles. C'est un espace artificiellement sensible : l'espace de l'expérience savante et intuitive du spectateur. C'est l'espace « dans lequel nous nous représentons le monde, nous lui sommes présents » (Maldiney, 1995, p.115).

---

<sup>190</sup> Un *ordre* signifie à la fois un *arrangement* et un *commandement*. (Bergson)

Les deux premiers espaces sont d'ordre mathématique, c'est-à-dire des espaces euclidiens dont les caractéristiques sont, comme nous l'avons vu la continuité, l'infinité et l'homogénéité. Le troisième est un espace structurel, c'est-à-dire orienté et référant au corps; c'est un espace dont les caractéristiques sont d'être discontinu, anisotrope et inhomogène

L'espace de la perception, l'espace sensible du spectateur, cet espace structurel, contrairement à celui de l'artiste construit mathématiquement, permet à l'homme à la fois de bouger dans le monde, de s'y orienter<sup>191</sup>, de le déchiffrer et de l'interpréter en s'y situant de façon ethnocentrique pour percevoir. « Percevoir », c'est projeter mentalement l'image de son corps pour comprendre le sens des choses que l'on voit.

Le changement de point de vue qui passe de celui, visible, de l'artiste, du cinéaste, à celui, invisible, du jeu du spectacle fait que le spectateur devient à *son corps défendant* le témoin captif et impuissant du drame. Georg Simmel décrit parfaitement ce mouvement à propos des peintres de paysages.

« Ce que fait l'artiste – soustraire au flux chaotique et infini du monde, tel qu'il est immédiatement donné, un morceau délimité, le saisir et le former comme unité qui désormais trouve en soi son propre sens et coupe les fils la reliant à l'univers pour mieux les nouer à soi – ce que fait l'artiste, c'est précisément ce que nous faisons aussi, dans de moindres dimensions, [...] aussitôt que nous avons la « vision » d'un paysage, ... » (Simmel, 1988, p. 229).

Double mouvement que décrit ici Georg Simmel, celui du « créateur » du paysage mais aussi celui du spectateur. D'un côté l'artiste construit et organise une « vision », de l'autre le spectateur reçoit et donne un sens, celui de *sa* « vision ». La réussite repose essentiellement sur la coïncidence de ces deux visions. On passe alors du stade de la lecture picturale, qu'il s'agisse d'une image simple, d'un tableau ou d'un film, à celui d'une vision partagée avec tous les sens dont notre corps dispose. Georg Simmel propose d'envisager cette unité de vision comme constituée autour et par le paysage perçu comme un « être-pour-soi éventuellement optique, éventuellement esthétique, éventuellement atmosphérique » (Simmel, 1988, p. 229-230). Ce qu'il

---

<sup>191</sup> Voir Emmanuel Kant [1786], *Qu'est-ce que s'orienter dans la pensée ?* (Kant, 1985).

appelle la *Stimmung*<sup>192</sup> du paysage. On retrouve une pensée analogue développée par le philosophe Alain Roger (1978). Pensée dans laquelle cette *Stimmung* embrasse une triple schématisation :

« Au Kantisme nous empruntons sa doctrine du schématisme transcendantal, un modèle indispensable à qui veut décrire, d'un bout à l'autre, le processus artistique, qui ne se limite nullement à l'acte créateur (schématisation **un**), mais qui se prolonge dans les regards qu'il « captive » (schématisation **deux**), pour s'achever, à travers ce relais, en élaboration de l'expérience (schématisation **trois**) (Roger, 1978, p.10).

C'est autour du problème que soulève la *Stimmung* comme constitutive de la perception et ressentie dans la perception elle-même que peut naître la vérité partagée d'une représentation.

	<i>Récit</i>	<i>Image</i>	<i>Espace</i>
Voir	Description	Icône	Euclidien (homogène)
Valoir	Narration	Indice	Topographique (qualifié)
Vouloir-voir	Mythe	Symbole	Structurel (orienté)

Représentation

Perception

**Tableau 2**

Ce lieu de la *Stimmung*, est celui que nous schématisons dans le tableau 2. Il définit la *ligne* de « passage » entre la représentation et la perception. Dans ce principe de passage, ce n'est pas la syntaxe qui est en jeu, mais le glissement des significations à travers le glissement des signifiants. Nous entrons dans la ville qui nous est montrée au cinéma à travers une procédure d'appropriation du récit, des images selon un ordre rigoureux et grâce à la dissymétrie entre les espaces *fonctionnels*, construits du film et l'espace structurel, ressenti du spectateur.

<sup>192</sup> « Le paysage naît à partir du moment où des phénomènes naturels juxtaposés sur le sol terrestre sont regroupés par un mode particulier d'unité [...]. Le support majeur de cette unité est sans doute ce qu'on appelle la *Stimmung* du paysage » (Simmel, 1988, p. 238). Les traducteurs proposent pour le terme *Stimmung*, un sens qui évolue entre « atmosphère » et « état d'âme ». Voir également l'analyse de la *Stimmung* kantienne et son rapport avec le sublime par Éliane Escoubas (Escoubas, 1988, p.77-95).

« *Entrer en ville* »

Entrer dans un film « urbain » c'est « entrer en ville ». Cinq exemples pour illustrer le principe de mise en situation de l'espace urbain lors de la phase introductive d'un film. Comme pour le roman décrit plus haut, le film a toujours besoin de mettre en contexte son action. Le décor doit exister avant l'action ou du moins se révéler rapidement<sup>193</sup>. La technique se répète quel que soit le genre du film ou son époque. Il s'agit avant tout de plonger le spectateur dans un décor urbain. Nous avons choisi cinq exemples de villes à travers cinq films. Ces villes sont Paris (*Les portes de la nuit*<sup>194</sup> de Marcel Carné, 1946), New York (*The Naked City*<sup>195</sup> de Jules Dassin, 1948), Vienne (*The Third Man*<sup>196</sup> de Carol Reed, 1949), Rome (*Roman Holiday*<sup>197</sup> de William Wyler, 1953) et Londres (*From Hell*<sup>198</sup> d'Albert et Allen Hughes, 2001). Nous avons volontairement repéré les plans constitutifs de la séquence d'ouverture ou de présentation de chacun de ces films en respectant l'ordre d'apparition des plans :

---

<sup>193</sup> Le décor urbain peut très bien être secondaire dans la mise en place du récit. Dans *Le jour se lève* de Marcel Carné, c'est la chambre, lieu du drame qui est montrée avant l'immeuble ; dans *M* de Fritz Lang, c'est la ronde des enfants avec au centre la future victime du tueur.

<sup>194</sup> Les décors d'Alexandre Trauner.

<sup>195</sup> Le titre français de ce film est *La cité sans voiles*. Les séquences tournées dans les rues de New York ont fait de ce film le premier film néoréaliste américain. Cette technique néoréaliste de tournage sans décor est explicitement commentée en ouverture du film par le narrateur.

<sup>196</sup> Le titre français est *Le troisième homme*, il faut rappeler la poursuite finale dans les égouts de Vienne.

<sup>197</sup> Le titre français est *Vacances romaines*.

<sup>198</sup> Les décors sont de Martin Childs et ont été construits à Prague.



*Fig. 31 Les Portes de la nuit*

- *Les portes de la nuit* (Fig.31) ouvre sur un panorama du Sacré Cœur au petit matin (1), une plongée sur les toits de Paris (2) et l'accroche du métro aérien au niveau de la Rotonde de Ledoux (3 et 4). Nous suivons un métro qui passe (5) avant de pénétrer dans la cabine du conducteur (6) puis, au plan suivant nous sommes dans un wagon. L'action commence. Elle se déroulera notamment dans un décor reconstitué de la station Barbès-Rochechouart par Alexandre Trauner.





Fig. 32 *The Naked City*

- *The Naked City*, (Fig.32) ouvre sur un long panorama aérien de Manhattan avec le son d'une voix *off* qui explique où nous sommes et surtout que ce film va montrer la ville telle qu'elle est : « aucune image n'est tournée en studio » dit le commentaire. C'est ensuite dans le New York encore endormi de la nuit que nous projette Jules Dassin. En quelques images on passe du Panorama (4 et 5) au plan de la rue encore éclairée (6).



*Fig. 33 The Third Man*

- La présentation de Vienne dans *The third Man* (Fig.33) commence clairement par l'indication du lieu (1) puis par les clichés Strauss et Mozart (2 et 3), ensuite la roue du Prato (4) avec les premiers signes d'une situation d'après-guerre immédiatement confirmée par des panneaux des zones occupées (5), l'action commence ensuite dans la rue où marche Joseph Cotten (6).



Fig. 34 *Roman Holiday*

- Pour *Roman Holiday* (Fig.34), comment mieux inviter le spectateur à entrer dans Rome que par le Vatican. Les images sont extraites de la bande-annonce, du *teaser* selon la formule plus exacte utilisée en anglais que l'on peut traduire par le joli mot français d'*aguiche*. Le type de film, comédie, s'adresse à un public peu averti. Les précisions et redondances s'imposent donc : Saint Pierre, Escaliers espagnols, etc. La façon de montrer Rome se rapproche volontairement des cadrages familiers des cartes postales ou des photographies de vacances.
- Le film *From Hell* (Fig.35), des Frères Hughes, qui retrace l'histoire de Jack L'Éventreur, n'a pas été tourné à Londres (pour les scènes qui se passent à Londres), mais en studio dans des décors artificiels construits à Prague. L'utilisation de la technique du montage optique (voir Fig.8) a servi également pour toutes les vues de l'église de Whitechapel. Il faut donc entrer dans Londres par les images connues : le Big Ben (1) dont les cloches accompagnent la bande-son, Saint-Paul (2), les quais de la Tamise (3), un attelage qui passe donne un premier indice pour situer l'époque, Le



quartier de Whitechapel avec la silhouette de Saint-Paul comme signe-raccord (4) car nous sommes entrés dans le décor, puis enfin Londres tel que l'imaginaire populaire se représente la ville : brouillard de couleur brunâtre, pluie et pavés mouillés.



*Fig. 35 From Hell*

Dans les cinq exemples présentés, quels que soient les artifices des réalisateurs, décorateurs et photographes de plateaux, on peut retrouver les mêmes techniques utilisées pour faire voir et faire valoir chacune des villes. Ces techniques peuvent varier, leur but est le même : faire que le spectateur soit projeté dans les espaces de Paris, New York, Vienne, Rome ou Londres. Qu'il croit y être par sa propre volonté. non pas de façon fragmentaire et distanciée comme on regarderait une image, mais par une sensation d'immersion. Ce n'est donc pas un morceau de la ville que *le spectateur se représente*, même si l'action est géographiquement localisée, mais *une totalité* d'espace urbain. L'espace de la ville n'est pas dans le film, mais dans l'imaginaire du spectateur.

Au cinéma, il n'y a pas de distance entre le jeu du spectacle et le spectateur. Il y a osmose. Le film ne fonctionne pas comme un objet artistique créant une distance critique possible entre le spectateur et le spectacle. Le film est une présence totale dans l'œil et l'esprit de celui qui le regarde. La peinture, le roman peuvent décrire un lieu, une rue, une chambre. Il se peut que ces espaces restent génériques, toutes les rues et toutes les chambres appartenant à l'imagination du spectateur ou du lecteur y sont possibles. Il faudra les détails que le peintre ou le romancier saura y mettre ou les descriptions, « ces effets de réels », pour que ces lieux prennent une réalité plus précise. Une rue, une chambre photographiées sont déjà plus référentielles à une réalité. Mais il ne s'agit que d'un morceau de rue ou un morceau de chambre prélevé sur une totalité plus vaste que l'on peut connaître ou ignorer. Et à moins d'en reconnaître des indices qui permettent de l'identifier, de la situer, cette rue et cette chambre restent pour celui qui regarde la photographie, un objet extérieur à lui. Il en prend connaissance par cet artefact, un objet qu'il tente de rendre intelligible par la compréhension qu'il déploie pour s'approprier ce fragment de réalité que nous transmet une image.

Au cinéma, l'expérience du spectacle est toute autre. Voir une rue ou une chambre, c'est voir la rue et la chambre dans laquelle l'expérience du spectateur va être impliquée par l'action qui s'y déroule. Peu importe que cette rue ou cette chambre ne nous soient pas familières, elles le deviennent d'office dans la mesure où nous en prenons possession par leur surgissement même devant nos yeux. Notre regard captif est dirigé par le mouvement même de l'image. L'image peut être un moment fixe, nous savons que cela ne durera pas et que nous bougerons, notre corps attend ce mouvement. Un réel nous est proposé par les premières images d'un film. S'il s'agit d'une ville, il faut l'identifier (la voix *off*, le titrage ou des icônes connues évitent toute confusion possible), puis s'y plonger. Là réside toute la différence entre une photographie et un film. La photographie montre un fragment de ville, le regard a le temps de parcourir les détails (le *punctum*), de puiser des informations (le *studium*) pour reprendre la terminologie de Roland Barthes (Barthes, 1995, p.1111 et suivantes). Le cinéma ne peut se permettre cette distraction du spectateur, c'est selon un mécanisme différent qu'il opère. Le spectateur ne *voit* pas seulement des vues de Paris, de Vienne, de Rome, de New York ou de Londres, il *est* dans ces villes. « Le film impose au spectateur l'obligation de former dans son esprit l'image globale dont les éléments lui sont successivement et non plus simultanément présentés. » (Francastel, 1983, p. 184)

Ces villes existent pour le spectateur dans une *réalité imageante*.

### **Le cycle itératif de la réalité imageante**

Nous entrons dans le film comme on pénètre dans un domaine qui s'ouvre devant nous. Mais avant d'entrer dans le phénomène de la perception proprement dit (ce sera l'objet d'étude de la dernière partie de notre travail), il faut que nous analysions le mécanisme d'échange entre représentation et perception.

Le film nous propose des images et un récit. Il a construit son spectacle, défini son point de vue. Nous le recevons. Deux questions se posent alors. La première est de comprendre comment nous le recevons. La deuxième, liée à la première, est de savoir pourquoi ce spectacle vient s'inscrire dans une expérience qui préexiste ou non et comment il conditionne une nouvelle expérience.

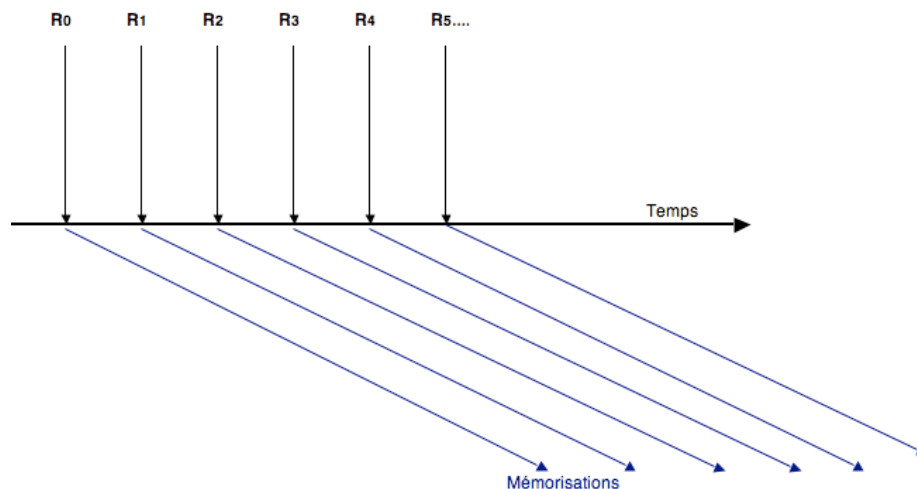
Revenons au spectacle de la ville dans le film. Ce que le film nous propose n'est pas nécessairement des visions connues ou même plaisantes des villes. C'est son but de nous inviter à vivre des choses exceptionnelles, à découvrir des mondes que nous ignorons ou qui nous effraient. L'herméneutique a déjà envisagé ce cas de figure et y situe même son champ privilégié d'intervention.

« La conscience herméneutique sait que son lien à la chose n'est pas celui d'un accord qui irait absolument de soi, comme c'est le cas pour la persistance ininterrompue d'une tradition. *Il existe vraiment une polarité entre familiarité et étrangeté; c'est sur elle que se fonde la tâche de l'herméneutique.* [...] Cette position intermédiaire entre l'étrangeté et la familiarité qui caractérise pour nous la tradition, c'est l'entre-deux qui se situe entre l'objectivité distante du savoir historique et l'appartenance à une tradition. *C'est dans cet entre-deux que l'herméneutique a son véritable lieu.* » (Gadamer, 1996, p.317)

La familiarité est ce que nous connaissons, l'étrangeté, ce que nous découvrons. Dans notre étude, la familiarité peut être comparée à un savoir que nous avons de villes. Ce savoir peut être de nature diverse : vie sur place, tourisme, littérature, photographie, récit d'autres personnes, et images filmiques sous toutes les formes ; d'autres encore... L'étrangeté est ce que nous découvrons « comme témoin et comme participant » (Lotman, 1977, p.23) devant le spectacle en train de se dérouler.

Un problème subsiste. Rien ne s'oppose à ce que nous partagions l'étrangeté puisqu'elle est nouvelle et que nous la découvrons tous ensemble lors d'une projection de film par exemple. Mais nous n'avons pas la même familiarité. Cela veut dire que non seulement nous ne percevons pas la même chose. « Il n'y a d'image que dans un mouvement de la pensée. » (Francastel, 1983, p.29), notre esprit est donc nécessairement actif dans l'acte de percevoir.

Percevoir veut dire (re)connaître ce qui nous est donné à voir dans une projection cinématographique. Comment le présent de la perception et les *passés* accumulés par la mémoire peuvent-ils fonctionner dans une simultanéité ? À partir d'une réinterprétation d'un schéma de Husserl, repris par Merleau-Ponty (1945, p.477), nous pensons que le phénomène peut être schématisé (Fig.36). Horizontalement une ligne du temps qui va du passé vers l'avenir et que, pour reprendre la définition de Husserl, nous désignerons comme la *ligne des « maintenant »*. Il est possible de figurer les représentations comme des lignes perpendiculaires à ligne des « maintenant » ; chaque représentation intervenant en un temps présent successif sur cette ligne. On peut ensuite figurer que chaque représentation, chaque information, se mémorise en s'enfonçant de plus en plus profondément dans l'épaisseur du temps.

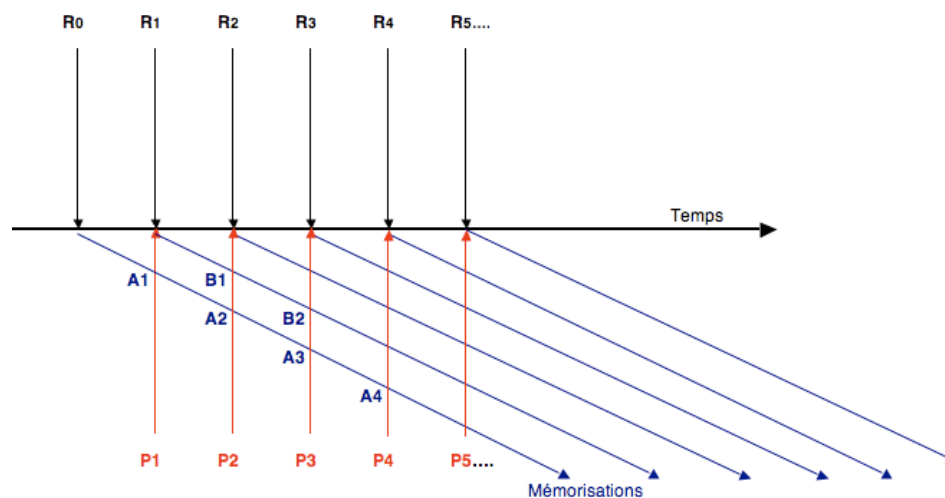


**Fig. 36** Schéma de principe des mémorisations

Imaginons ensuite une première perception (vision dans un film, visite, lecture, expérience, etc.) d'une ville donnée par une représentation en R0 sur la ligne horizontale. Le spectateur n'ayant aucune sorte de mémoire ou de connaissance de cette ville (même s'il sait que cette

représentation appartient au groupe « ville » en général). Il se forme une mémoire visuelle, spatiale, kinesthésique, émotionnelle, etc. à partir de la représentation de cette ville. Cette mémoire est schématisée par les lignes obliques. Nous les désignerons comme des projections des « maintenant »<sup>199</sup>.

Si d'autres représentations, quelles que soient leurs formes, surviennent ensuite, pour la même ville par exemple, sur cette ligne des « maintenant », l'opération se répète de façon identique en R1-R2-R3—etc. excepté qu'il faut prendre compte que chaque perception (P1, P2, P3, etc.) successive va être chargée des expériences déjà mémorisées (par exemple en P2 : A2+ B1+ etc.) par les mémorisations des perceptions précédentes. Nous retrouvons ici une expression proche de celle du Cercle herméneutique (Fig.37).



**Fig. 37** Schéma des « maintenant » de la perception et des « rétentions » liées à la perception.

« L'expérience que nous faisons d'un autre objet modifie notre savoir antérieur et son objet. On possède alors un savoir différent et meilleur, ce qui veut dire que l'objet lui-

<sup>199</sup> Husserl dans son schéma désigne les lignes obliques comme des *Abaschattungen*, des *rétentions*, des « maintenant ». Nous avons inversé le sens de ces obliques et, au lieu de les faire plonger vers la gauche, nous préférons les enfoncer vers la droite. Elle figure ainsi une mémorisation qui continue d'exister vers le futur tout en s'enfonçant parallèlement aux autres mémorisations qui succèdent.



même « ne tient pas ». C'est le nouvel objet qui contient la vérité de l'ancien. » (Gadamer, 1996, p.377).

Sur cette ligne des « maintenant » peuvent cumuler toutes les expériences de nos représentations, de visualisation, de connaissance, de pratiques (visites) et toutes créent à leur tour une nouvelle mémorisation. Cela signifie que non seulement la perception de chaque individu est en perpétuelle évolution, mais que les perceptions traversant ces mémoires seront aussi différentes qu'il existe d'individus différents. Dit autrement, le présent de chaque perception accumule les mémorisations, elles-mêmes combinant la réception de la représentation donnée avec chacune des mémorisations passées que la perception traverse. « Percevoir (*per-capere*), rappelle Henri Maldiney, c'est prendre à travers en traversant tout l'objet perçu. Apercevoir, c'est saisir à, en traversant » (Maldiney, 1994). Ce schéma peut aider à comprendre comment nous recevons une représentation à chaque fois dans une perception enrichie et changeante<sup>200</sup>. C'est en ce sens que nous pouvons dire que la perception cinématographique n'est pas une perception naturelle, mais toujours une perception imageante. Le morceau de réel volontairement sélectionné<sup>201</sup> par le réalisateur que la représentation cinématographique propose doit, pour exister dans la réalité du spectateur, s'approfondir, être mis dans une perspective d'expériences extérieures à la représentation, mais qui la complète pleinement. La fonction imageante de l'image filmique, pour reprendre la formule de Jean-Paul Sartre, est de « faire coller » un savoir à l'objet, et que ce savoir fonde l'acte de perception (Sartre, 2005, p.233).

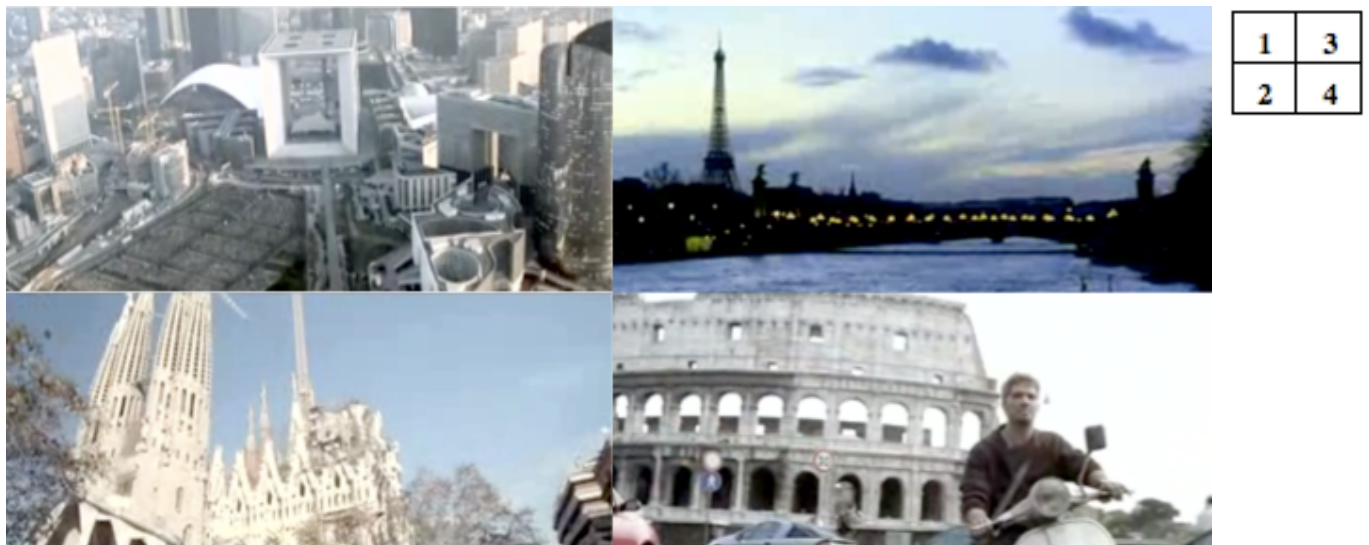
---

<sup>200</sup> Voir à ce sujet Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience* : « Quand je me promène pour la première fois, par exemple dans une ville où je séjournerai, les choses qui m'entourent produisent en même temps sur moi une impression qui est destinée à durer, et une impression qui se modifiera sans cesse. [...] Il me semble que ces objets [...] se peignant sans cesse dans mon esprit, aient fini par m'emprunter quelque chose de mon existence consciente; comme moi ils ont vécu, et comme moi vieilli. Ce n'est pas illusion pure, car si l'impression d'aujourd'hui était identique à celle d'hier, quelle différence y aurait-il entre *percevoir* et *reconnaître*, entre *apprendre* et se *souvenir* [nous soulignons] ? Pourtant cette différence échappe à l'attention de la plupart, on ne s'en apercevra guère qu'à la condition d'être averti, et de *s'interroger alors scrupuleusement sur soi-même* [nous soulignons]. (Bergson, p.86)

<sup>201</sup> « L'histoire de l'art nous apprend que le grand artiste procède toujours par suppression. » (Maldiney, 1994, p.10)

## Partager le réel

Le cinéma nous fait entrer dans les villes. Dans la plupart des cas, cette entrée se fait de façon assez solennelle par le ciel, mais aussi parfois par des chemins plus détournés. Mais quelle que soit la manière, dans la plupart des films, il faut que le spectateur « entre » dans la ville du film le plus efficacement et le plus rapidement possible. Que ce soit par un titre qui apparaît sur le générique ou en sous-titre ou encore par d'autres images des monuments les plus connus de cette ville (Fig.38).



**Fig. 38** *The Bourne Ultimatum* (*La vengeance dans la peau*, Paul Greengrass, 2007). Quelques vues iconiques extraites du film pour identifier quelques unes des villes qui apparaissent dans le film (1 & 3 : Paris, 2 : Barcelone, 4 : Rome).

C'est pour cette raison que les séquences filmiques d'ouverture des films sont des modèles de concision et d'efficacité de représentation des villes. Si le cinéaste ne donne pas d'indication, c'est intentionnel. Son but est de laisser au spectateur le soin d'imaginer « sa » propre ville, ou alors de figurer une ville « générique » (*The Matrix*, Andy et Lana Wachowski, 1999).

Nous souhaitons montrer dans cette partie du travail qu'entre la représentation et la perception, il n'y a pas une différence de niveau, mais de nature. On ne peut pas se situer indifféremment d'un côté ou de l'autre. La signification de ce qu'on analyse diffère radicalement. C'est l'erreur la plus couramment partagée dans les analyses du *medium* cinématographique. Cela ne veut pas dire que représentation et perception (réception de la représentation) n'ont pas

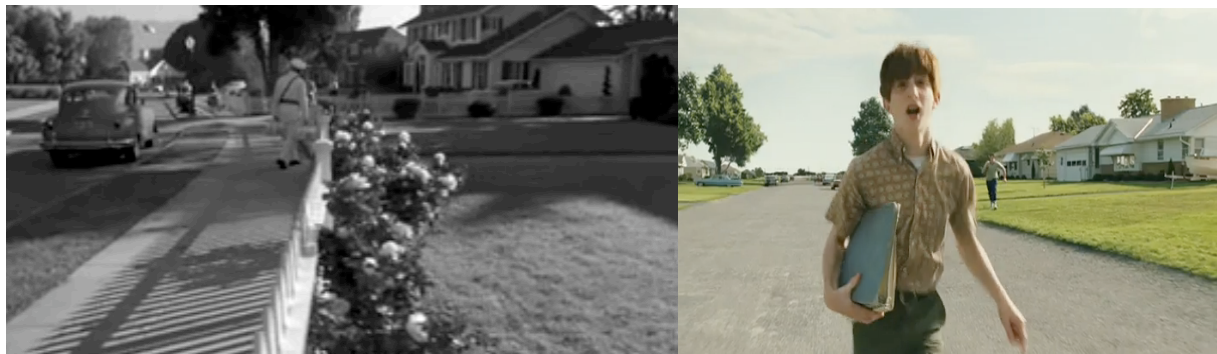
de liens, au contraire. Il existe un échange itératif entre représentation et perception. Cet échange ne fonctionne bien entendu que dans la mesure où la perception est possible, c'est-à-dire dans la mesure où la nature de la représentation s'avère compatible avec la réception du spectateur. Voir sans pouvoir reconnaître n'a aucun sens. Il faut que le spectateur soit immergé le plus rapidement possible dans la ville où l'action va se dérouler. Il ne suffit pas de représenter pour être perçu. La leçon que nous donne le cinéma réside justement dans sa capacité à savoir convaincre son public, *mais aussi d'avoir su le former.*

La perception, comme la représentation, est un phénomène de culture. On ne perçoit que ce qu'on reconnaît. Le travail du cinéma est donc de savoir s'appuyer sur les modes de représentation culturellement admis et de les intégrer avec talent dans sa production. Les techniques de la peinture, de la littérature, de la photographie, de l'architecture aussi sont utilisées pour se donner les moyens efficaces de l'illusion. Le cinéma comme toute production artistique cherche l'efficacité par la simplicité. Dans la représentation des villes, les études montrent surtout les artifices, les trucages utilisés. C'est ce qui a conduit des études à parler de « cuisine des restes ». Toute cette « cuisine » est importante. Elle peut nous apprendre comment culturellement un artiste « voit » la ville et quelle image il souhaite en donner, quels éléments il sélectionne, comment il les arrange. Il arrive aussi que cet artiste s'explique dans des entretiens spécialisés. Le point de vue artistique est important. Nous avons dit que la représentation qu'il donne doit être reçue. Il peut innover, mais dans des limites précises que la société lui « indique ». Il peut surtout, et c'est en quoi il apporte une vision différente de la ville, jouer avec les éléments, avec les architectures, avec les choses. Il les manipule et en révèle des usages ou en invente d'inédits. Les escaliers d'incendie « *fire escape* » des immeubles étasuniens sont devenus des aires de poursuites dans les films d'action, mais aussi des balcons possibles pour des scènes romantiques (le duo Tony et Maria dans *West Side Story*) (Cieutat, 1987, p.73).

On oublie cependant le sérieux du film dans son travail d'invention d'une époque donnée. Pour être crédible, il lui faut être vrai. C'est par ce sérieux que le cinéma forme son public et le convainc de la vérité de ses fables. Jean-Paul Sartre rappelait qu'« au théâtre le drame part de l'acteur, au cinéma, il va du décor à l'homme » (cité par Bazin, 1981, p.156). De la vérité du

décor dépend la vérité du spectacle. Les exemples sont nombreux. La *Small-Town*<sup>202</sup> ou le *Suburb* étasuniens font l'objet de recherches poussées pour reproduire le plus fidèlement les atmosphères, les milieux, les ambiances d'une communauté (Fig.39). Que ce soit dans *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) ou dans *A Serious Man* (Ethan et Joel Coen, 2009) on se trouve en face de deux reconstitutions soignées de villes des années 1950/1960.

Du point de vue historique, il y aurait également un véritable intérêt pour les urbanistes à étudier ces films. Les sociétés se racontent aujourd'hui à travers leurs cinémas comme elles l'ont fait autrefois avec la littérature romanesque. Contrairement aux idées reçues, si les narrations, les histoires racontées, peuvent paraître irréelles, la « vérité » du cinéma, ce par quoi nous « entrons » dans le spectacle est lié au réalisme des choses montrées, des décors et de tout ce à quoi nous ne semblons pas prêter attention. Il suffit de voir avec quels soins et soucis de la vérité historique les décors de *A Serious Man* ont été réalisés. Au-delà des péripéties de l'histoire racontée, on se trouve devant un véritable documentaire du *Suburb* étasunien, des bungalows, des automobiles aux papiers peints des séjours<sup>203</sup>, au mobilier.



**Fig. 39** *La Small-Town (Pleasantville) et le Suburb (A Serious Man)*

L'intérêt documentaire repose sur ce souci de vérité apporté par les cinéastes, les photographes de plateaux (travail sur l'image et les ambiances) et les décorateurs pour être le plus fidèle aux détails et aux atmosphères de l'époque et des lieux qu'ils décrivent. Ensuite

---

<sup>202</sup> La *Small-Town* et son évolution permet d'analyser l'évolution d'une société à travers les modifications de son décor, mais aussi à travers le regard que porte sur elle le cinéaste et ce qu'il fait voir à son public. Voir à ce sujet *Small-Town America in Film* d'Emanuel Levy (1991).

<sup>203</sup> Jusqu'au petit film que l'on voit dans le poste de télévision et qui a été tourné « à la façon » des feuilletons de l'époque.

l'action qui se déroule dans ces lieux et au milieu des objets qui rendent ces espaces vivants et informent sur les signes urbains, les usages possibles, spectaculaires ou banaux.

À ce point de notre travail, si nous voulons comprendre comment nous percevons nos villes, il faut se situer non plus du point de vue de l'artiste qui fabrique son spectacle, mais dans le regard du spectateur qui reçoit le spectacle.

Le cinéma nous apprend à déchiffrer nos villes et à en partager un réel. Mais ce réel n'est pas dans la ville, il est dans ce que nous *voulons-voir*.



## CHAPITRE 4 : LA VILLE IDÉELLE

### Choix méthodologiques

*Marco Polo décrit un pont, pierre par pierre.*

*- Mais laquelle est la pierre qui soutient le pont ? demande Kublai Khan.*

*- Le pont n'est pas soutenu par telle ou telle pierre, répond Marco, mais par la ligne de l'arc qu'à elles toutes elles forment.*

*Kublai Khan reste silencieux, il réfléchit. Puis il ajoute :*

*- Pourquoi me parles-tu des pierres ? C'est l'arc qui m'intéresse.*

*Polo répond :*

*- Sans pierres il n'y a pas d'arc.*

Italo Calvino *Les villes invisibles*

Kublai Khan aurait pu répondre à Marco Polo que sans arc il n'y a pas de pont.

Qu'est-ce qu'un pont, des pierres ou un arc ? On répondra l'un et l'autre. Mais qu'est-ce qui permet de décrire un pont ? Car c'est bien là le sens de la question que pose Khan à Polo lorsque ce dernier lui décrit le pont.

La question en amène une autre et nous retrouvons là le sens de la seconde question de Khan lorsqu'il dit que seulement l'arc l'intéresse : comment perçoit-on l'image d'un pont dans l'esprit ? Par les composants du pont ? Par la forme ? La réponse s'impose d'elle-même : par la forme. Et cette forme prend d'abord corps, si on peut dire, dans notre entendement avant d'exister sous forme matérielle. D'une certaine façon ce court dialogue imaginé par Calvino est la clé de la lecture de son célèbre livre : comment les villes deviennent-elles visibles.

Nous sommes arrivés là au cœur de notre travail de recherche.

Passer de la représentation à la perception constituent les précédentes étapes de recherche. L'herméneutique apporte un regard essentiel pour voir et décrire où s'opère le passage entre ce qui est montré et ce qui est vu. Maintenant il faut entreprendre la dernière étape : répondre à la question de savoir comment nous comprenons et assimilons ce que nous percevons.

La revue de littérature nous a montré que beaucoup de théories partaient de l'idée que l'espace était peut-être la clé de notre perception. Mais le problème est de savoir de quel espace il s'agit. Cette question est d'autant plus pertinente que dans le cadre d'un travail sur le cinéma et

la ville, nous touchons à la problématique de l'espace urbain et de l'espace architectural. L'idée parfois partagée de façon erronée est que la ville, comme l'architecture, exprime l'espace.

« L'art de l'espace par excellence, l'architecture, ne parle pas de l'espace : il serait plus vrai de dire qu'elle fait parler l'espace, que c'est l'espace qui parle en elle, et (dans la mesure où tout art vise essentiellement à organiser sa propre représentation) qui parle d'elle. » (Genette, 1969, p.44).

Si nous pouvons, avec Gérard Genette, parler dans le cas du cinéma, à propos de la ville représentée, de « spatialité signifiante », cela veut dire que ce sont les choses et non l'espace comme tel qui permettent à la représentation et à la perception de communiquer. Le cinéaste construit grâce aux choses un *espace de représentation*. Nous percevons ces choses et reconstruisons mentalement un *espace de perception*. Encore faut-il que ces deux espaces soient compatibles.

Pour que cette compatibilité existe, c'est maintenant au spectateur de construire un sens au réel qu'il perçoit. L'histoire de l'art et la philosophie, elles ne sont jamais très éloignées l'une de l'autre, sont les deux outils qui, avec le plus de précision, nous fournissent les moyens de saisir les codes de la perception. Tout passe par notre expérience et notre mémoire. Nous verrons que cette mémoire est plurielle.

L'itération herméneutique que nous avons vue précédemment opère pour organiser ces mémoires entre elles. De cette manière nous pouvons démontrer que ce que nous désignons comme la *ville idéale*, n'est ni une chose, ni un concept, mais un paradigme. Dit autrement, il n'existe pas de modèle idéal de ville. La ville idéale est ce à travers quoi nous percevons culturellement et intellectuellement les représentations que le cinéma nous donne ; ce grâce à quoi nous les intégrons de façon structurée, dans le stock de nos perceptions antérieures et nous les utilisons pour déchiffrer les nouvelles représentations qui se présentent à nous.



## Perception et mémoires

### Percevoir les choses

Nous avons vu que l'espace peut être pensé et construit dans la fabrication d'un décor, par les moyens mathématiques de la perspective comme il l'est en peinture ou au théâtre. Cet espace construit existe aussi de façon « naturelle » en photographie. Il est tout à fait possible de reconstituer les points de fuite d'anciens clichés pour refaire les mêmes vues qui montreront par exemple l'évolution de l'image d'un paysage ou d'une ville<sup>204</sup>. Dans la pratique architecturale ou urbanistique, les professionnels pensent et conçoivent aussi au moyen d'espaces comme des unités concrètes à partir desquelles ils élaborent des organisations spatiales. Cette notion architecturale de « forme spatiale » trouve son origine dans les travaux de Paul Frankl, *Die Entwicklungsphasen der neueren Baukunst* (1914), traduit en anglais *Principles of Architectural History* (1968)<sup>205</sup>. Tant que nous demeurons dans le cadre strict de la conception et de la représentation, il est parfaitement possible d'envisager l'espace de cette manière. C'est même un outil indispensable à la conception.

C'est cette notion d'espace construit qui a conduit en toute logique des théoriciens du cinéma à envisager que l'espace était une chose et que cette chose avait une sorte de légitimité et d'autonomie. On retrouve cette interprétation de l'espace chez des auteurs comme Georges Matoré ou Henri Agel. Souvenons-nous que le procédé de construction visuelle d'un espace par le procédé mathématique de la perspective est une invention qui a artificiellement fixé des lois de représentation et s'est donné ensuite arbitrairement comme la représentation exacte du monde extérieur.

---

<sup>204</sup> On peut citer par exemple le travail du photographe Andrzej Maciejewsky qui a refait cent ans après et de façon rigoureusement scientifique les clichés que William Notman avait pris de Montréal (Maciejewsky 2003).

<sup>205</sup> Les textes de cet auteur n'ont jamais été traduits en français. Paul Frankl (1968), en s'inspirant des dessins d'architecture de Leonard de Vinci, développe une théorie de l'espace qu'il divise selon trois catégories – *spatial form*, *corporeal form* et *visible form* – qui seront reprises dans les théories typo-morphologistes et serviront de base à l'élaboration de syntaxes architecturales (Panerai, Castex) ou de travaux sur la sémiotique du lieu (Norbert-Schulz).

« C'est à ce moment que datent le dogme du réalisme de la vision et aussi par voie de conséquence, l'affaiblissement de la conscience du rôle joué par le temps dans toute prise de conscience de l'univers visible. » (Francastel, 1983, p.129)

Depuis, notre culture picturale occidentale repose avant tout sur la culture de la perspective. La perspective agit comme un paradigme ; c'est avec elle et par elle que nous regardons les images. « Il faudra le péché florentin, la perspective, pour changer les apparitions en apparences, la présence en représentation » écrit Jean-Paul Sartre à propos du Tintoret (Sartre, 1978). Sa formule du « péché florentin » en dit long sur les codes qui, depuis le XV<sup>ème</sup> siècle, nous font voir l'espace comme non seulement une construction objective, mais comme la seule façon logique de le concevoir<sup>206</sup>. Comme tout créateur, le cinéaste, de la même façon que le peintre, joue des propriétés de la perspective mathématique et de sa capacité à « tromper l'œil » pour créer visuellement des espaces.

Si la perspective fait partie des outils de la représentation, cela ne veut pas dire qu'il faille en faire un outil de la perception. Un psychologue comme Jean Piaget a montré que la reconnaissance objective de l'objet vu au loin, dont on *sait* la taille par expérience ou connaissance, permet d'estimer de façon approximative la troisième dimension, c'est-à-dire l'éloignement où se situent les objets ou les formes.

« Il n'est alors qu'une explication plausible de cette difficulté à évaluer les grandeurs projectives : c'est que seule la grandeur objective (constante) est utile dans l'action quotidienne, tandis que la grandeur projective ne sert à rien, sinon aux peintres de paysages ou aux dessinateurs astreints à reproduire les perspectives. Il en résulte que, dans la perception usuelle la grandeur projective est corrigée en fonction de la grandeur objective [...] et que la « grandeur apparente » constitue, pour la plupart des sujets, un compromis entre la grandeur projective et la grandeur réelle. » (Piaget *in* Michotte, 1955, p.25)

C'est en quelque sorte parce que nous connaissons la grandeur réelle d'une voiture, d'un être humain, qu'il est possible au cinéaste par exemple pour tromper notre perception soit de placer les choses au loin, soit de les construire en modèle réduit. Il nous est impossible de déceler la supercherie en nous fiant à notre vision. (Fig. 11)

---

<sup>206</sup> Nous savons qu'il en est différemment dans d'autres cultures comme, par exemple, la culture orientale. (Cheng, 1979).

Le danger est de confondre la technique de production de l'œuvre, car la perspective reste avant tout une technique, avec ce que, comme spectateur, nous voyons de l'œuvre. Oublier cette réalité conduit à des lectures à la fois orientées et trompeuses des œuvres. La thèse développée par exemple dans l'ouvrage de Rohmer sur le *Faust* de Murnau (Rohmer, 1977) est à ce titre exemplaire. L'analyse fine faite plan par plan de la structure de l'image (des photogrammes), de la nature des éclairages permet à Rohmer de déclarer que Murnau avait construit un espace cinématographique et de comprendre comment cet espace opère dans le film. Sa démonstration le conduit à reconstituer l'espace du cabinet du Docteur Faust, de la chambre de Marguerite et de la maison de Marthe. Cet exemple est d'autant plus intéressant que nous savons par le témoignage du décorateur de Murnau que, non seulement ces espaces n'ont jamais été matériellement construits comme le pense Rohmer, mais qu'ils ont été conçus dans la tête de Murnau plan après plan. La technique utilisée par Murnau consistait à peindre à chaque scène sur un verre placé devant l'objectif de la caméra une esquisse de la partie de décor voulu. À partir de cette esquisse, on fabriquait un morceau de décor ; celui exactement figuré sur l'image peinte sur le verre<sup>207</sup>. L'espace n'a donc jamais existé comme un décor complet, comme une architecture, mais morceau par morceau, immédiatement détruit ou recyclé après que chaque plan ait été tourné. L'analyse de Rohmer est logique dans la mesure où il se situe lui-même comme cinéaste face à un autre cinéaste. Il donne son regard de professionnel. Comme un architecte analyse l'œuvre d'un autre architecte. C'est le sens de son livre. Mais se baser sur les images fixes des photogrammes, c'est oublier que le film est un défilement, donc du temps, avant d'être un espace. *C'est le temps qui crée la sensation d'un espace construit*. La simultanéité des points de vue aidée de la persistance rétinienne nous fait croire à l'existence d'un espace fixe là où il n'y a jamais eu que des choses successivement mis devant l'œil de la caméra. *Quant au spectateur, et c'est le plus important, ce n'est pas l'espace qu'il perçoit, ce sont les choses*. C'est sur les choses que notre regard peut s'ancrer et c'est ainsi qu'elles acquièrent pour nous cette stabilité indispensable qui rassure la validité de la perception. Voir l'espace est un acte intellectuel volontaire, dans ce cas « l'espace n'est plus objet de vision, mais objet de pensée » (Merleau-

---

<sup>207</sup> « Le cabinet d'étude de Faust [...] fut construit d'après morceau par morceau : chaque plan séparément [...]. On ne partait pas du tout d'une pièce construite sur le plateau ; on ne s'intéressait qu'à ce que le public verrait effectivement sur l'écran dans les plans combinés entre eux. » Arno Richter citant Robert Herlt (décorateur de Murnau) à la UFA, *Le décor de film 1* in « Cinématographe » n° 75 Février 1982, p.12.

Ponty, 1996, p.28). C'est un point important sur lequel nous reviendrons plus en détail à propos du spectacle. Il nous arrive alors de confondre la perception des choses qui composent la forme spatiale avec ce que Cassirer décrit comme une « intuition de l'espace ».

« Nous n'accédons à l'intuition de figures spatiales déterminées qu'en unifiant d'une part dans une représentation des groupes de perceptions sensibles qui se repoussent mutuellement dans le vécu sensible et immédiat et d'autre part en distribuant à nouveau cette unité dans la diversité de ses composantes singulières. » (Cassirer, *I*, 1953, p.43).



**Fig. 40** *The Apartment*. (en haut) le dessin d'Alexandre Trauner et (en bas) une image du film

Comme représentation, nous avons vu que l'espace du spectacle est construit. Exactement comme pour une représentation picturale, il est donc possible d'exagérer artificiellement la profondeur d'une pièce en plaçant au fond des enfants figurants habillés en adultes et en exagérant les lignes de fuite du décor (*The Apartment*<sup>208</sup>) (Fig.40). Le cinéma a pris également l'habitude de ne construire que la partie visible des bâtiments filmés, comme les

<sup>208</sup> Film de Billy Wilder de 1960. Le titre français est *La garçonnière*.

« déconstructions » des vues *urbinales* par Blécon (Damisch, 1987) (Fig.7 & Fig.9), ou de ne les construire qu'à échelle réduite (Fig. 11). Si nous comprenons comment les représentations sont construites, il reste la question de savoir ce que nous percevons. La phénoménologie nous rappelle que « l'espace n'est pas le milieu (réel ou logique) dans lequel se disposent les choses, mais le moyen par lequel la position des choses devient possible. » (Merleau-Ponty, 1945, p. 281). La définition de Merleau-Ponty permet de mieux poser le problème de la perception de l'espace. Le fait de filmer en décor naturel ou de croire que le « cinéma-vérité » change quelque chose est une erreur. Le cinéaste joue avec les effets naturels de l'espace qu'il filme. *Rappelons que cet espace, tout construit qu'il puisse être, n'a aucune matérialité en dehors des objets, des plans construits ou empruntés qui le délimitent et lui donnent sa forme.* Cela conduit à l'erreur trop couramment admise que l'espace existerait dans l'écran comme une chose objective ; que l'écran vide donnerait à voir l'espace dans une sorte de pureté (Agel, 1978).

L'écran de cinéma n'est jamais vide pour le spectateur. Même s'il est vide d'objet, de personnage, il signifie toujours *l'annonce d'une chose* : un ciel, une étendue brumeuse, un plan d'eau. C'est ce que l'écran fait *voir*. Rappelons que nous arrimons notre regard. Il faut ensuite que des indices interviennent (bruits, sons, formes, reflets, ondes, mouvements, etc.) pour que le sens se précise et que l'interprétation se fasse. Sinon nous ne voyons pas un espace et nous sommes incapable d'interpréter la représentation sans indices ; nous sommes, comme spectateur, toujours en *attente que quelque chose se produise*. Le point de vue donné par la caméra et qui positionne de façon intentionnelle le spectateur valorise ce point de perception en lui conférant un sens supplémentaire. C'est ce que l'écran ensuite fait *valoir*. Enfin la scène, par les indices de crédibilité qu'elle propose, invite le spectateur à compléter, à imaginer le reste qui dépend alors uniquement du savoir et de l'expérience du spectateur. C'est ce que l'écran fait *vouloir-voir*.

Du point de vue du spectateur, on ne perçoit jamais un espace tel qu'il a été construit par le metteur en scène ou le décorateur. Pour pouvoir le faire, il faudrait *penser* l'espace, le reconstruire mentalement en s'appuyant sur les données de l'image. C'est de cette façon qu'il est possible de reconstruire les lignes de fuites, les volumes scéniques, comme le fait Rohmer pour les décors de Murnau. Il est aussi possible de prendre les informations techniques auprès du cinéaste et du décorateur. La littérature abonde de ces renseignements et des anecdotes qui entourent le tournage des films. Nous nous trouvons dans ce cas en présence de l'analyse de l'espace et non de la vision d'un film. Quant à « l'intuition de l'espace », nous verrons que ce

n'est pas l'espace qui est visé par la perception, mais l'action possible sur les objets qui le caractérisent. Cette « intuition de l'espace » fait partie de l'expérience de notre corps devant le spectacle et non du spectacle<sup>209</sup>.

La vérité est que la perception d'un film ne passe pas plus par l'intelligence<sup>210</sup> que par l'analyse. « Un film ne se pense pas, il se perçoit », nous rappelle Merleau-Ponty (1966). Pour prendre connaissance de ce que l'écran lui présente, le regard se fixe d'abord sur les choses et tout particulièrement sur leur matérialité. Pour cette raison, nous avons montré l'importance de la texture, des effets atmosphériques, des reliefs, des « effets de réel ». Dans la perception, nous sommes d'abord concernés par un rapport sensible et culturel aux choses. Nous les voyons parce que nous les reconnaissons (Francastel, 1983), nous en avons une mémoire, nous en postulons une expérience possible. Ces choses comptent pour nous (Merleau-Ponty, 1966). À partir des choses mises en image sous formes de fragments, d'indices de symboles, il est alors possible pour le spectateur de construire un « réel », c'est-à-dire non pas une réalité, mais un *sens du réel*, qui lui permette de *participer* au spectacle comme « une totalité résolue » (Maldiney, 1973).

---

<sup>209</sup> Nous pouvons faire cette expérience en voyageant. Nous avons beau connaître tous les objets, tous les signes et avoir vu des films, nous découvrons la véritable nature d'un espace qu'en le vivant physiquement.

<sup>210</sup> Beaucoup de théoriciens se sont attachés à la théorie avancée par Eisenstein d'un « cinéma intellectuel », d'un cinéma qui fait penser. Pour Eisenstein cela tenait surtout dans l'idée d'un cinéma à fort contenu idéologique et qui ne passerait plus par la fable (Yourenev, 1965). L'idée a ensuite contaminé le monde des cinéastes qui se sont donnés des rôles de maîtres à penser et, en face d'eux est né un monde de théoriciens-critiques qui sont en quelque sorte devenus les exégètes de cette matière intellectuelle dispensée par ce « cinéma intellectuel ». Cette idée a conduit à théoriser le cinéma de propagande (voir à ce sujet les analyses de Kracauer et Benjamin).



**Fig. 41** Quatre images du plan de la gare de *A Woman of Paris* de Charles Chaplin. Les flèches indiquent le reflet des vitres lumineuses des wagons qui défilent devant l'actrice simulant le passage du train.

Prenons par exemple un plan tourné par Charles Chaplin dans un film peut-être parmi les moins connus, *A Woman of Paris* (en français : *L'opinion publique*, 1923). Ce plan<sup>211</sup> montre l'actrice Edna Purviance, qui joue le personnage de Marie, debout sur un quai de gare (Fig.41). Le décor planté est minimaliste ; le point de vue place le spectateur exactement devant l'héroïne comme s'il se tenait sur les rails (placé sur le quai en face, nous aurions dû voir le train passer).

<sup>211</sup> Ce plan peut être vu partiellement dans la séquence de présentation du film sur le site Youtube (voir liste des figures). Les indices de cette scène sont d'abord un morceau de décor dans lequel le couple arrive, et l'apparition rapide d'un personnage (joué par Chaplin) en uniforme de porteur qui vient déposer une malle. Le décor n'a pour seul élément identifiable qu'une pendule. Le couple arrive ensuite et un « cartouche » rapporte un dialogue dans lequel l'homme – Jean – commente l'horaire du prochain train pour Paris et demande qu'elle – Marie – prenne des billets. Suit une scène dramatique dans la maison de Jean et on comprend que Marie ne sera pas rejointe par Jean. Le train arrive. Marie décide de le prendre seule.

On ne verra jamais le train, mais seulement le reflet du défilement<sup>212</sup> de lumières, que l'on imagine venue des fenêtres des wagons, puis l'arrêt du défilement des lumières des fenêtres. Dans la réalité de la mise en scène, ni la gare ni le train n'ont jamais existé. Simplement nous comme spectateur, nous *voulons voir* un train qui passe et nous *voulons voir* une gare, non pas un bout de train ni un bout de gare, mais sa totalité en tant que train (incluant tout le train, les rails, etc.) et toute une gare qui aura l'espace et l'architecture que nous *voudrions* lui donner. C'est ce que le décorateur Guy-Claude François appelle « inférer » l'existence de la ville à partir d'un fragment d'une rue (François et Boucris *in* Grenier, 1987, p.169). Nous inventons le tout à travers ce fragment qui nous est montré en fonction de nos connaissances et de nos expériences. En quelque sorte, pour que nous *acceptions* comme vraie la scène que nous voyons, nous avons besoin de lui créer une vérité à travers notre imaginaire. On peut supposer avec raison que la scène de la gare n'ait aucune réalité pour quelqu'un qui n'a jamais vu de train ni de gare. Il faut *savoir* pour *voir* (Francastel, 1983). Nous complétons avec nos moyens mémoriels ce qui n'existe pas et qui n'a jamais existé dans le décor pour que ce décor sorte de son état de décor et devienne réalité pour nous. C'est à cette seule condition que notre expérience pourra s'y loger.

Ainsi posons-nous la question de savoir pourquoi nous avons besoin de voir une gare et un train là où ils n'ont en réalité jamais existé ? Pourquoi dans un film en noir et blanc, nous voyons du soleil ou un ciel bleu là où il n'y a que des taches sombres, des contrastes et une étendue grise ? Pour percevoir nous avons besoin du sens que nous cherchons à donner au réel pour que la représentation puisse devenir à son tour un réel possible pour notre action. Nous complétons une vision fragmentaire qui nous est offerte – Edna Purviance sur ce qu'on veut croire être un quai – avec toute notre imagination : train, voyage, départ, etc.. Le cinéma a cet avantage

---

<sup>212</sup> Ce n'est pas la réalité de la scène telle que montrée dans le film, mais son interprétation qui est essentielle. Par exemple Henri Agel voit dans cette scène un « le départ d'un train qu'on ne voit pas » (Agel, 1978, p.180) tandis que Marcel Martin décrit le « train qui entre en gare et les lumières des wagons passent sur son visage cependant que le courant d'air agite ses vêtements. » (Martin, 1966, p.136). C'est Martin qui a raison sur le sens de circulation du train – nous savons qu'un train roule à gauche et donc qu'il entre en gare, de plus Marie va le prendre - et le courant d'air existe bien, mais juste un instant très bref, à peine perceptible – lui a voulu le percevoir - on voit la veste de Marie (Edna Purviance) s'entrouvrir très brièvement. Mais les lumières des fenêtres des wagons ne passent pas « sur son visage » de Marie, mais sur elle (voir figure). Ces articles écrits « en mémoire du film » relatent la réalité du spectateur avant de décrire celle du metteur en scène. C'est la difficulté de la critique de spectacle. Ce en quoi il n'y a pas de spectateur objectif ni de spectateur plus « intelligent » qu'un autre.



d'opérer un tri dans ce réel qui nous entoure et que nous ne cherchons pas nécessairement à comprendre dans la vie quotidienne ; il nous permet, par la représentation qu'il nous en donne, de lui inventer un sens d'autant plus crédible qu'il est le nôtre.

« L'apparition successive d'observations fragmentaires nous oblige à reconstruire dans l'espace une réalité morcelée par le temps. En toute hypothèse l'homme ne reconnaît pas directement l'espace – *et pour cause il le crée* [nous soulignons]. Le film impose au spectateur l'obligation de former dans son esprit l'image globale dont les éléments lui sont successivement et non plus simultanément présentés. » (Francastel, 1983).

Ce sont donc les choses montrées, les murs de la gare et leur texture, la pendule, ainsi que les gestes, le porteur qui dépose une malle, le bras qui sort d'un mur où on *devine* un guichet, et le mouvement des lumières de fenêtres, qui nous invitent à construire une gare et à faire exister un train. Ce n'est pas l'espace de la gare telle que Chaplin a pu par exemple la construire sur le plateau de tournage et en imaginer les illusions de perspective pour donner l'impression de profondeur. La gare qui est présente dans notre esprit et que le train qu'Edma Purviance *a pris ou non*<sup>213</sup> sont *nos* inventions. Le jeu qui consisterait à demander aux spectateurs, au sortir d'une séance de projection, une description de la gare et du wagon aboutirait probablement à autant de descriptions qu'il a de spectateurs. Quant à l'espace de la gare, il serait différent pour chaque gare décrite. Il appartient en fait à l'expérience du spectateur et n'a aucune raison de correspondre à celle du metteur en scène ou de son décorateur. Pour qu'une autre nouvelle expérience puisse exister pour le spectateur, il aurait fallu plus de plans, divers points de vues de cette gare, une action plus longue et plus complexe<sup>214</sup>. Ce n'est donc pas l'espace imaginé par Chaplin, pas plus qu'un espace filmique abstrait et théorique qui nous a permis de créer la gare et le train, mais des morceaux d'éléments manipulés et mis en valeur à partir desquels, par nos connaissances et notre expérience mémorielle, *nous avons constitué un monde, la mise en forme d'un possible*.

On peut objecter que s'il faut connaître pour reconnaître, comment pouvons-nous intégrer dans notre perception des lieux, des villes que nous ne connaissons pas. En fait nous ne

---

<sup>213</sup> Nous ne verrons pas Marie prendre ce train. On *imagine* qu'elle le prend puisque nous la retrouvons ensuite à Paris (c'est également dans le *titre* du film).

<sup>214</sup> On peut comparer avec une autre scène de gare, comme celle tournée dans Union Station (Chicago), *The Untouchables* (film de Brian de Palma, 1987).

connaissions pas la gare de Chaplin. Le travail du metteur en scène est de nous conduire à reconnaître ce lieu *comme* une gare, par le récit et par des actions des personnages. Ce sont donc les *comportements et des indices*, et non notre « intuition spatiale », qui nous éclairent sur l'usage des choses que l'on perçoit sur l'écran<sup>215</sup>.

## Perception et mémoire

C'est une chose de démontrer comment on *veut voir* à partir de ce qu'on nous *fait voir* et *fait valoir*. On comprend que les fonctions mémorielles active et passives opèrent individuellement face à un spectacle donné. Maintenant on sait que Chaplin, pas plus que n'importe quel autre metteur en scène, n'a fait un film pour un seul spectateur. Il doit faire partager son œuvre et si, comme nous le montrons, nous n'imaginons pas la même chose en même temps, comment se fait-il que nous puissions en partager l'expérience.

Il faut pour comprendre un mécanisme aussi complexe, revenir au phénomène de la mémoire dans la perception. Nous ne pouvons percevoir ce que nous ignorons. Quelqu'un qui n'aurait jamais vu (par d'autres images par exemple) ni visité une gare, ni attendu puis pris un train, qui en ignorerait les propriétés physiques, serait incapable de comprendre le sens d'une représentation de ces objets. Notre mémoire pour rendre une gare ou un train à notre esprit n'a pas nécessairement besoin de représentation matérielle – dessin, photographie ou film – pour en faire surgir les images<sup>216</sup>. Il nous est tout à fait possible de nous figurer mentalement une gare simplement par une évocation même silencieuse.

Cette mémoire est loin d'être innée. « Percevoir, c'est identifier » (Gombrich, 1971). Qu'il s'agisse d'une gare ou de toute autre chose, il faut se rappeler que l'origine de toute perception

---

<sup>215</sup> De la même façon qu'on a appris aux populations européennes des années 1950, à quoi servaient et comment on utilisait les réfrigérateurs dont l'industrie se développait aux États-Unis. L'anecdote nous a été rapportée par Enrico Fulchignoni lors d'un séminaire de Françoise Choay (Paris VIII, 22 juin 1977) : les fabricants de réfrigérateurs, comme actionnaires des Majors, imposaient que les scénaristes insèrent dans l'histoire des scènes qui se passent dans une cuisine et au cours desquelles l'un des principaux personnages ouvre le réfrigérateur et sort du lait, de la bière ou tout autre produit conservé au frais. L'habileté des scénaristes et des cinéastes ont fait que ces scènes s'insèrent logiquement dans l'économie de l'action ou même donnent naissance à des scènes cultes comme James Dean avec une bouteille de lait dans *Rebel Without a Cause* (*La fureur de vivre*, Nicholas Ray, 1955).

<sup>216</sup> Ce que Jean-Paul Sartre décrit comme la « conscience imageante » (Sartre, 1940).

est culturelle : « L'homme ne naît pas dans la nature, mais dans la culture » (Benveniste, 1974). Notre mémoire résulte de notre apprentissage des choses, c'est-à-dire de notre expérience stockée sous forme de souvenirs. Lorsqu'un cinéaste comme Chaplin nous montre le plan de la gare, nous partageons bien entendu les mêmes images, mais nous ne partageons pas la même gare ni le même train. Nous partageons le fait que culturellement tous les spectateurs ont tous leur expérience de l'espace d'une gare et de l'attente d'un train. Pour partager le sens d'une représentation, il faut donc que nous ayons en commun des éléments d'une mémoire pourtant considérée comme individuelle. C'est dans la nature de notre mémoire et son rapport avec notre expérience que nous trouvons ce qui constitue notre perception consciente.

Dans son ouvrage *Matière et mémoire*, Bergson émet la théorie que notre expérience, dans la mesure où elle apparaît comme stable et commune à tous les hommes, est la clé de notre perception.

« C'est de cette expérience, théâtre nécessaire de notre activité, qu'il faut partir. C'est donc la perception pure, c'est-à-dire de l'image, qu'on doit se donner d'abord. Et les sensations, bien loin d'être les matériaux avec lesquels l'image se fabrique, apparaîtront au contraire alors comme l'impureté qui s'y mêle, étant ce que nous proposons de notre corps dans tous les autres. » (Bergson, *MM* p.365)

Cette théorie se veut en rupture avec celles qu'il considère comme extrêmes, des thèses idéalistes et matérialistes. L'idéalisme qui s'appuie sur la double thèse : *La mémoire n'est qu'une fonction du cerveau, et il n'y a qu'une différence d'intensité entre perception et souvenir* ; et le matérialisme qui propose la double thèse inverse : *La mémoire est autre chose qu'une fonction du cerveau, et il n'y a pas de différence de degré, mais de nature, entre la perception et le souvenir* (*MM* p.366).

Selon les thèses idéalistes, percevoir n'est rien d'autre que la réminiscence affaiblie de souvenirs stockés dans notre cerveau et que la perception viendrait en quelque sorte arracher de leur lieu de stockage pour en faire un *duplicat* virtuel de l'objet réel perçu, dit autrement, la perception serait une « hallucination vraie »<sup>217</sup>. Outre, comme le démontre Bergson que la théorie idéaliste est contredite scientifiquement par les expériences neurologiques, nous avons vu

---

<sup>217</sup> Cette tradition est largement inspirée des thèses augustinienes sur la mémoire. (*Confessions*, livre X, chap.viii)

en abordant le problème de la représentation cinématographique qu'elle limiterait les approches herméneutiques de la représentation et du spectacle. Elle réduirait d'une part le spectateur à une passivité devant le spectacle, en contradiction avec l'idée de Francastel qui veut qu'« il n'y a d'image que dans un mouvement de la pensée. » (1989, p.29). Mais en poursuivant cette logique du *duplicat* mémoriel, cela signifierait un affadissement du souvenir puisque toute réminiscence successive se trouvant être nécessairement plus faible que la précédente.

Les thèses matérialistes au contraire refusent que le souvenir appartienne au cerveau. La perception ne concerne que notre corps potentiellement porteur d'action dans la mesure où il possède des automatismes fonctionnels et qui seraient les véritables porteurs de notre pouvoir mémoriel ; le cerveau n'assurant qu'un rôle de relais pour faire aboutir en la conservant l'image de l'objet réel perçu pour la transformer en action possible, dit autrement la perception serait une « conduite possible ». Bergson, loin de dénier tout fond recevable à ces thèses idéaliste et matérialistes, considère que pour répondre aux interrogations qu'elles posent, la perception doit tenir compte de l'une et de l'autre tout en cherchant à en organiser le rapport qu'elles entretiennent.

« La vérité est que la mémoire ne consiste pas du tout en une régression du présent dans le passé, mais au contraire dans un progrès du passé au présent. C'est dans le passé que nous nous plaçons d'emblée. Nous partons d'un « état virtuel » que nous conduisons peu à peu, à travers une série de *plans de conscience* différents, jusqu'au terme où il se matérialise dans une perception actuelle, c'est-à-dire jusqu'au point où il devient un état présent et agissant, c'est-à-dire enfin jusqu'à ce plan extrême de notre conscience où se dessine notre corps. » (Bergson, *MM*, p.369)

Retenons de cette citation le point qui nous semble essentiel : la mémoire opère du passé vers le présent. Rapprochons maintenant cette donnée de celle que nous avons relevée au début de la démonstration à propos de la notion d'expérience telle que définie par Bergson et partons de cette expérience. Disons, en suivant le raisonnement que nous suggère Bergson, que pour devenir une image, c'est-à-dire une perception pure, une perception s'impose à nous à travers notre expérience. Les sensations qu'elle peut provoquer ne seraient que des « impuretés » ; nous aurons à revenir sur ce point. Seule cette perception pure, cette image, touche notre mémoire. C'est là où Bergson pose deux thèses importantes dans sa démonstration et que nous

retrouverons souvent sous d'autres formes dans les diverses théories de la perception. Elles en constituent le point de rebroussement.

La première de ces thèses dit que le souvenir n'est pas désintéressé, il est là pour agir (Bergson, *MM*, p.371). En atteignant notre mémoire, et donc nos souvenirs, l'image perçue ne se contente pas de venir combler un vide virtuel comme la pièce d'un puzzle dans l'ensemble passif de nos souvenirs et qui serait une sorte de « réservoir d'image ». La notion d'action associée au souvenir est l'exact pendant de la remarque que fait l'historien de l'art Pierre Charpentrat à propos du *trompe-l'œil* lorsqu'il écrit que « notre erreur ne consiste pas tant à croire les objets « réels », qu'à les croire innocents » (Charpentrat, 1971, p.163). L'image agirait sur notre mémoire dans la même proportion où notre mémoire réagirait.

« Ce qui me frappe le plus dans la mémoire, ce n'est pas qu'elle redit le passé, c'est qu'elle alimente le présent. Elle lui donne la réplique ou réponse, lui met les mots dans la bouche et ferme en quelque sorte tous les comptes ouverts par l'événement.» (Valéry, 1974, p.1221)

L'autre thèse qui complète la précédente, dit que « notre représentation des choses naît de ce qu'elles viennent se réfléchir contre notre liberté. » (Bergson, *MM*, 1959).

« Nous touchons ici du doigt l'erreur de ceux qui font naître la perception de l'ébranlement sensoriel proprement dit, et non d'une espèce de question posée à notre activité motrice. Ils détachent cette activité motrice du processus réceptif, et comme elle paraît survivre à l'abolition de la perception, ils en concluent que la perception est localisée dans les éléments nerveux dits sensoriels. Mais la vérité est qu'elle n'est pas plus dans les centres sensoriels que dans les centres moteurs; elle mesure la complexité de leurs rapports, et existe là où elle apparaît. » (Bergson, *MM*, 1959, p.195)

Que l'image touche la mémoire et provoque une action possible ne dit pas encore comment la perception se transforme en reconnaissance et comment de cette reconnaissance, le souvenir « intéressé » devient perception « présente ». Bergson propose alors de concevoir la reconnaissance selon deux formes : une forme *passive* et une forme *active*.

La forme de *reconnaissance passive* – paradoxalement une *mémoire-action* - qui serait « plutôt jouée que pensée » où le corps « fait correspondre à une perception renouvelée une démarche devenue automatique » expliquée par « les appareils moteurs que l'habitude a montés dans le corps » (Bergson, *MM*, p.367). Nous comprenons par passif qu'il s'agit d'une sorte de

court-circuit, de raccourci, qui ne ferait pas intervenir directement nos souvenirs, mais plutôt des réflexes mémorisés<sup>218</sup>. Nous pouvons éprouver cette mémoire passive lorsque par exemple à l'intérieur d'une représentation cinématographique se glisse un élément qui ne répond pas à des habitudes inscrites dans notre corps. Les studios d'animation de Walt Disney ont rencontré à l'occasion de leur premier long métrage *Blanche neige* (1937), cette difficulté dans l'animation dessinée de mouvements d'êtres humains. Jusqu'ici rien ne s'opposait à ce qu'un spectateur accepte les mouvements d'une souris qui marche ou joue au golf, pas plus que nous rejetons la vision d'un rat qui fait la cuisine (*Ratatouille*). La réalité est que nous n'en avons jamais vu et pour cause. Nous en acceptons donc la réalité, en sachant qu'il s'agit d'une fable. Nous éprouverons même des sensations et des empathies dans la mesure où ces créatures dessinées possèdent à nos yeux, grâce au talent de leurs créateurs, des expressions humaines. Maintenant lorsqu'il s'est agi de montrer un homme qui descend un escalier ou qui se lève d'une chaise, le problème qui se pose aux animateurs de studio est de recréer non seulement les geste exact, le rythme, mais également les positions équilibrées du corps et des membres pendant l'exécution du mouvement que nous faisons nous-mêmes sans réfléchir (Thomas, 1960). Les premiers essais furent catastrophiques pour la simple raison que bien que nous n'y prêtions pas consciemment attention, si le mouvement montré ne correspond pas à celui que nous avons dans la mémoire de notre corps, nous refusons l'illusion et donc la représentation<sup>219</sup>. Mais, lorsque l'actualisation fonctionne, la représentation peut devenir à son tour action possible. Ce passage du sensoriel est dit autrement par le neuropsychiatre Erwin Straus, mais recoupe le même processus :

« Les données sensorielles originelles sont censées pouvoir se transformer en perceptions, par des effets de l'attention, de la mémoire et de l'exercice, en d'autres termes, après la phase réceptive il se produit une sélection et une réorganisation dont le résultat final diffère

---

<sup>218</sup> Nous citerons sur ce sujet les travaux d'Albert Michotte et notamment ceux sur *La perception de la causalité* (1946). Ils apportent à partir de la Gestaltpsychologie un éclairage intéressant sur les phénomènes de perception de l'image filmique. Nous ne partageons pas pour autant certaines conclusions que Michotte ou ses élèves ont tirées de ses travaux. Les notions d'*empathie* ou de *perception de la réalité* ne nous semblent pas apporter d'éléments complémentaires pertinents par rapport aux travaux de Bergson et de Gadamer sur la mémoire perceptive. « Le caractère de « réalité » des projections cinématographiques », *Revue internationale de filmologie*, n<sup>os</sup> 3-4 (1948).

<sup>219</sup> La solution adoptée à l'époque fut de filmer les scènes avec de vrais acteurs, puis de recopier sur celluloïd image par image les mouvements en les adaptant au style de l'animation. (Thomas, 1960)

profondément des effets de simples stimuli sensoriels. La sensation, quelle qu'en soit l'intervention dans l'instauration de la perception, est en règle générale tellement absorbée par cette dernière qu'elle ne peut être reconstruite que grâce à un processus d'abstraction et n'est observable directement à l'état pur que dans de très rares cas. Ainsi donc, bien qu'elle doive subir un certain nombre de transformations, le fait qu'elle puisse être récupérée par l'abstraction prouve qu'elle est toujours présente dans la perception, encore que de manière latente. Il en est résulté que les termes « sensation » et « perception » ont souvent été utilisés solidairement, la sensation étant considérée comme un cas limite de la perception. » (Straus, 1989, p.534)

Nous sommes avec la mémoire-action devant une forme culturelle de la mémoire ; en ce que notre mémoire contient notre orientation spatiale<sup>220</sup>, nos comportements, nos réflexes et nos automatismes qui peuvent être aussi bien de nature physiologique que sociale. C'est par cette mémoire-action que nous possédons ce que nous avons évoqué comme une « intuition de l'espace ». Il s'agit donc d'un premier aspect de la mémoire dont tout créateur, et spécialement le créateur de films, doit prendre en compte s'il veut que son film soit accueilli et compris par le plus grand public possible<sup>221</sup>.

La seconde forme de reconnaissance est définie par Bergson comme une *reconnaissance active*. Elle opère comme une *mémoire-souvenir*. Rappelons nous que, d'une part le souvenir est « intéressé » et potentiellement agissant et que, d'autre part le travail de la mémoire va du passé vers le présent, dans le sens d'une actualisation du souvenir. C'est en cela que la reconnaissance est dite active. Le progrès du passé vers le présent opère à partir d'un état virtuel à travers une série de plans de conscience jusqu'à sa « matérialisation » dans une « perception actuelle », c'est-à-dire dans un état de présent. « Le souvenir s'actualise, il cesse d'être souvenir et redevient perception » (Bergson, *MM*, p.370). Sur la réussite en quelque sorte de cette

---

<sup>220</sup> Il s'agit, nous tenons à le rappeler ici, de l'espace que nous percevons par les orientations qualifiées de notre corps. Notre espace corporel n'est pas à trois dimensions, comme l'espace mathématique, mais à six dimensions : la gauche, la droite, le haut, le bas, le devant et le derrière ; à chacune de ces dimensions correspond une « valeur » différente que chaque culture attribue.

<sup>221</sup> Les studios d'animation qui cherchent à faire voir leurs films au-delà des cultures, ont par exemple des répertoires de signes et de gestes à ne pas faire jouer à leurs personnages. Ces gestes sont considérés comme soit incompréhensibles, soit ambigus, soit vulgaires d'une culture à une autre (Thomas, 1960).

« actualisation » repose le fait que l'image perçue pourra devenir une action possible et parvenir à notre corps. En cas d'échec de cette actualisation par le souvenir, on se trouve devant une impuissance du souvenir qui conduit la mémoire à abandonner la représentation. Le cinéaste peut « mentir » avec talent ou faire l'erreur de sous estimer la perception du spectateur.

« Le film est un document qui peut être sincère ou erroné, authentique et truqué. Le problème de sa référence au vrai doit donc être posé, et revêt une importance d'autant plus grande que le film se présente comme le réel même, donne l'impression d'objectivité parfaite, et que c'est à cela en définitive que se trouve suspendu la valeur du cinéma, compris comme véhicule d'information et comme agent de culture. » (Cohen-Séat, 1961, p.68)

Dans le cadre du travail sur le cinéma, la notion d'actualisation et de présent revêt une importance toute particulière.

## Perception et présent

Le spectateur d'un film perçoit une action qui se déroule sur l'écran. Cette action peut être située dans une temporalité différente du spectateur. Si *représenter* signifie étymologiquement « rendre présent », l'action réfléchie qui consiste à voir les choses à travers la perception signifie aussi symétriquement « se rendre présent » à ce qu'on perçoit.

C'est autour du présent que la représentation se noue. Les «choses [...] ne nous semblent être que quand elles sont *présentes*» nous rappelle Valéry (1974, p.1223). Le spectateur perçoit « au présent », on peut même dire qu'*il ne perçoit que le présent*; c'est-à-dire qu'il actualise ce qu'il perçoit; de la même façon que le film *comme spectacle* n'existe qu'au présent<sup>222</sup>. Il s'agit d'une notion maintes fois débattue et qui n'a jusqu'ici été que peu expliquée par les théoriciens du cinéma. Comment se fait-il qu'un spectateur n'ait pas conscience du décalage temporel de ce

---

<sup>222</sup> Un spectacle théâtral ou de danse possède son propre « présent » qui serait celui des acteurs ou des danseurs sur scène et un « présent » du spectateur qui regarde. Au cinéma le film a été tourné et monté avant. *Son présent est un passé qui ne redevient présent que dans la coïncidence avec le présent du spectateur qui le regarde*. Pour en expliquer le mécanisme, ce point sera développé plus avant.



qu'il voit par rapport à ce qu'il vit ? On peut trouver une partie de la réponse dans saint Augustin. Il a été le premier philosophe<sup>223</sup> à proposer trois *présents*.

« Le présent des choses passées, le présent des choses présentes et le présent des choses futures, car je trouve dans l'esprit ces trois choses que je ne trouve nulle part ailleurs : un souvenir présent des choses passées, une attention présente des choses présentes et une attente présente des choses futures. » (saint Augustin, 1993).

L'intuition augustinienne du temps a été reprise à propos du cinéma par le théoricien de l'art Iouri Lotman :

« [...] quel que soit l'événement merveilleux qui se produit à l'écran, le spectateur en devient le témoin et comme le participant. C'est pourquoi, tout en comprenant par la conscience le caractère irréel de ce qui se passe devant lui, il le perçoit émotionnellement comme un événement réel. Ceci explique la difficulté qu'il y a à traduire dans le récit cinématographique, et par des moyens cinématographiques, le passé et le futur, ainsi que le subjonctif et les autres modes irréels. De par la nature de son matériau, le cinéma ne connaît que le présent.» (Lotman, 1977, p.23-24)

En fait Iouri Lotman pose bien le problème, mais en donne ensuite une interprétation imparfaite. Il est exact que le spectateur est témoin et participe – nous verrons comment – à l'événement qu'il perçoit. C'est même une des clés de la lecture herméneutique du spectacle. Il est également exact qu'il sait que ce qu'il voit n'est pas le réel. Cette constatation n'a en fait aucune importance si ce n'est dans la démonstration de Lotman, de présupposer au spectacle un réel qu'il n'a pas, sauf, nous l'avons évoqué, dans les thèses « matérialistes ». Cela le conduit d'une part à limiter la perception du spectateur sur un plan uniquement émotionnel, ce qui réduit la perception à un behaviorisme élémentaire; mais surtout il en déduit que cet état présent incontournable appartiendrait au film et non au spectateur. Cela signifierait que le récit cinématographique ne connaît que le présent et serait donc incapable de traduire les autres temporalités. Nous savons bien qu'au niveau diégétique, le récit montre le passé ou le futur sans que nous y trouvions une quelconque objection. C'est même dans cette connaissance de la

---

<sup>223</sup> Du moins dans le monde chrétien. D'une certaine façon, il a adapté la temporalité verbale des langues sémitiques (hébreu et araméen) pour lesquelles le passé, le présent et le futur ne sont qu'un seul et même temps.

situation du récit que nous en acceptons les effets. Si nous regardons un film dont l'action se situe au Moyen-âge ou dans un futur lointain, nous acceptons les formes que le metteur en scène leur aura données<sup>224</sup>. Pour l'instant regardons le récit qui est proposé. Nous savons maintenant que la reconnaissance n'est pas d'ordre temporel, mais d'ordre sélectif. Nous devons actualiser ce qui nous est présenté non pas dans les signes d'une quelconque temporalité passée ou future, mais dans *les actions possible de notre propre présent*. Le seul réel que nous concédons à notre imaginaire est le réel de la capacité à agir de notre corps. « Il n'y pas de perception qui ne soit imprégnée de souvenirs. Aux données immédiates et présentes de nos sens nous mêlons mille et mille détails de notre expérience passée. » (Bergson, *MM*, p.183). Ce que Straus dit également :

« Le percevoir, *et non le sentir, est un connaître*, il est le premier degré de la connaissance pour autant que la perception soit perception sensorielle, détermination de l'impression sensorielle. Mais cette détermination n'est pas une fusion d'impressions actuelles et passées. Dans le processus de détermination, avant même qu'il ne soit achevé, le caractère de l'impression sensorielle est sacrifié. Une simple perception qui exprime la phrase comme « voici un chêne » établit quelque chose et le met en relief. Du simple « ici » de la sensation, elle fait un « voici ». Le mot « voici » exprime qu'on renvoie à quelque chose. *Le fait de montrer n'est possible que dans le présent immédiat* [nous soulignons] mais dans la mesure où j'indique quelque chose, où je me place déjà vis-à-vis de lui, le quelque chose devient un objet déterminable et moi-même je deviens celui qui parle une langue universelle. En montrant quelque chose nous brisons l'horizon de l'expérience sensorielle. » (Straus, 1989, p.530)

Nous avons déjà vu le problème de la reconnaissance – active et passive – et de cette façon nous savons que l'actualisation et donc le présent, appartient en priorité au spectateur. Le problème du récit cinématographique n'est pas tant de faire croire à l'époque qu'il présente que

---

<sup>224</sup> Cela n'exclut pas les évolutions des références historiques en fonction de l'évolution du goût du public. On prendra par exemple un film, *Kingdom of Heaven* (Ridley Scott, 2005). Le film se situe à la prise de Jérusalem en 1187 par Saladin marquant la fin de la seconde Croisade. Les diffusions des découvertes historiques, des études savantes, mais plus encore des œuvres cinématographiques qui ont précédé ont habitué le public à considérer un Moyen-Âge visuellement représenté sous un aspect excessivement boueux et « sombre » qui n'a plus rien à voir avec celui propre et inspiré des enluminures, que nous présentait le cinéma des années 1950 (*Ivanhoe*, 1952 ou *The Adventure of Quentin Durward*, 1955). On accepte aujourd'hui la boue, la rudesse et la violence pour les représentations des paysages et des villes en Europe.

de faire accepter la justesse de l'action qui est montrée. Le présent appartient à l'actualité de la perception du spectateur non au film.

« L'actualité de notre perception consiste donc dans son *activité*, dans les mouvements qui la prolongent, et non dans sa plus grande intensité : le passé n'est qu'idée, le présent est idéo-moteur. Mais c'est là qu'on s'obstine à ne pas voir, parce qu'on tient la perception pour une espèce de contemplation, parce qu'on lui attribue toujours une fin purement spéculative, parce qu'on veut qu'elle vise je ne sais quelle conscience désintéressée : comme si, en l'isolant de l'action, en coupant ainsi ses attaches avec le réel, on ne la rendait pas à la fois inexplicable et inutile. » (Bergson, *MM*, p. 215-216)

C'est autour de ce couple mouvement/souvenir que se noue notre perception et que nous pouvons comprendre comment le cinéma, contrairement à d'autres formes de spectacles, opère sur notre mémoire en l'activant, mais aussi en l'influençant. Dit autrement, c'est à travers le présent de notre perception que le cinéma nous apporte des souvenirs passés qui, bien qu'ils ne soient pas les nôtres dans la réalité, s'inscrivent dans notre mémoire et font entièrement partie de nos souvenirs.

« L'être du spectateur est défini par le fait d'« assister » au spectacle. Assister à, c'est prendre part. [...] être spectateur est donc un mode authentique de participation. » (Gadamer, 1996, p.142)

Ainsi la ville vécue cinématographiquement comme spectacle vient remplir notre mémoire, non pas comme une image passive et étrangère, mais comme un souvenir vécu. Voir une ville au cinéma c'est en apprendre l'usage en même temps que la forme.

Mais dans ce travail de la mémoire-souvenir, il ne faut pas que des hiatus viennent interrompre le flux du mouvement du passé vers le présent, au risque de briser la perception et de rompre le charme du spectacle. Par exemple, nous savons que les aventures du personnage de *Batman* se déroulent dans une ville imaginaire, Gotham City, plusieurs fois illustrée à l'écran à travers les épisodes déjà tournés. Dans chacun de ces épisodes, les réalisateurs se sont efforcés de créer de toutes pièces des images de Gotham City, sans aucun lien avec d'autres villes. Dans le dernier épisode de la série *Batman, The Dark Knight*<sup>225</sup>, on peut voir des plans tournés dans la ville de Chicago. L'irruption dans un univers imaginaire (Gotham City et ses architectures)

---

<sup>225</sup> Réalisé par Christopher Nolan, 2008, en français *Batman, le chevalier noir*.

d'éléments appartenant à une ville existante et appartenant à un autre domaine de l'expérience du spectateur provoque une discontinuité. C'est un cas de figure extrêmement fréquent dans le cinéma qui utilise de façon courante les extérieurs d'une ville pour une autre. Ce n'est pas tant la situation d'une action imaginaire dans une ville existante<sup>226</sup> que le mélange non annoncé de deux villes de natures différentes. Face à la « réalité » du film, nous pensons que « le réel » est ailleurs. Il est, comme le suggère Lacan « dans les embrouilles du vrai. » (Lacan, 2005).

Quand Chaplin représente *sa* gare et *son* train, il prend soin de ne rien mettre qui puisse empêcher chacun d'entre nous de pouvoir y superposer ses propres images souvenirs et, par là, ses propres expériences. Dans le même film de Chaplin, il est intéressant de voir comment, en 1923, il crée les décors de Paris et de Montparnasse. On peut voir que son public, comme lui-même, n'avait probablement qu'une connaissance mythique de Paris et que ses moyens ne lui permettaient peut-être pas non plus de reconstituer des décors coûteux ou d'aller filmer sur place. Il se contente donc de récupérations de décors qu'il arrange afin qu'ils restent acceptables et suffisamment incertains pour ne pas choquer le spectateur. Contrairement à la scène de la gare qui garde une « actualité », les décors parisiens sont ce qui détonne le plus en voyant ce film aujourd'hui.

Lorsque nous commençons à regarder un film, il est fréquent que nous ayons rapidement et de façon explicite connaissance du lieu de la ville dans laquelle l'action de ce film va se situer. Cette « amorce » (voir *supra* pp.173-179 : « entrer en ville ») a pour première fonction de nous renseigner une fois pour toute, mais elle sert également à ce que notre mémoire-souvenir s'active et se mette en mouvement pour venir actualiser les souvenirs que nous possédons éventuellement de cette ville ou de ce lieu. Non pas dans l'idée de nous faire nous même notre propre scénario, mais avec comme objectif que ce qui se présente comme un décor cesse d'être un décor pour devenir une ville et que nous y inscrivions comme preuve de sa réalité l'empreinte de notre mémoire.

---

<sup>226</sup> Les aventures de Superman ou de King Kong par exemple se situent toutes à New York. La différence réside dans le fait que la ville est parfaitement identifiée dès le début du film.

## Perception et forme

« Nous ne percevons les corps que par la faculté d'entendre qui est en nous, et non point par l'imagination ni par les sens, et que nous ne les connaissons pas de ce que nous les voyons, ou que nous les touchons, mais seulement de ce que nous les concevons par la pensée. » (Descartes, *Méditation seconde*, 1953)

Les étapes précédentes montrent, mais n'expliquent pas *comment* s'opère la construction spatiale dans l'esprit du spectateur en face des éléments donnés dans le spectacle. Si un réalisateur de film a, à sa disposition, des moyens techniques de représentation de l'espace comme la perspective ou la suggestion des textures et des lumières, il en va différemment pour le spectateur. Il est relativement facile d'imaginer que le film propose l'illusion d'un espace en trois dimensions, entièrement construit à partir du jeu des objets (ou de formes partielles d'objets – Fig.9) disposés selon des règles de la perspective « artificielle » ou non<sup>227</sup>, le tout à travers le mouvement. C'est négliger un point essentiel : le cinéma ne propose que des fragments, des morceaux isolés qui ne peuvent être *objectivement* perçus comme un tout. Il serait tout à fait impossible par exemple de vouloir reconstituer une ville, et même un morceau de cette ville à partir d'une représentation filmique aussi longue ou fidèle soit-elle. Même un film entièrement consacré à une ville comme *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt*<sup>228</sup> n'offre que des séquences sans liens entre elles<sup>229</sup>. La réponse est dans notre *subjectivité* perceptive et la façon dont nous *construisons* notre propre perception. Le débat sur la notion du décor réel ou non comme tel est donc illusoire. Ce n'est qu'un des nombreux moyens dont dispose le réalisateur pour fabriquer l'espace de son spectacle : depuis des plans extraits de villes existantes, mais montés selon le besoin de son action, jusqu'aux effets de lumière et de brume les plus abstraits<sup>230</sup>, en passant par

<sup>227</sup> Si nous avons vu comment les cinéastes utilisent les artifices de la perspective artificielle pour construire leurs vues, la photographie nous a habitué à ne plus penser que cette technique soit la seule manière de représenter l'espace.

<sup>228</sup> Film de Walter Ruttmann, 1927, traduction française *Berlin, la symphonie d'une grande ville*.

<sup>229</sup> Cela signifie que le cinéaste n'a pas utilisé le champ/contre-champ pour créer une effet de continuité entre les plans successifs. Mais nous savons également que cette technique du champ/contre-champ peut être utilisé pour lier entre eux des lieux non contigus dans la réalité. Le travail d'Alexandre Trauner sur la Ville Rotonda de Palladio dans *Don Giovanni* (1979) de Joseph Losey est exemplaire : le décorateur a « déplacé » la villa au bord de la lagune.

<sup>230</sup> Le cinéaste américain Jacques Tourneur est un spécialiste de ces effets minimalistes. Voir par exemple *Cat People* (1942, traduction française *La féline*).

les décors construits (Fig.26) ou virtuels (53 & Fig.56). Or dans tous les cas, si le spectacle est réussi, nous identifions une ville, nous ne nous contentons pas d'en vivre par procuration des fragments, mais nous *habitons* cette ville comme la partie d'un tout. La connaissance que nous avons du reste, de ce que nous ne voyons pas<sup>231</sup>, dépend naturellement de notre expérience, de nos sensations et connaissances personnelles, acquises antérieurement de cette ville.

Si nous nous limitons à cette démonstration, on peut objecter que dans ce cas il n'existe pas de connaissance partagée d'une ville et que le cinéma n'a pas le caractère collectif qu'on lui reconnaît. *Or, nous partageons ensemble l'expérience cinématographique d'une ville, même si nous ne savons pas les mêmes choses de la même ville.* Il faut donc que quelque chose de l'ordre d'un savoir commun soit partagé.

« Nous opérons non seulement sur le perçu immédiat mais à la fois sur ce perçu et sur des éléments d'image-mémoire [Bergson parle de mémoire-souvenir] qui appartiennent au passé individuel de chacun de nous. C'est ce qui fait qu'un film est à la fois un point de rencontre entre nous et une réalité différente pour chacun : chacun lit les images-film d'une manière différente, tout le monde lit l'image-signé de la même manière à peu près, dans un groupe de civilisation, mais chacun apporte des éléments très différents pour classer, pour reconnaître et pour affecter les structures et les montages qui lui sont suggérés par le réalisateur du film. (Francastel, 1956, p.323)

Rappelons que si l'artiste, le cinéaste, conçoit une représentation de façon structurée en construisant un espace selon les règles perspectives et matérialise cet espace à l'aide d'objets<sup>232</sup>, ce n'est pas par l'espace, mais à l'aide de ces objets que nous percevons la représentation. L'espace, contrairement aux idées entretenues par les professionnels justement « de l'espace », n'est pas une chose transmissible, ce n'est qu'un moyen de montrer des choses. Chaplin dans le spectacle de son film n'apprend rien au spectateur sur l'espace de la gare qu'il a construit. Ou bien, il faut se placer hors de la projection du film et travailler plan par plan comme Rohmer l'a fait pour Murnau. Le spectateur ne fait que projeter sur les éléments du décor qu'on lui présente

---

<sup>231</sup> C'est tout le malentendu qui existe sur cette notion de hors champ (voir *supra*). Le hors-champ qui serait un espace du spectacle situé hors cadre ne veut rien dire. La caméra ne saisit pas un bout du réel. Si le hors-champ existe, c'est le spectateur qui l'invente.

<sup>232</sup> Il est important de rappeler ici que sous le terme d'« objet » nous entendons à la fois les choses, mais également les éléments de décor, qu'il s'agisse de décors reconstitués, ou de décors naturels, y compris les éléments climatiques et atmosphériques.

sa représentation personnelle d'une gare et de son souvenir de l'espace d'une gare. La question qui vient ensuite est de savoir comment la représentation de l'objet se constitue à la fois comme signe individuel et comme signe collectif. Car un film ne s'adresse jamais à un seul spectateur, même si chaque spectateur a sa vision personnelle du spectacle.

Voir un film c'est avant tout voir des images. Et nous pouvons dans un premier temps, pour simplifier la démonstration, dire comme les sémiologues à la suite de Charles Peirce que les images sont des signes. Ce qui est vrai, mais pas de façon aussi simple, comme le reconnaît Roland Barthes<sup>233</sup>. Même si nous nous appuyons sur cette hypothèse, nous reviendrons ultérieurement sur ce point et plus en détail. Peirce nous dit aussi, dans ses *Textes fondamentaux de sémiotique* (Peirce, 1987), que « les signes sont dans un monde réel ». Il faut naturellement comprendre cette formule comme la mise en avant du signe comme réalité du signe et non comme signe d'une réalité. Le signe existe réellement et c'est même la seule chose sur laquelle nous pouvons compter « réellement ». La confusion parfois entretenue par une sémiologie hâtive est de croire que les choses parlent et de plus qu'elles nous parlent dans notre langage ; que les choses émettent des signes et que ces signes opèrent selon les catégories saussuriennes ; que le sens en découle donc directement<sup>234</sup>. Or, pour Peirce, la sémiotique tourne autour de la représentation :

« Une représentation, c'est le caractère d'une chose en vertu duquel, pour la production d'un certain effet mental, elle tient lieu d'une autre chose. J'appelle la chose dotée de ce caractère le *representamen*, l'effet mental ou la pensée son *interprétant* et la chose dont elle tient lieu son *objet* » (Peirce, 1987, p.38).

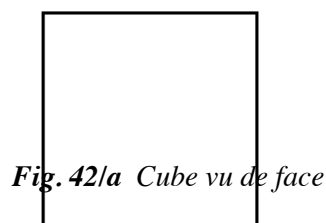
---

<sup>233</sup> « La grande résistance de l'image à se donner comme système de signification, c'est ce qu'on appelle son caractère analogique à la différence du langage articulé. Ce caractère analogique de l'image est lié à son caractère continu. » (Barthes, 1993, p.1456).

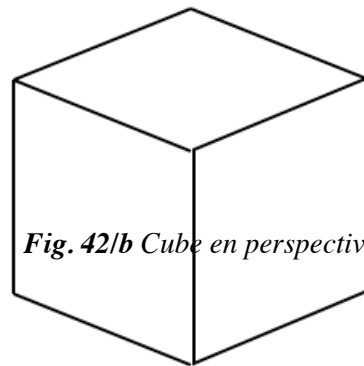
<sup>234</sup> « Ou bien *on part des signes non-linguistiques* pour y trouver la place du langage (c'est la voie de Peirce) ; mais ces signes se prêtent mal à une détermination précise ou, lorsqu'ils le font, se révèlent d'importance mineure, ne pouvant éclairer le statut du langage (ainsi du code de la route) ; ou bien *on part du langage*, pour étudier les autres systèmes de signes (c'est la voie de Saussure), mais alors on risque d'imposer à des phénomènes différents le modèle linguistique, l'activité sémiotique se réduisant dès lors à un acte de dénomination (ou de renomination). Appeler des faits sociaux bien connus « signifiant » ou « signifié », « syntagme » ou « paradigme » n'avance en rien la connaissance. » (Ducrot & Todorov, 1972, p.120).

Pierce nous dit alors que le lien entre le *representamen* et l'interprétant est d'ordre symbolique. Mais Pierce limite la portée du symbolique en le renvoyant non pas à l'objet, mais au signe (Pierce, 1978). Il faut donc aller plus loin et c'est à la *prégnance géométrique* qui « l'emporte sur la *prégnance empirique* en faveur de la bonne forme géométrique » à travers la notion de *schème perceptif* dont parle Piaget (Piaget in Michotte, 1955) propre au phénomène perceptif qu'il faut s'intéresser.

Partons de l'exemple maintes fois cité de la perception d'un solide connu comme un cube. Nous avons appris ce qu'est un cube dans le monde matériel : un solide de forme parallélépipédique régulière composée de six faces carrées et de douze arêtes identiques. Nous en avons tous, du moins dans nos cultures, manipulé un, que ce soit sous la forme d'un jouet ou bien encore d'un dé. Maintenant si nous regardons une représentation de ce cube, son signe visible en quelque sorte, nous ne percevons jamais le cube tel que nous le connaissons. Nous ne pouvons voir la totalité des faces en même temps. Si nous souhaitons voir la qualité carrée des faces, nous n'en percevons qu'une seule (Fig.42/a), les autres sont cachées à notre regard ; si nous souhaitons en voir plus, nous n'en percevons jamais plus de trois en même temps et les faces sont déformées par la perspective (Fig.42/b), c'est-à-dire qu'elle ne répondent plus à leur définition. Si le cube entre en mouvement ce sont des déformations continues qui défilent devant nos yeux.



*Fig. 42/a Cube vu de face*



*Fig. 42/b Cube en perspective*

Pourtant devant cette image, fixe ou mobile, nous voyons un cube, dit autrement nous avons reconnu qu'il s'agit d'un cube parce que nous savons que c'est un cube. Pour reprendre les termes de Pierce, nous voyons comment le *representamen* opère « à la place » de l'*objet*. Il n'est



pas l'objet matériel que nous avons manipulé, il ne possède aucune de ses qualités réelles : ni ses faces régulières, ni ses angles droits, ni le nombre de faces.

Ce n'est donc pas l'objet réel qui émet un signe, un *representamen*. Contrairement aux thèses des Gestaltistes, la structure n'appartient pas à l'objet. On comprend mieux la formule de Pierce : « tenir lieu d'une autre chose ». D'autre part ce *representamen* est perçu par nous, *interprétant*, comme un cube. Mais comment opère le lien entre le *representamen* et l'*interprétant*, et comment interpréter l'articulation entre l'*objet* et l'*interprétant*.

Notre propos n'est pas de refaire ici la théorie des signes. Nous nous appuyons largement sur celle développée par Pierce, même si nous envisageons des variantes interprétatives. La réflexion porte sur la façon dont nous transformons une représentation en « réalité », et d'autre part sur la façon par laquelle cette réalité signifie pour nous ; c'est-à-dire comment nous la recevons comme « valant-pour » la réalité. Nous employons à dessein le terme de « réalité » et non de « réel » car, pour rester dans l'image du cube, le cube n'a aucun besoin d'être matériellement réel pour avoir une réalité à nos yeux au travers de sa représentation. Mais pour que cette réalité ait un sens, il nous faut à travers justement ce que Pierce appelle « un effet mental », confronter la représentation avec l'image intellectuelle que nous avons de cet objet. Nous allons en quelque sorte éprouver ce que nous « voyons » avec ce que nous « savons ». Face à une représentation qui nous est proposée, nous comparons et vérifions la validité de cette représentation à l'aune des données stockées en quelque sorte dans notre mémoire. Le cube, comme représentation doit acquérir à nos yeux une *légalité* de cube.

« Toute saisie, dans le sensible, d'une forme esthétique n'est rendue possible que parce que nous produisons, dans l'imaginaire, les éléments fondamentaux de la forme. Toute compréhension des figures spatiales est donc finalement liée à cette activité interne qui les produit et à la légalité de cette production. » (Cassirer, *I*, 1953, p.30)

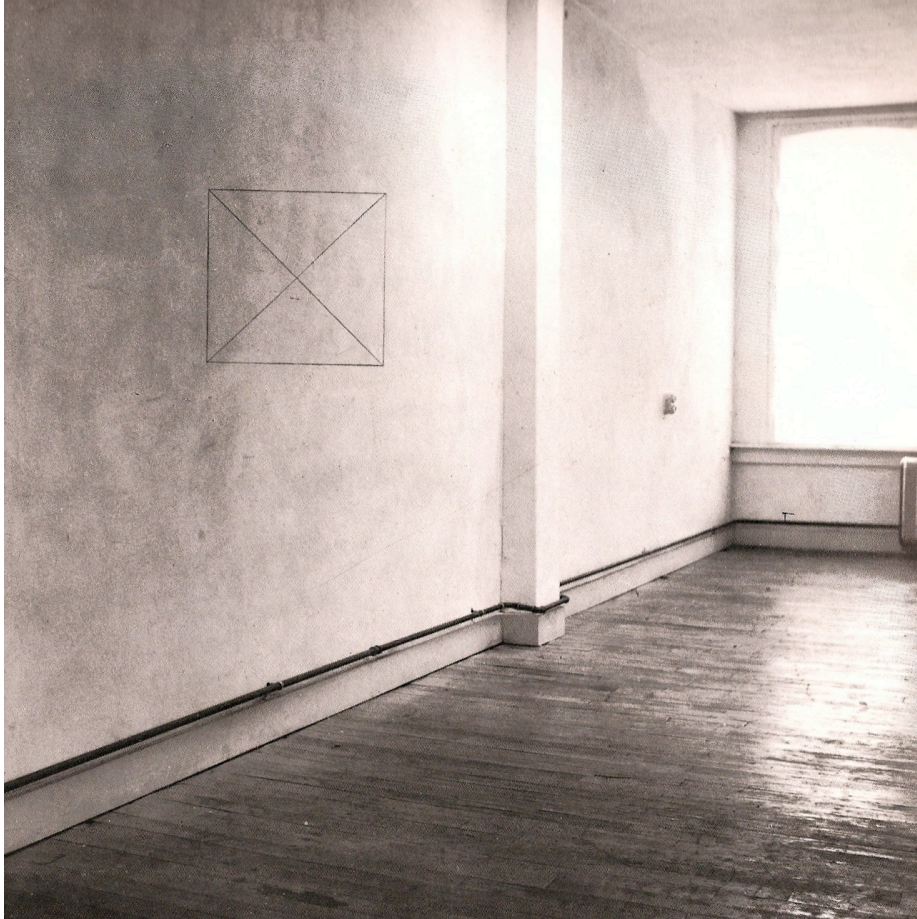
Nous savons qu'il s'agit d'un cube parce que nous avons dans notre mémoire la connaissance théorique et absolue des caractères du cube – et non pas seulement d'un cube en particulier – ainsi que la connaissance des diverses déformations acceptables de ce cube en fonction des angles de vision. Nous avons l'expérience du cube et retenons juste que cette expérience appartient à l'*interprétant* et non à l'objet ou au *representamen*. Il faut encore ajouter que si nous parlons d'images filmiques, donc de mouvement, le principe ne change pas.

Il faut sur ce point revenir sur une variante d'interprétation de cette même lecture d'un cube que propose Merleau-Ponty. Il dit à propos de la perception que quand on perçoit, on ne pense pas le monde. Il ajoute que, loin de corriger les apparences perceptives, on ne les remarque même pas, mais tout en précisant que ce n'est pas la raison qui redresse ces apparences (Merleau-Ponty, 1966). Effectivement le déchiffrement du signe du cube ne passe pas par une « mise au net » objective de l'idée du cube dans l'esprit de celui qui perçoit. Mais dire de *façon absolue* qu'on ne remarque pas les déformations serait une erreur. Une autre erreur serait de penser que la perception du cube, par la comparaison avec le concept mental d'une « intuition concrète », se trouve en quelque sorte simplifiée. C'est même le contraire qui se produit. Pour paraphraser Cassirer, nous dirons que comme « image de l'intuition concrète, un cube, remplace tous les autres cubes, en tient lieu. De la perception intuitive d'un cube on tire son « concept » non pas en effaçant banalement certaines déterminations qu'elle renferme, mais en les posant comme *variables*. » (Cassirer, III, p.325). C'est parce que le *concept de cube* contient en puissance toutes les variables possibles des images du cube, que Merleau-Ponty peut dire qu'on ne *les remarque pas*. En fait nous n'avons nul besoin de les remarquer objectivement pour qu'elles existent et surgissent. Que ce cube représenté soit ou non en mouvement.

## Perception et matière

Savoir ne se limite pas à la forme. Nous reconnaissons un cube à travers son image déformée. Il n'y a pas de mémoire, ni de perception, désintéressée nous rappelait Bergson. Ce cube doit nécessairement servir à *quelque chose*. Il est donc important, au-delà de la perception abstraite, que toute forme acquière une existence.

Il faut donc matérialiser cette forme à travers une texture afin de lui donner une échelle, une corporéité, qui permette de la *saisir*. Le rôle de l'image est de rassurer cette vision, de la faire passer de l'état d'hypothèse à l'état de certitude. Il arrive que la matière d'une image trompe le regard. Cela permet de mieux comprendre les limites entre la forme et la texture. Pour mieux illustrer ces limites, nous prendrons l'exemple d'une œuvre photographique de l'artiste néerlandais Jan Dibbets, intitulée *My Studio II, 1969* (Fig.43), où il montre un carré dessiné sur un mur. Ce cliché est une résolution d'anamorphose.



*Fig. 43 My Studio II, Jan Dibbets, Photographie, 1969.*

L'artiste a dessiné sur un mur une forme géométrique qui, photographiée sous un angle précis, apparaît sur l'image comme la figure d'un carré parfait et nous semble de la sorte comme étrangère au mur auquel elle appartient comme dessin. Tout d'abord il s'agit d'une photographie. Elle possède à nos yeux une vérité liée à la nature de son médium. La nature de l'image – un dessin sur un mur photographié – nous empêche donc de penser qu'il puisse s'agir d'autre chose qu'un dessin appartenant au mur, mais en même temps l'incohérence entre la perspective du mur et la non perspective du carré nous trouble. Les textures du mur et du carré sont identiques et en faisant appartenir ce carré au mur, cette texture partagée nous aide à reconstruire le sens. La réalité de la représentation voulue par l'artiste est de nous montrer un carré sur un mur qui lui possède un point de fuite et créer ainsi une illusion d'optique. « Le propre de l'illusion, nous rappelle Maurice Merleau-Ponty, c'est justement de ne pas se donner comme illusion ». La photographie, par sa technique – c'est le message implicite de l'artiste – se veut la reproduction

fidèle du réel. Donc ce que montre cette photographie est nécessairement vrai. Ce qui est vrai est ce mur, ce fragment de pièce visible et également ce dessin carré. Mais nous savons par déduction que ce dessin ne représente pas un carré dans la réalité, mais cette réalité nécessite de notre part un effort de reconstruction d'un réel que nous ne voyons pas, mais que nous « déduisons » de nos connaissances de la perspective. C'est pour nous toute la différence entre ce que nous *voyons* et ce que nous *savons*. Or la première réalité sur laquelle nous appuyons notre déchiffrement est celle du mur, de la réalité de sa texture rendue par la photographie, vient ensuite celle du carré.

Cette forme de perception est-elle applicable à la perception de la ville dans le cinéma ? Nous avons vu qu'une forme conceptuelle peut être partagée, mais, dans ce mode de perception, pas de façon universelle. Il est possible d'avoir un schème plus complexe ou plusieurs schèmes qui correspondraient à des contextes urbains morphologiquement différents. Il peut aussi se produire, et nous n'y faisons pas toujours attention, que dépourvu de schème correspondant devant une représentation, nous n'y percevions rien qui ressemblerait pour nous à une ville; alors qu'il s'agit d'une ville. Ce schème agirait comme un référent qui nous permet en quelque sorte de *vérifier* la qualité de ville devant une représentation. Ce schème s'impose à nous comme possibilité d'y installer par l'imagination les fragments que l'on reçoit du spectacle cinématographique afin qu'ils participent d'un tout cohérent contenu dans notre esprit. Dans l'exemple de la gare du film de Chaplin, il a suffi de peu d'indices pour que l'idée de gare s'impose à nous<sup>235</sup>. Il fallait cependant que la matérialité de la gare existe et soit visible sur les murs. Ensuite devant les images qui suivent, nous inventons une gare en y *plaçant* les quelques bouts de décor montrés de telle sorte que l'ensemble nous apparaisse comme une gare. Il suffit à partir du reflet des vitres en mouvement d'imaginer un wagon et des rails. Ils sont dans notre gare idéale, donc ils sont présents pour nous.

Nous ne faisons pas que voir, nous enregistrons ce que nous voyons ; autant les comportements que les choses. Isoler le mode fictionnel dans la structure de la perception c'est séparer ce qui fonde notre lecture culturelle, inscrite dans notre corps et nos habitus, de ce qui vient enrichir notre mémoire-souvenir.

---

<sup>235</sup> Les cinéastes ont vite compris l'importance des textures et de l'apparence de solidité dans les décors. On voit disparaître les décors peints sur toiles qui bougeaient à chaque mouvement de l'acteur.

## Perception et mouvement

Le cinéma est considéré comme un art du mouvement. Gilles Deleuze a largement traité de l'image-mouvement. Il est parfaitement exact de considérer que « le cinéma ne nous donne pas une image à laquelle il ajouterait du mouvement, il nous donne immédiatement une image-mouvement. » (Deleuze, 1983, p.11). Mais cette explication ne résout pas totalement le problème que nous nous posons avec la perception. D'une part parce que Deleuze, nous l'avons déjà noté, se place du point de vue de la conception de l'image filmique et non de sa réception, et, cela est directement lié, considère que l'image filmique est une représentation de l'espace. De plus il nous semble hasardeux de confondre ce qui est perceptible comme du mouvement pur, c'est-à-dire ce qui bouge, avec les changements de points de vue liés au montage et à la caméra, c'est-à-dire les changements de plans. Dans le cas des déplacements et des mouvements, notre perception est active, dans l'autre, les changements de plans, notre perception est d'une certaine façon passive dans la mesure où nous nous replaçons instantanément dans un nouveau champ perceptif avant de pouvoir le déchiffrer activement. Les études cinématographiques savent parfaitement montrer les découpages et montages des images du film, alors *que nous ne les percevons pas lors de la projection*<sup>236</sup>.

Dans la perception de l'image filmique deux types de mouvements coexistent : le mouvement des acteurs ou des choses qui bougent et le déplacement du film lui-même, c'est-à-dire le déplacement de la caméra ou le déplacement de la focale<sup>237</sup>. Même s'ils font partie de l'image filmique, ils ne sont absolument pas de même nature. Notamment en ce qui concerne la perception de la ville dans le film.

Le mouvement des choses ou des êtres qui bougent donne au spectateur un moyen de déchiffrer la profondeur. Nous avons dit que l'espace n'est pas directement perceptible pour un spectateur, mais il lui est possible de « sentir » la profondeur grâce aux repères que les choses lui procurent. Une voiture, des personnages qui marchent nous donnent une échelle comparative

---

<sup>236</sup> Dans l'article « L'évidence et le code », Raymond Bellour analyse les douze plans consécutifs d'une conversation dans *Le grand sommeil* (*The Big Sleep* d'Howard Hawks, 1946) et qui ne durent dans la projection que quelques minutes. Aucun spectateur n'a la conscience d'un tel découpage. C'est là naturellement où se situe le talent de cinéaste d'Hawks. (Bellour, 1978)

<sup>237</sup> Nous n'aborderons pas le thème du *rythme*, également important dans le phénomène du découpage et du montage.

puisque nous connaissons leur taille moyenne dans la réalité. Le rapport entre grandeur et profondeur (Piaget *in* Michotte, 1955) demeure le seul mode d'évaluation cohérente de la notion d'espace dans une perception.

Lorsque nous parlons de la perception de la ville, nous ne sommes plus dans les éléments mobiles. Il est admis comme quelque chose de normal que le monde matériel qui nous entoure soit fixe. Le film ne cesse pas de proposer des désaxements (Fig.44), des changements de points de vue, des survols. Nous sommes soumis à une perception en totale rupture apparente avec celle que nous connaissons. On comprend que dans ce cas, il ne s'agit plus de mouvement, mais de déplacement. La nuance est importante, car pour nous, comme spectateur, ce n'est pas le décor de la ville (ou du paysage) qui bouge, mais nous.



**Fig. 44** *The Third Man*. Séquence de la poursuite de Harry Lime dans Vienne. Les traits blancs soulignent les désaxements du décor au moment de la poursuite et qui redevient vertical à la fin.

« Le spectateur n'est pas seulement sensible à ce qui bouge mais à ce qui reste » (Francastel, 1983, p.172). Rappelons ici ce qui a été vu à propos du mouvement au cinéma, la sensation que nous éprouvons lorsque nous sommes assis dans un train à l'arrêt et que le train à côté de nous se met en mouvement. Si nous regardons ce train notre sensation est que nous bougeons. Mais si nous fixons notre regard sur notre train, c'est l'autre qui bouge. Cette illusion, comme le souligne Merleau-Ponty, n'est pas arbitraire. C'est le spectateur qui peut



alternativement provoquer en fixant le regard sur son train ou sur l'autre. « À chaque fois nous apparaît fixe celui des deux trains où nous avons élu domicile et qui est notre milieu du moment [nous soulignons]. » (Merleau-Ponty, 1966, p.92). Devant un film comme spectacle, nous avons volontairement « élu domicile » dans le spectacle sur l'écran.

Cela signifie que ce que nous voyons comme décor, comme représentation de ville est fixe pour nous et nous nous déplaçons par l'imagination. Même dans le cas où le décor bouge, il nous est impossible d'envisager sa mobilité. Nous revenons toujours à *vouloir-voir* dans les représentations de ville ou d'architecture les ancrages de notre regard. On est surpris par exemple d'apprendre que Jacques Tati dans *Playtime* (1967) a fait réaliser dans un studio (Tativille) des immeubles moderne sur des chariots roulant afin de pouvoir créer des changements de points de vues (Fig.45) (Jousse & Paquot, 2005).

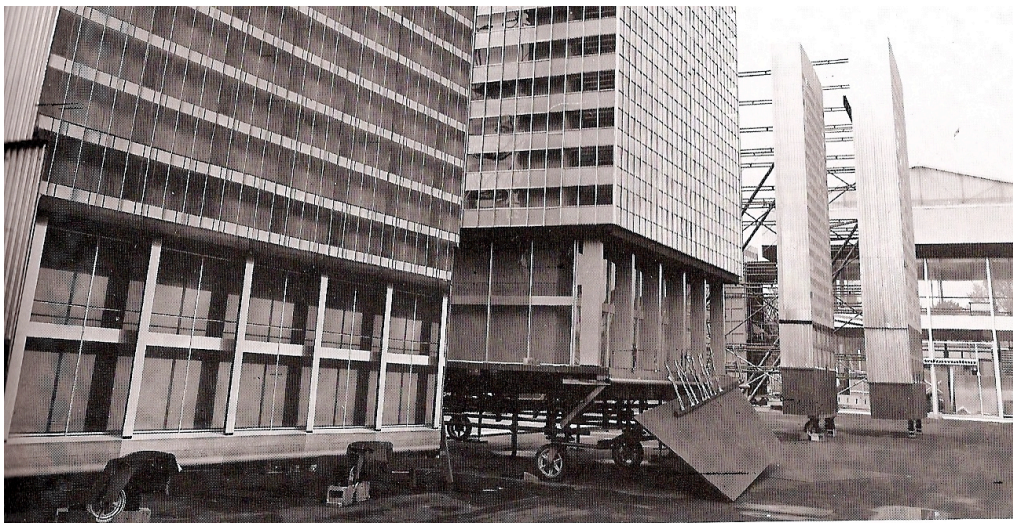


Fig. 45 *Playtime*. Photographie des décors.

C'est en ce sens que nous voulons éviter la confusion entre mouvement et déplacement. Le premier nous permet de suivre une histoire, le deuxième est la condition de notre acceptation de cette histoire. Le cinéaste pourra si il le souhaite user de cet aspect de la perception. On se rappelle par exemple que James Cameron pour son film *Titanic* (1997) a créé une maquette fixe du bateau et l'a intégré à une mer virtuellement reconstituée pour donner l'illusion que le bateau se déplaçait sur l'océan. Il est naturel pour le spectateur que ce soit le bateau qui bouge et non la mer.

Cette fixité artificielle de la ville perçue est pour le spectateur la condition de reconnaissance et d'identification. Elle est même plus fondamentale que le réalisme du décor. La rue peut être réduite à quelques reflets sur des matériaux, il n'en demeure pas moins que nous y élirons le domicile de notre regard pour charger cette perception de tout un savoir que nous avons de la rue.

## La ville idéale

« Tout le mécanisme de la culture est un mécanisme de caractère symbolique » (Benveniste, 1974, p.25). Si nous apercevons dans un film une statue de Mozart, le bulbe d'une église orthodoxe ou une tour en fer, nous pouvons imaginer, au milieu des autres éléments montrés, que nous sommes à Vienne, à Moscou, ou à Paris, pour autant que ces choses veuillent dire quelque chose pour nous; que nous soyons capable de les organiser dans notre mémoire-souvenir. Il s'agit là d'icônes et de symboles forts et pour certains universellement connus.



Fig. 46 Séquence d'ouverture du film *I Confess* d'Alfred Hitchcock.



Prenons maintenant le cas d'une ville qui ne serait pas aussi connue et qu'un cinéaste doit rendre présente et fonctionnelle pour que le spectateur puisse suivre l'action. Alfred Hitchcock a situé l'action de son film *I Confess*<sup>238</sup> (1952) dans la ville de Québec. Le cinéma d'Hitchcock est de portée internationale et, pour la compréhension de l'intrigue, il faut que le « décor » soit planté rapidement et efficacement, sachant qu'une majorité du public à travers le monde ignore tout ou presque de la ville de Québec. Le cinéaste s'est du reste peu expliqué sur le choix de cette ville en dehors d'avoir voulu trouver une ambiance<sup>239</sup>.



**Fig. 47** Plan d'ouverture (situé entre 3 et 4 de la fig précédente) du film *I Confess* dans lequel on voit Alfred Hitchcock. Ce plan purement anecdotique et à l'usage des fans du cinéaste n'a pas de lien mnémonique avec la séquence elle-même.

Le film ouvre (Fig.46) sur une vue d'une ville depuis un fleuve avec au centre la silhouette du Château-de-Frontenac (1). Un lent mouvement avant nous rapproche du château sans autre commentaire qu'une musique (2). Puis la statue de Champlain (3) et une série de plans – Porte Saint-

---

<sup>238</sup> Le titre français est *La loi du silence*.

<sup>239</sup> F.T. : « Je l'attribuerais [l'ambiance] plutôt à l'ambiance du Canada, à laquelle s'ajoute l'ambiance allemande apportée par le couple de réfugiés, Otto Keller et sa femme... » ; A.H. : « Effectivement, il y a un malaise de ce côté-là qui se crée chaque fois qu'une histoire nous entraîne dans une communauté mixte : des Anglais et des Américains ou bien des Américains et des Canadiens français. » (Truffaut, 1983, p.168).

Jean, Notre-Dame-de-Québec - entrecoupés de panneaux sur lesquels apparaît le mot « Québec », puis, sur un mur, un écusson « Canadian Pacific » (4-8). On termine sur la rue (9) où se situe la maison dans laquelle on verra un corps couché à terre. Un plan supplémentaire apparaît juste après la statue de Champlain (Fig.47), il s'agit d'Hitchcock lui-même traversant en haut d'escaliers<sup>240</sup>.

## Identifier

Pour un spectateur qui connaît la ville, les premières images de la silhouette du Château-de-Frontenac, ainsi que les divers icônes qui défilent durant la séquence d'ouverture du film suffisent<sup>241</sup>. Le souvenir vient se « présenter » et identifie la ville. Il a donc suffi d'une silhouette pour que toute la ville vienne se mettre en place dans l'esprit du spectateur. Maintenant retenons juste qu'il s'agit de « sa » ville et de « ses » souvenir, venus de sa *mémoire-souvenir* jusqu'à sa *mémoire-action* et prêts pour la suite. La suite, c'est Hitchcock qui maintenant conduit le spectateur dans une pratique et une déambulation urbaine à travers laquelle le spectateur va vivre une autre expérience qui viendra s'ajouter à celles qui cohabitent déjà dans sa mémoire-souvenir.

Pour un spectateur qui ignore tout de la ville, du pays et même du continent où Québec est située, le mécanisme opère différemment. Le spectateur voit une silhouette de ville. Pour tout spectateur ayant une mémoire urbaine, immédiatement se mettent en place le *schème ville*, c'est-à-dire en fonction de sa propre mémoire-souvenir, les données signifiantes d'une ville : des formes, des vides, des lieux..., au départ sans lien avec ce qu'il voit directement sur l'écran. Puis, en découvrant cette ville au bord de l'eau d'où émerge depuis des toits, une forme dominante et dans la mesure où cette image s'adresse à un public européen, occidental, l'identification avec une ville ancienne va rapidement se faire. Rappelons qu'aucune identification ne saurait être possible pour un spectateur qui ignorerait tout d'une ville européenne ou d'une ville tout court. La mémoire opère déjà une sélection et précise les souvenirs en continuant d'activer le travail perceptif. Les plans suivants vont confirmer la perception en ajoutant des images aux images déjà enregistrées. Les mots « QUÉBEC », « Canadian Pacific » donnent des indices pour situer

---

<sup>240</sup> Hitchcock a toujours eu l'habitude d'apparaître rapidement dans chacun de ses films. Les « Hitchcockiens » attendaient cette scène culte à leurs yeux. Afin d'éviter qu'ils soient distraits par cette attente le cinéaste avant fini par la placer en tout début de ses films.

<sup>241</sup> Rappelons toutefois que l'icône du Château-de-Frontenac n'a rien d'une image identitaire de la ville de Québec. Cette architecture œuvre d'un architecte américain est celle des grands hôtels-gares telle qu'on la retrouve également à Ottawa.

géographiquement cette ville. Sans connaître la ville de Québec, le cinéaste fournit assez d'éléments mémorables qui, s'appuyant sur d'autres souvenirs, deviennent suffisants pour entrer dans l'action du film.

## Apprendre

Nous avons vu dans les chapitres précédents comment selon la ligne des « mainteneurs » (Fig.36 et Fig.37) se construisait une perception informée par réaction à une représentation structurée d'un spectacle cinématographique. Nous avons là une première approche herméneutique de la perception filmique d'un sujet. La question se posait de savoir comment cette perception unique pouvait devenir une perception partagée, ou selon l'expression de Gadamer, la « participation à une signification commune ». Le fait que chaque spectateur du film d'Hitchcock, en fonction de son savoir, puisse posséder sa propre vision de la ville Québec ne contredit pas qu'il ne puisse pas partager une vision commune avec les autres spectateurs. Les premiers plans d'un film sont souvent essentiels pour ancrer les bases d'une sensibilité commune. Ce que le psychologue Ombredane désigne comme le *percept*.

« Un percept est la configuration sensible, momentanée, stabilisée, sous laquelle se manifeste le groupement plus ou moins redondant d'informations utiles que le percepteur a prélevées dans un champ stimulant au cours de son exploration. » (Ombredane in Michotte, 1955, p.95)

Dans le cas d'un film, le champ stimulant est, si le cinéaste maîtrise son outil de représentation, parfaitement contrôlé et circonscrit dans le spectacle ; l'exploration du percepteur est, en ce qui la concerne et pour les mêmes raisons, totalement orientée. On peut encore mieux saisir comment s'élabore cette signification commune, et son importance, en regardant par exemple son fonctionnement dans un film de propagande.

Dans les premiers plans d'un film, comme on le rencontre régulièrement dans la plupart des films, il y a une construction croissante de la lecture informative. Cette construction correspond en fait à des degrés de reconnaissance qui permettent à une grande variété de spectateurs d'intégrer le décor du spectacle qui l'attend. Pour participer au spectacle, il faut que le spectateur y soit complètement assimilé. « C'est le jeu joué qui, par sa représentation, s'adresse au spectateur de façon que celui-ci s'y trouve inclus quel que soit l'éloignement de son vis-à-vis. » (Gadamer, 1996, p. 133).



**Fig. 48** Séquence d'ouverture de *Triumph des Willens*. La flèche (en bas à droite) indique l'ombre de l'avion sur les toits de la ville.

La séquence d'ouverture de *Triumph des Willens*<sup>242</sup> (Fig.48) a été largement commentée par Kracauer (Kracauer, 1973). Sur un fond de musique wagnérienne, cinq cartouches (6 à 10) égrènent un compte à rebours des sombres heures de l'Allemagne depuis sa défaite à la fin de la première guerre mondiale, les effets de la crise de 1929 et la naissance du parti nazi. Le retour d'Hitler est annoncé comme celle du dieu Wotan. On ne voit donc d'abord que le ciel, un avion qui en descend, survole Nuremberg – son ombre se découpe sur les bâtiments – et ses bâtiments les plus symboliques, pour atterrir là où une foule compacte attend le dieu réincarné. Rien d'autre dans ce début de film que le ciel, la modernité de l'avion, la beauté de la ville survolée, la foule heureuse mais impatiente qui annonce celle mise « au carré » dans les spectacles nazis du soir. Ce qui est montré et ce que nous voyons encore aujourd'hui, n'est pas comparable à ce

<sup>242</sup> Film de Leni Riefenstahl (1935) traduction française *Le triomphe de la volonté*. Ce film commandité par Hitler lui-même se présente comme l'accomplissement d'une mise en scène politique cinématographique inspirée des mises en scènes soviétiques des films produits par la révolution bolchevique.

qu'un spectateur percevait en 1935, baigné de mythologie germanique aussi bien par les contes que par les films de Fritz Lang par exemple (Kracauer, 1973)<sup>243</sup> et d'idéologie des *Discours à la Nation allemande* de Fichte (1981)<sup>244</sup>. Ce qu'il voyait était « une réincarnation du dieu Odin [ou Wotan], que les anciens Aryens entendaient rugir avec ses légions au-dessus des vastes forêts. » (Kracauer, 1947, p.330).

Cette « esthétisation de la vie politique », pour reprendre la belle formule de Walter Benjamin (1936), doit servir à forger une mémoire collective. Il suffit donc de créer un cycle qui va de l'information à la mémorisation et de la mémorisation à une relecture plus informée et mieux structurée par la volonté du montage. Car ce que nous apprend le film de propagande et ce pourquoi il sert souvent de modèle vient de son efficacité pour intégrer le spectateur dans une vérité orientée voulue du film. Il ne s'agit pas pour le film de présenter la réalité telle qu'elle pourrait être vue par chacun de nous, mais de construire une idéologie<sup>245</sup>, fondée si possible à partir d'une mythologie commune, et que nous voyons pour ce qu'elle est : un monde organisé et apaisant<sup>246</sup>. Et d'autant plus rassurant que tout devait se passer dans la vie comme cela se passait à l'écran (Kracauer, 1973). La lecture que nous faisons aujourd'hui du même film diffère fondamentalement de celle d'un spectateur allemand de 1935. Le spectacle est le même, mais notre perception, à cause d'une mémoire que nous avons des événements passés, a changé. Nous identifions les images qui apparaissent sur l'écran dans une reconnaissance alimentée de souvenirs et des nombreux autres spectacles de désolation, de crime

---

<sup>243</sup> Mais également les ouvrages de Lotte H. Eisner *l'Écran démoniaque*, (1981) ou *Fritz Lang* (1984) qui donnent un bel aperçu de la culture cinématographique populaire allemande avant l'arrivée du nazisme.

<sup>244</sup> Nous faisons ici allusion aux *Discours à la Nation allemande* de J.H. Fichte, série de conférences prononcées en 1807 et 1808 (Traduite de l'allemand par S. Jankelevitch, et parues aux éditions Aubier Montaigne, Paris, en 1981).

<sup>245</sup> Le philosophe Isaiah Berlin explique que « Le succès d'une idéologie tient à sa simplicité et non pas à sa vérité. » et que « l'idéologie exonère généralement les individus de toute responsabilité » (Sorman, 1989).

<sup>246</sup> On peut reprendre de façon générale ce que Panofsky écrivait à propos des codes des films muets : *As a result these early melodramas had highly gratifying and soothing quality in that events took shape, without complications of individual psychology, according a pure Aristotelian logic so badly missing in real life.* (Panofsky, 1995, p.112).

et de guerre. Et chaque image identifiée rejoint ensuite par analogie le lot des images-souvenirs qui deviennent présentes dans la réception du spectacle<sup>247</sup>.

## Mémoriser

Cette progression nécessaire permet de comprendre comment le spectateur perçoit la ville selon un mécanisme qui le conduit de la reconnaissance à l'apprentissage, et de l'apprentissage à l'élaboration de souvenirs qui modifient sa précédente empreinte culturelle et construisent une expérience avec laquelle il continue de percevoir le spectacle sous une forme toujours renouvelée.

Nous avons vu avec Bergson comment la mémoire opérait dans la perception un mouvement du passé vers le présent. Ce passé est constitué de souvenirs, mais de souvenirs en permanence enrichis de nouvelles données que nous apporte le spectacle du film. Nous apprenons de façon continue sur les formes, les choses et leurs usages. Cet ensemble de souvenirs mémorisés vient organiser ce que nous savons d'une ville par exemple. Pour cette raison certaines informations ne trouveront pas leur place, comme par exemple la ville de Paris reconstituée en 1923 par Chaplin (*A Woman of Paris*), ou telle vision d'un fragment de Montréal qui doit représenter New York. Ces *hiatus* troublent l'ordre logique de nos souvenirs et s'en trouvent irrémédiablement exclus, emportant parfois avec eux la crédibilité du spectacle.

Cette mémorisation ne se réduit pas à une simple accumulation ou à un tri que ferait notre mémoire entre ce qui peut entrer dans la boîte des souvenirs ou ce qui n'est pas compatible. Ce souvenir « importé » depuis le film doit ensuite passer dans notre « pratique » personnelle et devenir mémoire-action. Le principe de reconnaissance face à l'image se trouve à son tour conceptualisé pour entrer comme moyen de poursuivre notre participation au spectacle. Il est fondamental de comprendre que cette conceptualisation ne peut se faire qu'à l'aide de notre schéma spatial corporel et les habitus liés à notre culture. Il n'est nullement question ici d'objectivation de la pensée et de mise en perspective idéologique des souvenirs. Lorsque nous regardons aujourd'hui le film de Riefenstahl, dans l'actualisation que ce film produit sur des

---

<sup>247</sup> On peut rapprocher cette progression perceptive avec les étapes qu'Erwin Panofsky décrit dans ses *Essais d'iconologie* (1967). Le passage du *pré-iconographique* à l'*iconologique* en passant par l'étape intermédiaire, *iconographique*, recoupe dans le cas de la vision d'un spectacle filmique ce que nous désignons par *identification* (reconnaître), *familiarisation* (apprendre) et *intuition synthétique* (mémoriser).



souvenirs pénibles, nous ne portons pas de jugement pendant le spectacle. Mais nous ressentons une impression qui peut éventuellement nous faire quitter le spectacle.



Fig. 49 *West Side Story*, quelques images du prologue.

Pour la mémorisation de la ville de Québec, pour un néophyte qui ignore tout de cette ville, le processus se fait pas à pas et les souvenirs viennent se superposer à ceux donnés dès l'ouverture du film. Cependant, il faudra attendre d'autres spectacles, des visites, ou autres informations pour intégrer le froid, l'hiver ou d'autres parties plus modernes de cette ville. Le spectateur n'en possède qu'un morceau, mais il est suffisant cependant pour *imaginer* une ville.

Or, comment *imaginer* une ville comme Québec à partir de fragments filmiques en séquence ? Il faut que les images mises en mémoire pendant la vision du spectacle filmique opèrent une actualisation au travers d'un concept d'une ville telle qu'elle puisse coordonner dans notre mémoire-action les fragments perçus et les organiser logiquement dans un tout cohérent. Nous avons donc en mémoire une ville possible (ce que nous développerons comme la *ville idéale*) qui puisse *organiser* les images de Québec. On peut s'interroger si la ville possible eut été la même devant des images de New York, par exemple dans la séquence introductive de *West Side Story*<sup>248</sup>(Fig.49). Le choix du réalisateur de présenter une ville depuis le sol (Québec) ou

<sup>248</sup> Film de Jerome Robbins et Robert Wise (1961).

depuis le ciel (New York) porte déjà en lui une intentionnalité sur la lecture qui est demandée au spectateur.



*Fig. 50* *À propos de Nice*. Deux images de deux séquences : la vision de Nice depuis le ciel et la vision de Nice depuis les rues de la vieille ville.

Le film de Jean Vigo *À propos de Nice* (1930) est intéressant sur ce thème. La séquence d'ouverture montre la ville de Nice (France) depuis le ciel et ouvre la séquence consacrée aux classes bourgeoises de la Riviera (aristocrates, visiteurs, joueurs au casino, etc.) ; tandis que la seconde séquence consacrée au peuple niçois commence par des vues de la vieille ville vue du sol et la découpe étroite sur le ciel (Fig.50).

Le principe est le même, parcourir au sol ou du ciel les icônes de la ville après en avoir découvert globalement son image: la silhouette « ancienne » d'un château pour la ville de Québec, une île hérissée de tours « modernes » pour la ville de New York.

Dans les deux situations, nous identifions une ville. Dès la première image, le concept de ville vient occuper notre mémoire comme le concept de cube le fait si nous évoquons ce mot. La ville « présente » peut très bien être anonyme ; il faut que les éléments indiciels se précisent<sup>249</sup>. Il y a donc une qualité culturelle de la ville que nous mettons en avant pour accueillir, reconnaître puis intégrer les objets représentés de cette ville. Toute une génération de jeunes Européens ont découvert New York avec les images de *West Side Story*, alors que le seul concept urbain qu'ils avaient comme référence était celui de la ville ancienne semblable à Québec. Ce film a d'une

---

<sup>249</sup> Le terme de « ville » peut très bien exister dans le titre du film (*The Naked City*, *Night and the City*) ou on peut déjà connaître le nom de la ville en question (*Trois chambres à Manhattan*, *Morte a Venezia*). Dans ce cas le processus commence même avant le générique du film.



certaine façon créé un nouveau concept urbain : celui de la ville étasunienne qui allait devenir, grâce à la force d'un film, la nouvelle référence de modernité<sup>250</sup>.

En ce sens il n'existe pas de ville universelle. Pour chaque ville, selon la culture à laquelle elle appartient, nous devons en reconstruire le concept, l'adapter pour le faire exister avec ceux qu'on possède déjà. Le travail du cinéaste consiste parfois pour les besoins de son scénario, à passer d'une ville à une autre. Il doit alors jouer sur notre mémoire-souvenir pour ancrer le récit dans le concept de ville déjà connu, puis autour d'une scène nous faire pénétrer d'abord dans le nouveau concept que le film veut nous faire découvrir.

Le film de Marcel Carné, *Trois chambres à Manhattan* (1965), nous transporte, comme son titre l'indique, à New York. L'action commence à Paris dans les beaux quartiers : icône obligée de l'obélisque de la Concorde, entrées d'immeubles bourgeois, appartement cossu. Le « voyage » se fait autour de l'acteur qui se couche à Paris et se réveille à Manhattan. Les plans symétriques ceux de la séquence d'ouverture nous font découvrir le nouvel environnement urbain de l'action qui vient en quelque sorte se superposer au précédent. Une mise en scène que l'on pourrait qualifier de structuraliste dans la mesure où avec une économie de moyen, Carné nous apprend le schème structurel de la ville américaine de New York à travers celui de la ville européenne de Paris (Fig.51). Le générique arrive ensuite.

Cette étape nous permet de mettre en évidence que chaque culture possède deux niveaux de lecture de l'urbain. Un niveau conceptuel qui contient ce que Merleau-Ponty appelle les *variables* possibles, et un niveau particulier qui désigne la ville à travers ses objets particuliers. Percevoir l'image d'une ville oblige à passer par ces niveaux de reconnaissance plus ou moins rapidement et facilement, qu'il s'agisse de notre culture ou d'une culture qui nous est étrangère. Dans ce dernier cas, le film pour nous intégrer dans son spectacle doit faire œuvre pédagogique. C'est la raison de l'importance de la fonction herméneutique qui permet le déchiffrement du lien entre le spectacle et le spectateur.

---

<sup>250</sup> Bien entendu les films sur et avec New York ou d'autres grandes villes nord-américaines étaient projetés et vus depuis longtemps en Europe. Simplement il s'agissait pour l'essentiel de films policiers ou de comédies dont les arguments ne touchaient plus la génération de l'après guerre. L'histoire de *West Side Story* (1961), la musique et les lieux choisis ont bouleversé la vision convenue de la ville ; comme le feront ensuite *Midnight Cowboy* (1969) et *Taxi Driver* (1976).



Fig. 51 *Trois chambres à Manhattan*. Le changement de ville s'opère autour du plan #4.

### Structure conceptuelle de la ville idéale

« La tâche de l'herméneutique est d'élucider ce miracle de compréhension, qui n'est pas communion mystérieuse des âmes, mais participation à une signification commune. » (Gadamer, 1996, p.313)

C'est le principe du « cercle herméneutique » qui nous sert de fil conducteur pour montrer la construction d'une expérience de perception. Rappelons la définition ainsi que les limites que fixe Heidegger :

« On ne peut donc déprécier ce cercle en le qualifiant de vicieux, quitte à en prendre son parti. Le cercle cache en lui une possibilité positive du connaître le plus originel; on ne la

met correctement à profit que si l'interprétation a su se donner pour tâche première, permanente et dernière de ne pas se laisser imposer ses acquis, de même que ses anticipations de vue et saisie, par des intuitions et des notions populaires, mais d'assurer le thème scientifique en portant celles-là au terme de leur élaboration à partir des « choses elles-mêmes ». » (Heidegger cité par Gadamer, 1996, p.287)

Que ce soit dans la vie ou dans le contexte de la vision d'un film, notre perception s'intègre dans un « système tensionnel incessamment soumise à notre manière de voir les choses [...] ; elle est toujours commandée par une *hypothèse perceptive* » (Piaget in Michotte, 1955, p.94). Cette « tensionnalité », pour reprendre le néologisme de Piaget, nous oblige à toujours chercher face à un nouveau percept, une organisation plus conforme à notre savoir antérieur. Nous sommes conduits à constamment réorganiser notre perception des choses pour les faire cadrer avec notre savoir. Mais nous avons également la capacité d'intégrer rapidement de nouvelles pratiques, de nouveaux comportements afin de résoudre le problème éventuel que le spectacle nous pose<sup>251</sup>. La formule de Gadamer prend ici un sens encore plus précis :

« L'expérience que nous faisons d'un autre objet modifie notre savoir antérieur et son objet. On possède alors un savoir différent et meilleur, ce qui veut dire que l'objet lui-même « ne tient pas ». C'est le nouvel objet qui contient la vérité de l'ancien. » (Gadamer, 1996, p.377).

Cette boucle est aussi décrite par Bergson lorsqu'il déclare que « notre perception distincte est véritablement comparable à une boucle fermée, où l'image-perception dirigée sur notre esprit et l'image-souvenir lancée dans l'espace courraient l'une derrière l'autre » (Bergson, 1959, p. 249). Nous proposons donc une figuration de la ville idéale comme ce autour de quoi le cercle herméneutique se forme (Fig.52).

---

<sup>251</sup> Piaget cite le psychologue Edward Tolman lorsqu'il écrit que « notre expérience ne porte jamais sur de simples formes mais sur ce que Tolman appelait « Sign-Gestalten », expression que nous traduisons par « Configurations-Promesses. » (Piaget in Michotte, 1955, p.94)

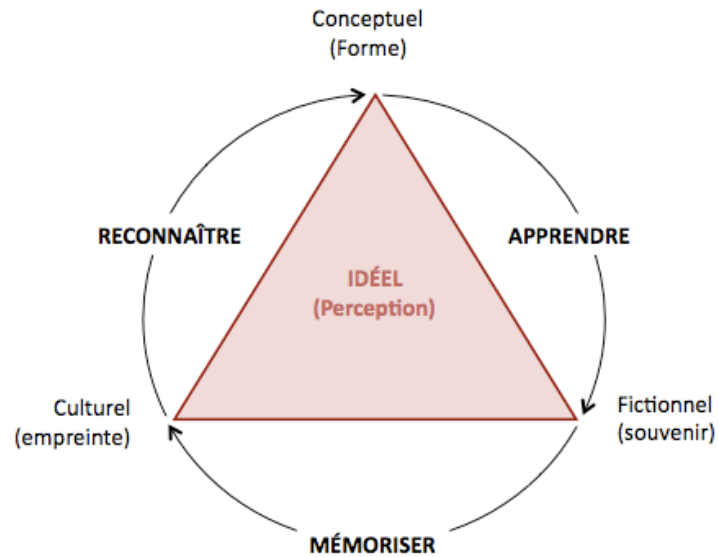


Fig. 52 Structure conceptuelle de la ville idéale.

La ville idéale est à la fois causalité et résultat, ce qui signifie une constante adaptation et réorganisation en fonction du déroulement itératif de la perception de l'espace et du temps dans un même mouvement. Ce qui illustre la formule de Panofsky « *dynamization of space et spatialization of time* » (Panofsky, 1995, p.96).

Partant de ce schéma, nous posons comme principe que c'est la perception qui enclenche le phénomène itératif<sup>252</sup>. Lorsque nous percevons la représentation filmique d'un « objet urbain », c'est prioritairement notre mode de mémoire-action qui se met en mouvement, ce que nous définissons comme notre *empreinte culturelle*. Nous sommes devant un « présent » et nous projetons sur l'image représentée un concept possible qui vient combler l'interrogation que l'image nous pose. Notre perception est active et nous *agissons vers* cette représentation<sup>253</sup>. De plus, l'image filmique n'est pas fixe et l'intention du cinéaste est de nous diriger vers ce qu'il veut nous faire vivre à travers sa fiction. Si le concept correspond, nous l'assimilons avec les souvenirs compatibles ou approchants. Il faut ensuite intégrer ce nouveau souvenir à la totalité culturelle. Ce qui nous permet, en le rendant à son tour présent et actif, de poursuivre les

<sup>252</sup> Rappelons juste que nous parlons uniquement de la perception directe et non de la représentation réfléchie de la conscience imageante par exemple.

<sup>253</sup> Nous savons par expérience que si notre *action vers* la représentation n'aboutit pas, nous nous désintéressons du spectacle qui cesse aussitôt d'agir comme spectacle.

reconnaisances. C'est l'ensemble de cette itération qui engendre à partir de la représentation, la construction de la ville idéale. Trois modes articulent les trois actions (reconnaître ou identifier, apprendre et mémoriser) : le mode conceptuel, le mode fictionnel et le mode culturel.

- Le mode conceptuel contient les formes et les choses que nous possédons « en idées » et qui aident à l'identification ;
- Le mode fictionnel permet d'intégrer les actions, usages et pratiques vues à notre mémoire-souvenir ;
- Le mode culturel en rendant « présente » la mémoire-souvenir, permet de la transformer en mémoire-action. C'est à ce niveau qu'existe « l'intuition de l'espace » comme empreinte de notre expérience culturelle et sociale.

### **La ville idéale : le mode conceptuel ?**

Nous avons tenté de montrer en quoi la notion de perception des images de villes dans les images filmiques soulève à la fois les questions d'identification, de partage et d'apprentissage. C'est en fait à travers ces questions que nous pouvons approcher la connaissance que nous avons des villes ; *à la fois comment nous reconnaissons les villes connues, comment nous apprenons les villes inconnues, mais surtout comment nous pouvons transformer un fragment de représentation en un tout.*

Le mode conceptuel n'est pas l'image représentée, mais l'image qui se présente à notre esprit volontairement en réponse à une évocation que nous pouvons ou non identifier directement. Rappelons que ce concept, au-delà de sa définition classique, se définit aussi comme « un élément médiateur d'un savoir objectif » et un savoir « productif et constructif. » (Cassirer, *III*). Le concept de cube permet de valider toute perception d'une forme comme « cube » dans la mesure où il est possible d'y reconnaître une des infinies variantes du cube. Par rapport à ce que nous avons vu avec Bergson, il serait plus juste de dire que nous reconnaissons la *légalité* du cube dans notre perception dans la mesure où n'apparaît aucun conflit entre le concept existant dans notre « perception intuitive » et la représentation sous nos yeux. Le concept que nous avons d'une gare n'est en fait jamais contredit par la représentation qu'en donne Chaplin dans son film *A Woman of Paris*. Tout se passe comme si le concept, qui en quelque sorte sert de mesure à la perception des choses, était perpétuellement repoussé dans ses limites et ses variantes tout en fixant les limites « hautes » et « basses ». De sorte que notre expérience puisse s'y loger. Pour

cette raison, la notion de concept ne répond pas au schéma fixe et rigide qu'on lui prête souvent. Mais il apparaît comme une forme à la fois structurée et évolutive (Configuration-Promesse) dont la disposition change en fonction des modifications de la perception.

« La « disposition » caractéristique du concept consiste en effet en ceci même qu'à la différence de la perception directe il doit toujours repousser son objet au loin à une sorte de distance idéale pour l'introduire dans sa perspective. » (Cassirer, *III*, p.342)

Posons l'hypothèse que ce n'est pas seulement la distance qui soit idéale, mais le produit du concept lui-même. Nous nous heurtons là à la définition même de la notion d'idée<sup>254</sup>. La philosophie hésite entre plusieurs définitions. Tout le monde s'accorde sur la notion simple d'idée, c'est-à-dire d'une chose qui se forme dans l'esprit. Mais une idée ne procure pas une définition suffisante. On peut avoir une idée de ville, reproduire l'idée d'une ville dans son esprit. De plus l'idée de ville se trouve dans la *ville idéale*.

### **La ville idéale : un paradigme**

Cette notion d'idée n'explique totalement comment il nous est possible de rendre présente cette idée de ville de façon objective dans notre esprit quand nous percevons le spectacle d'une ville donnée dans un film donné. Ce qui nous est donné est fragmentaire, partiel et souvent déformé. Pourtant c'est bien une ville que nous identifions, que nous appréhendons, comme une « réalité » dans notre perception qui dépasse les fragments que nous voyons. Nous rendons « présent » à notre conscience le concept d'une ville, mais d'une ville qui synthétise toutes les qualités objectives possibles.

« À la synthèse de l'« appréhension dans l'intuition » et de la « reproduction dans l'imagination » doit s'ajouter, véritable clé de voûte dans la construction de la connaissance « objective », la « synthèse de la recognition dans le concept ». Reconnaître un « objet » ne signifie rien de plus que soumettre la multiplicité intuitive à une règle la déterminant sous le rapport de son ordre. La conscience d'une telle règle et de l'unité qu'elle institue, voilà ce qu'est le concept, et rien de plus. » (Cassirer, *III*, p.349)

---

<sup>254</sup> Voir à ce sujet le mot « idéal » dans *Les notions philosophiques. Dictionnaire* (Auroux, 1990, t.1, p.1207).

Si il est possible philosophiquement d'opposer la notion d'*idéal* à la notion de *réel*, ce n'est nullement en comparant terme à terme l'idée et la réalité, mais en démontrant comment la *représentation* de la réalité devient *perception* d'une réalité à travers une *conceptualisation* de la réalité sous forme d'idée. Nous construisons donc, selon Cassirer, dans notre esprit le concept structurant qui nous permet de reconnaître une ville dans la représentation que nous percevons. Nous pouvons ainsi, une fois ce concept structurant reconnu, classer ce que nous percevons comme « ville ». Cela veut également dire que si nous ne possédons pas de concept structurant qui réponde à notre perception, nous sommes dans l'incapacité de reconnaître la « ville » qui nous est représentée. Dit autrement, il n'existe pas de ville idéale particulière qui serait antérieurement liée à une ville réelle particulière. Mais cela ne veut pas dire qu'à chaque « ville particulière réelle » se rattache une « ville idéale particulière ». Comme si à chaque cube réel – jouet, dé, maison, caisse, etc. – il existait un cube idéal qui lui serait exclusivement attaché. Et qu'en serait-il des villes imaginaires que nous percevons au cinéma ? Et des villes que nous ne connaissons pas ? Il serait impossible de mémoriser des expériences que nous n'avons pas encore connues.

Il faut donc différencier la ville idéale de toute ville réelle, et même de toute représentation de ville réelle, existante ou imaginaire. La ville idéale n'est pas un concept. Elle doit échapper par sa nature à toute forme prédéterminée, même si, et justement pour cette raison, ses fonctions sont conceptuelles. Ce n'est pas une ville idéale qui construit un mode conceptuel de ville dans l'esprit, mais les fonctions conceptuelles qui permettent à travers le jeu de la culture, de la mémoire et de l'expérience de construire le paradigme de la ville idéale qui corresponde à la fois à un individu et à sa culture. Il donc est possible à un spectateur de percevoir les avatars représentés de la ville particulière en cohérence avec un savoir qu'il tire du concept synthétisant de la ville idéale. De la même manière que toutes les images possibles et déformées d'un cube apparaissent toujours comme un cube. C'est à ce prix que les représentations probables sont reçues comme des perceptions possibles.

Cette réalité que nous imaginons à partir des fragments des espaces du film n'a de sens que si nous savons à quoi servent ces fragments, que nous en ayons une expérience, même partielle, et que le tout entre dans une façon de penser les choses et les espaces. Avoir prise sur les choses que l'on voit nécessite une connaissance à la fois personnelle et collective de pratiques socialement et idéologiquement acquises; une connaissance *praxéologique*. On peut rapprocher

cela, avec quelques précautions, de ce que la sociologie appelle un *habitus*<sup>255</sup>. Ce mode culturel répond à la définition qu'en donne Dumézil : « les systèmes de coordonnées à l'aide desquelles les sociétés formulent et dessinent des fonctions conceptuelles identiques et analogues » (Dumézil, 1992, p.198). Un système qui structure fonctionnellement l'espace orienté de notre corps. Rappelons que l'espace de notre sensibilité perceptive, c'est-à-dire l'espace auquel nous nous référons constamment puisqu'il est lié à la perception que nous avons de notre corps, n'a pas seulement trois dimensions., mais six : la gauche, la droite, le devant, le derrière, le haut et le bas. Ces dimensions sont chargées elles-mêmes de valeurs culturelles qui font partie de constructions analogiques auxquelles se réfèrent nos comportements individuels ou en société. Nous n'accordons pas la même valeur à la gauche et à la droite, au haut et au bas.

Nous oublions, par la force de l'habitude, que ces valeurs peuvent varier d'une société à une autre. Il s'agit de fonctions conceptuelles que nous rattachons aux choses et aux espaces que nous avons appris. En face d'une rue, d'une place, d'une maison, nous savons quelle attitude adopter, comment nous comporter, dans quel sens les pratiquer. Le cinéma joue justement sur les déviations de comportement ou d'attitude pour éveiller notre sensibilité. Là encore, d'une société à une autre, d'une culture à une autre, les modes fonctionnels ne sont pas les mêmes. D'où la difficulté que l'on rencontre pour *suivre* un film égyptien ou indien. Dans la ville de Québec à travers le film d'Hitchcock, les matières, les textures du pavage de la rue, du relief des pierres des murs entrent en résonance avec notre reconnaissance passive ou notre mémoire-action – nous *reconnaissons* culturellement les matériaux familiers et les formes urbaines.

Pour revenir à l'exemple de *I Confess*, nous pouvions avant d'avoir vu le film d'Hitchcock, parfaitement ignorer tout de la ville de Québec, mais après avoir vu le film, nous avons acquis une mémoire de cette ville qui nous permettra de la reconnaître quand nous la verrons soit dans d'autres représentations, soit en la visitant. Nous *apprenons* en regardant les films. Nous intégrons dans notre expérience et notre mémoire des expériences autres. D'où cette sensation de familiarité, déjà évoquée, que nous pouvons rencontrer avec des lieux que nous découvrons pour

---

<sup>255</sup> « Un système de dispositions durables et transposables qui, intégrant toutes les expériences passées, fonctionne à chaque moment comme une *matrice d'appréciations et d'actions*, et rend possible l'accomplissement de tâches infiniment différenciées, grâce aux transferts analogiques de schèmes permettant de résoudre les problèmes de même forme et grâce aux corrections incessantes des résultats obtenus, dialectiquement produites par ces résultats. » (Bourdieu, 1972, p.178)



la première fois physiquement après les avoir vu des centaines de fois au cinéma ou à la télévision dans des spectacles ou dans des actualités.

Le mode fictionnel intervient pour constituer cette mémoire d'histoires, de vues, de réalités vécues et de virtualités enregistrées. Cette accumulation, nous l'avons dit, se fait à travers des tris constants qu'opère notre mémoire-action en fonction des réponses possibles de notre corps et de nos comportements culturellement acquis. Mais en même temps nous enregistrons l'apprentissage possible des choses dans l'attente d'une participation au spectacle. Certains tris ne se font qu'ensuite. Pour cette raison nous pouvons voir des héros voler dans les airs d'une grande ville (*Superman*) ou même des terres flotter en l'air (*Avatar*). Nous éliminons ensuite de notre *réel* ces images une fois le spectacle terminé, mais nous en avons besoin pour continuer de recevoir le spectacle. On notera cependant qu'en ce qui concerne les villes, afin d'ancrer une « vérité » dans l'esprit du spectateur, elles appartiennent toujours à un concept connu, même dans le cas de ville imaginaire et futuristes (*StarWars*) (Fig. 53).



**Fig. 53** Vue de la ville imaginaire de Theed, capitale de Naboo, *Prequel StarWars Trilogy*.

C'est sur ce point que se fait souvent la distinction entre réel et fiction. On définit habituellement le film comme une fiction et on l'oppose à la réalité dans laquelle nous vivons quotidiennement. C'est loin d'être aussi simple. Nous savons par expérience que la frontière entre notre imaginaire et la réalité est mince, parfois inexistante. La mémoire accumulée sous le mode fictionnel nous aide à déchiffrer le réel que nous découvrons. Il nous aide aussi dans le réel quotidien que nous vivons. Il se transforme en culture et agit dans notre relecture du monde qui

nous entoure. Qui n'a jamais eu le sentiment de redécouvrir sa propre ville après l'avoir vu dans un spectacle filmique ? Le sens du réel, comme nous l'avons montré, n'est pas dans les choses mais dans notre perception. Le partage de cette perception de la ville, ce qui fait que nous voyons ensemble les choses et que nous en partageons le sens, se fait dans le jeu itératif de notre perception à travers la construction de la ville idéale.

## La ville comme savoir

La ville idéale est une construction de l'esprit, mais elle n'en possède pas moins des modes qui lui donnent sa capacité d'opérer dans le cadre de notre perception. Il ne s'agit pas d'une ville en particulier, ni du reste de toutes les villes en général, mais de la ville liée à notre *savoir* de la ville. C'est dans l'articulation de ce mode conceptuel avec les deux autres modes, culturel et fictionnel, que nous formons la ville idéale qui nous permet de participer au spectacle de la ville qui nous est montrée.

On peut tout ignorer *objectivement* de la ville de Québec, du Québec, du Canada et même de l'Amérique du nord, on sait qu'on se trouve dans une ville avec des maisons, des murs, des rues, du mobilier urbain, des monuments. On apprend que ces objets sont présents, mais on les *anticipe* déjà à travers l'idée de ville ancienne que la première silhouette qui apparaît sur l'écran nous montre. La première vue de la ville de New York que nous voyons dans un film conditionne nos attentes. On nous propose le plus souvent de cette ville une image de modernité. Il arrive parfois que les objets montrés apparaissent décalés par rapport à cette modernité, nous devons alors modifier notre expérience perceptive pour intégrer de nouveaux savoirs. Par exemple, dans *Rosemary's Baby* (Polansky, 1968), le film ouvre sur un long traveling montrant une silhouette moderne de New York. Puis la caméra descend pour terminer sur l'immeuble néo-gothique Dakota (Fig.54), où le drame va se jouer.

C'est donc que la ville correspond dans le schème conceptuel, à un mode qui nous permet non seulement d'identifier une ville au milieu d'une foule d'autres images, mais de savoir comment une ville est faite de sorte de pouvoir reconnaître l'image de ville à travers n'importe quelle ville présentée, même fragmentairement. Nous posons comme vrai que ce qui est caché à nos yeux existe, nous « reformons » l'image plus complète que celle qui nous est montrée. Il faut

que, pour exister comme ville dans notre esprit, ce que l'on voit soit investi par nous des propriétés d'une ville, composée selon une géométrie et remplie de formes pleines ou vides que notre mémoire doit ensuite éprouver. De la même façon que le cube « doit » avoir les propriétés du cube pour que nous acceptation de le voir comme cube dans ses représentations et ses déplacements.



*Fig. 54* New York, Immeuble du film *Rosemary's Baby*.

Une construction de l'esprit ne veut pas dire une construction idéologique. Ce qui est partagé c'est la forme, les objets et leurs usages possibles. L'idéologie, si idéologie il y a, est liée individuellement au spectateur, comme nous regardons le film *Triumph des Willens* avec nos émotions propres et nos souvenirs. Les faire partager ne fait pas partie du spectacle. Pour le faire, il faut entreprendre une autre démarche plus prosélyte et déconnectée du film ou de la représentation. Mais ce travail, déconnecté du spectacle et purement intellectuel ne réintègre pas automatiquement la mémoire et donc la perception future.

Pour cette raison, la démonstration que propose Lucie K. Morisset dans son chapitre « Entre la ville imaginaire et la ville identitaire « De la représentation à l'espace » (Morisset, 1999, p.5-35) est discutable. Lucie K. Morisset perçoit bien l'itération du processus, mais elle en

fait un élément secondaire alors que justement c'est grâce au processus itératif que la ville idéale se construit. Mais on relève surtout dans cet article une confusion entretenue entre *imaginaire* et *idéal*, entre *représentation* et *consommation* (perception ?) qui laisse entendre que l'identité de la ville – la *ville identitaire* comme valeur – puisse être une sorte d'objectivation collective qui appartiendrait de façon intangible à la ville réelle et dans laquelle les créateurs viendraient puiser. Nous sommes là en présence d'un raisonnement gestaltiste. Cela veut dire que la construction même de la ville de Québec émettrait une « idéellité » qui fondrait son identité et rendrait cette identité perceptible par tous. L'identité serait une partie constitutive de la ville et de son image. Nous avons vu que c'est le contraire qui se passe. Nous interprétons la forme en lui donnant un sens. Ce sens, par une construction narrative et picturale structurée peut *faire-valoir* une lecture préférentielle que des groupes *voudront voir*. Ainsi se construit une image identitaire, mais elle reste perpétuellement à construire puisque ce sont les individus qui en sont porteurs et non les choses. De plus il est erroné de vouloir confondre imaginaire collectif et idéal. L'idéal appartient certes conceptuellement à une culture, à un *savoir* partagé et non à une *interprétation* partagée. La ville idéale n'est pas plus idéologique que le cube ne l'est.

Nous avons donné l'exemple de la ville de Québec à travers le film d'Hitchcock. Il répond peut-être d'une certaine façon au désir identitaire d'un groupe qui y retrouve les signes d'un héritage<sup>256</sup>. Un autre metteur en scène, Robert Lepage, a conçu un film, peut-être moins connu, en référence au film d'Hitchcock, *Le confessionnal* (1994). Le lien avec *I Confess* est explicite. Robert Lepage situe son film à Québec, à l'époque du tournage du film d'Hitchcock (un acteur joue le rôle du cinéaste), et on voit des images (justement les images introductives) du film lors d'une avant-première. Or Lepage ouvre son film non pas, comme le fait Hitchcock, sur l'icône internationalement partagée, mais sur le pont de Québec (Fig.55), une icône plus personnelle et plus traditionnelle pour les Québécois. On ne voit rien, ou presque, de la vieille ville. Les décors sont des maisons « modernes » de style nord-américain, un motel. En fait les vues d'une ville qui ne contient aucun des signes patrimoniaux conventionnels. Lepage invente une ville différente qui reste pourtant la ville de Québec. Il lui a donc été possible de donner au autre sens aux choses.

---

<sup>256</sup> Nous avons dans un autre travail (Raynaud, 2008) eu l'occasion de démontrer en quoi une identité peut être fabriquée ou contrainte. Nous rappelons ici les mots de François Walter lorsqu'il rappelle que la « naturalisation du paysage implique la folklorisation du paysan. » (Walter, 2004, p.223). C'est également applicable au « paysage » urbain.



Fig. 55 *Le confessionnal*. Image d'ouverture du film.

Les architectes, les urbanistes comme tous les aménageurs de l'espace, même si ce sont eux qui façonnent la ville, ne détiennent pas seuls la clé de la perception de son image et de la formation de son mythe. Il n'y a pas non plus de construction collective d'un mythe particulier à une ville par les habitants de cette ville et qui dépendrait de la ville réelle. Le mythe de New York n'est pas le résultat de l'œuvre des New-yorkais. Il s'est construit à partir des représentations. Il a été intégré dans les expériences par les perceptions artistiques croisées dont le cinéma reste sans aucun doute le véhicule le plus important. Mais il faut tenir compte de la multitude de ces représentations et de la multitude des perceptions pour que se dessine une identité.

Dans le cadre de l'image, même sémiotiquement, le signe *émis* n'est pas assimilable au signe *reçu*. Enfin la situation du mythe est un moyen, non un but. Pour Cassirer « pour définir la nature de l'intuition mythique de l'espace, on peut partir du fait que l'espace mythique occupe une *position intermédiaire* entre l'espace sensible de la perception et l'espace de la connaissance pure, l'espace de l'intuition géométrique. » (Cassirer, *II*, p.109). Sans oublier cependant de préciser deux points de la pensée de Cassirer. D'une part il établit entre l'espace sensible de la

perception et l'espace de l'intuition géométrique une différence non de degré, mais de nature. D'autre part il alloue à l'espace un « facteur idéal particulier qui a un rôle dans la tâche commune de la connaissance, et la place qu'il occupe dans le système qui détermine son caractère propre. » (Cassirer, *II*, p.115) ; en précisant bien l'espace, « non pas en terme de substance », mais « en terme de fonction pure ». En prenant la précaution que l'on retrouve chez Merleau-Ponty, Cassirer évite le raccourci trop régulièrement admis en sciences humaines à propos d'un espace qui matérialiserait les pratiques, alors que nous savons parfaitement que ce sont les pratiques qui connotent un espace. Il faut donc qu'il y ait action et pratique dans un espace pour qu'il puisse être perçu et compris.

Nous retrouvons par exemple ce raccourci chez Floréal Jimenez, dans son article *Calle Major*, Floréal Jimenez (1996) où il décrit la Grade Rue de Madrid (la Calle Major) comme :

« Un modèle idéal matriciel, au-delà de l'importance économique ou social réel qu'elle peut avoir. [...] Dans une comédie Mudarse para mejorararse, Juan Ruiz de Alaron y Mendoza (dramaturge, 1881-1639) assimile l'importance de la Calle Major de Madrid à l'importance politique de la capitale, au caractère et au symbolisme de la royauté et à la personne du roi. » (Jimenez, 1996, p.66)

Là encore, l'idée de *matriciel* serait intéressant s'il n'y avait confusion entre le choix opéré par le réalisateur du film, Juan-Antonio Bardem, et la position d'un spectateur. Jimenez aurait du chercher à montrer comment la *Calle Major* apparaît dans le film, les objets montrés, les symboles mis en avant, etc., pour qu'un spectateur y trouve les éléments tels que cet article les décrit. Rien ne prouve que l'idéologie voulue selon Jimenez par l'auteur du film apparaisse à l'écran, pas plus que la ville de Québec vue par Hitchcock ne laisse transparaître d'idéologie identitaire pour un spectateur standard. Par contre dans les deux cas, il est clair que la rue madrilène ou la ville québécoise vont à travers le spectacle qui en est montré créer une nouvelle mémoire de ces objets autour de la ville idéale que les représentations auront initiée.

## Ville idéale/Ville construite

La question qui se pose alors est quelle ville habitons-nous en définitive ? Celle qui nous environne dans notre vie quotidienne ? Celle que nous avons en mémoire à travers les films, les images et les lectures ? La ville idéale qui se reconstruit à chaque perception réelle ou virtuelle ?

Les romanciers l'on compris depuis longtemps. Il n'y a pas de ville réelle sans ville idéale. « Comment distinguer la vérité de la fable dans une ville où l'une paraissait aussi invraisemblable que l'autre. » écrit Munoz Molina (*Fenêtres à Manhattan*, 2005) qui découvre New York. Et Régine Robin qui déchanté en regardant la *vraie ville* de New York :

« la ville réelle, celle dans laquelle je m'installe pour de nombreux mois, m'intéresse moins que la ville rêvée, que la ville fantasmée, que la ville-écran, celle que je porte en moi. J'ai dans le regard un New York habité de mille strates d'images déjà vues, de plans de séquences de cinéma, de photos de jour et de nuit, de récits, et par moments le « vrai » New York est en deçà de mes visions et de mes espérances, en attente de nouvelles images. » (Robin, 2009, p.46)

Régine Robin compare également deux films tournés sur New York au même moment, *The Naked City*<sup>257</sup> et *Side Street*<sup>258</sup>, l'un tourné en décor naturel dans les rues de New York et l'autre en studio selon la pratique hollywoodienne (Fig.56).

Pour ces deux films, note Régine Robin, ce sont les mêmes « ciels tourmentés », les mêmes « canyons profonds » ; « Le film qui est tourné dans la ville produit du décor, du mythe, et celui qui est tourné en studio participe de ce mythe *en produisant du « réel »*. [nous soulignons] » (Robin, 2009, p.48).

---

<sup>257</sup> Film de Jules Dassin (1948), traduction française *La cité sans voiles*. Jules Dassin importe aux USA le cinéma néoréaliste en filmant en décor naturel.

<sup>258</sup> Film d'Anthony Mann (1950).





Fig. 56 Images de *Naked City* (gauche) et de *Side Street* (droite)

L'exemple illustre la frontière ténue entre le créateur de décor et l'urbaniste ou l'architecte. Tous produisent, mais de façon symétrique. Les urbanistes et les architectes produisent des lieux ou des objets sans en expliciter le sens. Les décorateurs, nous dirons globalement les films, produisent du sens sans en expliciter les objets. On peut s'interroger sur les importances relatives des uns et des autres en face de la perception que nous avons de la ville. Si l'on comprend le travail des décorateurs, produire du sens, celui des urbanistes et des architectes est plus obscur puisqu'ils semblent ne pas s'intéresser nécessairement à la réception publique de leurs œuvres. Le plus fréquemment ils se contentent de faire valoir leurs interprétations personnelles qu'ils partagent avec le cercle initié de leurs confrères.

On s'est peu intéressé jusqu'ici au travail de mise en image de villes dans le cinéma. Le fait que le cinéma « reproduise le réel » suffit pour le réduire à une simple fonction de reproduction des choses et non comme un acte de création. La meilleure illustration de cette idée très répandue se trouve dans les ouvrages qui justement traitent de l'espace des villes dans le cinéma. Jamais il n'est fait référence à la



part de création urbaine que l'on trouve dans chaque film. Elle est pourtant déterminante. On refuse de la voir. On ne veut voir par exemple, quel que soit le film, qu'une seule et unique ville de New York. On veut ignorer que chaque spectacle *invente une nouvelle* ville. Et que cette nouvelle ville vient enrichir la mémoire commune de New York et l'expérience de chaque spectateur. Il n'y a pas de « réservoir de signes » qui serait né avec la ville et enfoui en elle. Les signes sont des inventions que nous tirons des choses ou des formes des villes et qui appartiennent à ceux qui ont inventé le sens de ces villes pour y installer leurs fables. Il y a des lectures multiples et des créations successives, chaque fois enrichies des précédentes et pleines des promesses des prochaines. Chaque fois nous ajoutons dans notre mémoire ces choses représentées en les éprouvant à l'aune de nos *habitus*, de nos référents corporels et culturels.

Le décor a sans aucun doute une durée de vie moins longue qu'un immeuble ou une place urbaine, mais il survit grâce aux images, au spectacle, et sa diffusion dépasse l'image et la réalité d'un bâtiment. Si le travail de conception est le même, il est intéressant de voir en quoi le travail du cinéaste peut apporter des éléments de réflexion au travail de l'architecte ou de l'urbaniste. Nous avons vu par exemple que, pour être reçu comme réalité, la ville représentée, artificielle ou réelle, doit compter sur la culture des spectateurs ciblés. Non pas qu'il s'agisse pour le créateur de s'appliquer à *coller* à une réalité en pensant satisfaire son public, mais au contraire en s'appuyant sur la nature perceptive de son public pour en détourner, en déformer certains aspect afin de créer une nouvelle expérience. Lorsque Cassirer parle de l'espace comme « un facteur idéal particulier » et de son rôle dans la « tâche commune de la connaissance », cela signifie que ce facteur spatial comme vecteur du déchiffrement doit respecter des codes culturels. Nous avons appris avec Merleau-Ponty que dans un spectacle, le spectateur ne percevait pas un espace, mais des choses. Sa perception des choses, et notamment des « choses urbaines » se fait au moyen de son « espace structurel »<sup>259</sup>, celui inscrit par son expérience, comme une empreinte de sa culture. Si cet « espace » est culturellement partagé, cela veut dire qu'il ne concerne qu'un groupe précis, plus ou moins vaste, mais toujours culturellement déterminé.

La grande erreur serait de croire que l'espace est une chose universellement partagée, quelle que soit la culture. Nous avons interrogé nombre de films et, à travers eux, notre propre monde culturel. Il nous aurait été difficile de mener le même exercice dans d'autres cultures en

---

<sup>259</sup> « Les deux traits essentiels de sentiment mythique de l'espace, la *qualification* et la particularisation générale, qui lui servent de point de départ, et la *systématisation* vers laquelle il ne cesse néanmoins de tendre. » (Cassirer, *II*, p.119).

référence à d'autres films et à d'autres spectacles. Pourtant l'idée qui est sous-tendue par les exégètes du film est de croire que ce que nous nous représentons, tout le monde se le représente. Pour pouvoir aborder les cultures autres et leurs représentations/perceptions filmiques, il faut prendre deux précautions. La première est de toujours considérer sa propre culture pour toute lecture d'une réalité autre sur laquelle nous voulons opérer. La deuxième, une fois la première accomplie, est de commencer par travailler sur les représentations *autres*, celles qui ne touchent pas *a priori* notre propre domaine culturel, notre mémoire à la fois *souvenir* et *action*.

Il serait absurde de penser que le cinéma et son « réalisme » photographique sont les seuls responsables de ce double d'un réel qui nous ouvrirait le sens de ce réel. La peinture a en son temps fait la même chose<sup>260</sup>. Il est plus logique d'envisager que c'est cette construction à travers les représentations, et surtout grâce à notre perception, qui organise et alimente le réel que l'on produit.

Nous avons volontairement dénié à la perception de l'espace son rôle dans la perception du réel. Il en est de même pour la construction de ce même réel. Notre « aveuglement albertien » de vouloir tout reconsidérer à travers la perspective nous fait oublier la véritable leçon du cinéma (et de la peinture avant lui) : *c'est le mouvement donc le montage dans le parcours visuel des choses qui construit cet idée de l'espace*.

Ces deux notions que nous offre le cinéma devraient permettre aux professionnels de l'espace de s'interroger sur la nature de l'« espace » dans lequel ils interviennent, comme analystes ou comme producteurs. L'uniformisation des formations professionnelles masque fréquemment avec un certain aveuglement les différences fondamentales qui régissent les milieux d'intervention. On admet que « l'espace structurel » extrême-oriental diffère de celui de l'Europe occidentale. Les films du cinéaste japonais Ozu Yasujiro sont par exemple tous tournés selon « l'angle de vision d'une personne accroupie sur un tatami. » (Richie, 1980)<sup>261</sup>. Mais fait-on la même distinction entre

---

<sup>260</sup> « Nous disons aujourd'hui : la perspective de la Renaissance, elle est réaliste ; regardez, en effet, comme les artistes ont peint fidèlement l'image de leur cité. C'est faux. Les cités à ce moment-là, étaient des cités médiévales qui ne ressemblaient en rien aux architectures de Gozzoli, ou de Ghirlandajo, ou d'Alberti, ou de Piero.[...] Le monde de la Renaissance a préfiguré par ses artistes, par les arts, tout le programme de son existence. » (Francastel, 1983, p. 165).

<sup>261</sup> Ce cinéaste n'a également que très peu – sinon jamais - utilisé les techniques de tournage occidentales. Cela lui a valu une quasi ignorance de la part des critiques cinématographiques qui ne trouvaient pas matière à exploiter leurs connaissances techniques, au lieu de tenter de faire une analyse de l'espace spécifique et culturel d'Ozu.

« l'espace » urbain étasunien et « l'espace » urbain européen ? Il arrive souvent que nous agissions comme si la perception demandée était la même. Rien que dans le monde urbain québécois coexistent trois types d'« organisations spatiales », chacune héritière de phases historiques différentes<sup>262</sup>, la forme française (seigneuriale et paroissiale), la forme anglo-écossaise (les séquences et les fragments urbains<sup>263</sup>) et la forme étasunienne (la ville verte jeffersonienne<sup>264</sup>) ou bien encore la forme « néo-suburbaine » choisie par Robert Lepage.

Le monde urbain africain possède ses perceptions spatiales propres, le monde moyen-oriental également. Ce n'est pas sans raisons que la colonisation européenne a soigneusement cherché à gommer cela en imposant l'image et la pratique de la ville européenne. S'est-on interrogé sur les raisons profondes de l'échec de ces villes ? Même si certaines parties ont mieux résisté en s'adaptant. Faut-il répéter ces échecs en urbanisant selon des représentations incompréhensibles au public auquel elles s'adressent ? Les urbanistes sont aujourd'hui confrontés à un urbanisme informel, non loti ou tout simplement agglutinant qui constitue un pourcentage croissant du développement urbain. Nous regardons ces villes comme des non-villes avec le même désarroi qui nous fait nous regarder nos banlieues<sup>265</sup>, ou bien encore les townships. Or ces organisations spatiales ont une réalité qu'il faut regarder avec d'autant plus d'attention et de précautions qu'elles correspondent à des perceptions culturelles, même si elles nous paraissent étranges. Les récents succès des films comme *Slumdog Millionaire*<sup>266</sup> ou *District 9*<sup>267</sup> ont donné des éclairages nouveaux sur le bidonville de Dharavi (Mumbai), devenu soudainement un lieu

---

<sup>262</sup> Ce qui rend impossible un travail typologique uniforme. On peut également comprendre les raisons qui font qu'une communauté culturelle puisse choisir son type d'implantation non pas dans la continuité de sa tradition propre, mais justement pour s'en *approprier* un autre à l'image du groupe idéologiquement dominant : par exemple l'installation française à Outremont (Montréal).

<sup>263</sup> Nous faisons ici référence aux modes de développement géorgiens et victoriens de villes comme Bath et Londres (Angleterre) ou comme Édimbourg (Écosse). Voir à ce sujet Philippe Gresset (1982).

<sup>264</sup> Que l'on qualifie à tort de « banlieue », voir à ce sujet l'ouvrage de Catherine Maumi (Maumi, 2008).

<sup>265</sup> Les théoriciens ont même inventé une multitude de mots-concepts pour qualifier ces *non-villes* : *Entre-villes*, *Outskirts*, *Crabgrass*, *Exurbs*.

<sup>266</sup> Film britannique de Danny Boyle (2008) (sorti au Québec sous le titre *Le pouilleux millionnaire*).

<sup>267</sup> Film sud-africain de Neill Blomkamp (2009).

touristique, ou le township de Johannesburg. Ces films nous invitent à composer d'autres villes idéelles, à l'aide de nouveaux schèmes conceptuels liés à des réalités que nous ignorions pour la plupart et à les installer dans un nouveau paradigme de déchiffrement. On comprend comment des films peuvent changer la perception des choses bien plus efficacement que tous les autres moyens d'information. À travers ces histoires, nous nous construisons par l'expérience, une mémoire, un savoir urbain nouveau qui inscrit de nouvelles structures idéelles dans notre perception. Les films nous aident à penser différemment en remettant durablement en cause le sens du mot « réel ».

Ville idéale et ville construite sont les deux faces de la pratique des professionnels du décor comme de l'urbanisme ou de l'architecture. Le lien qui les unit n'est pas une filiation directe qui irait de l'idéal vers le réel, mais une relation fonctionnelle qui fait que toute production d'un réel passe nécessairement par l'idéal comme preuve et modalité d'un ancrage dans une culture, et que toute perception dépend de la structure idéale que la mémoire permet. La représentation seule, et non le réel, permet de construire des perceptions neuves pour autant que cette représentation respecte des procédures en cohérence avec les fonctions conceptuelles du public visé. Et ces perceptions une fois mémorisées et « présentifiées » donnent à leur tour un sens au réel. Ce n'est pas non plus la tradition qui règle ce mouvement et lui assure sa continuité dans un partage du sens. La tradition, nous l'avons évoqué, instrumentaliserait plutôt une *folklorisation* qui anéantit toute évolution créatrice<sup>268</sup>.

« La tradition, en elle-même, ne peut constituer une force. Elle est toujours poussée par une tendance décadente à promouvoir le formalisme et la répétition. Ce dont elle a besoin pour être dirigée sur le chemin créatif, est une énergie neuve qui répudie les formes mortes et empêche les vivantes de sombrer dans le statisme. En un certain sens, une tradition doit être sans cesse détruite pour rester vivante. En même temps, ce n'est pas la destruction en soi qui est capable de donner naissance à de nouvelles formes et pratiques artistiques. Une autre force doit être en présence, qui tempère l'énergie destructrice et l'empêche de tout ramener instinctivement à l'état de ruines. La synthèse dialectique de la tradition et de l'antitradition est la structure de la véritable créativité. » (Kenzo Tange cité par Richie, 1980, p.185).

À cette « synthèse dialectique » qu'appelle de ses vœux l'architecte Kenzo Tange, le spectateur répond par une synthèse perceptive qui en constitue l'exact pendant. Synthèse

---

<sup>268</sup> C'est par exemple le danger des mythes identitaires.

dialectique du créateur et synthèse perceptive du spectateur travaillant de façon itérative à travers le double mécanisme de la représentation et de la perception. Oublier l'un au profit de l'autre, c'est se mettre en position de n'être pas reçu et donc pas compris.

C'est le sens du cercle herméneutique dans le travail de constitution de la ville idéale pour le déchiffrement et la production du réel.



## **CHAPITRE 5 : LES VILLES PARTAGÉES**

### **Choix méthodologiques**

Les représentations de la ville existent en dehors des représentations artistiques et filmiques. La ville idéale ne se résume pas à la seule perception de la ville dans la littérature ou dans le cinéma. Les professionnels de l'aménagement, notamment les urbanistes et les architectes, utilisent et pratiquent des images de la ville. Nous avons défini ces images comme des « imago ». Il s'agit de montrer s'il existe un lien entre ces autres représentations et les fonctions conceptuelles que nous avons mises en évidence dans la ville idéale.

L'intérêt est double. Tout d'abord le recensement de ces représentations permet de comprendre comment ces images des villes interviennent dans la perception professionnelle. Elles constituent un savoir fragmentaire, mais qui correspond à chaque fois à une approche opérationnelle déterminée. La connaissance technique des villes en dépend; leur devenir également. Le fait que ces images ne produisent jamais qu'un aspect de la réalité (et parfois même, un aspect de cet aspect), montre la difficulté de rendre compte d'une totalité urbaine, à la fois complexe et mouvante.

L'autre intérêt de rapprocher ces « imago » des fonctions conceptuelles de la ville idéale doit permettre de tester les capacités de ces images fragmentaires à intégrer une totalité fonctionnelle plus large. L'hypothèse qui sous-tend cette approche réside dans l'analyse que nous faisons de ces images et dans les conclusions que nous tirons de ces analyses. Chacune de ces images appartient aux domaines fonctionnels que nous avons par ailleurs articulés dans la ville idéale.

Notre objectif n'est nullement de nier toute fonctionnalité à ces « imago », mais au contraire de voir comment elles peuvent rendre compte d'une réalité lorsqu'elles sont mises en situation d'itération. Cette mise en situation doit permettre de démontrer les capacités structurantes de la ville idéale, ainsi que la pertinence de ses fonctions conceptuelles. Nous avons plusieurs fois évoqué que la perception et la conception sont liées. Il faut au terme de cette étude en établir les bases d'une preuve.

## Les « imago » de la ville

Si le cinéma opère des sélections dans la ville pour pouvoir rendre compte de sa totalité, les sciences urbaines partent généralement de l'idée d'une totalité qui pourrait rendre compte de chacune des parties. C'est ce que nous désignons sous le terme « d'imago », emprunté à la psychanalyse<sup>269</sup>, mais qui correspond assez bien à l'écart qui peut exister entre l'image réelle et l'image « élective » qui conditionne la façon dont on appréhende l'image réelle.

C'est la constitution de cet « imago », son émergence et son incidence qui nous intéressent. En quoi « l'imago » participe à un imaginaire de la ville et comment cet imaginaire participe à la transformation de son image. Il reste à démontrer que cette étude permet de déboucher sur des applications plus pratiques que théoriques. Le rapport du réel à la perception que nous en avons, n'a de sens que si nous montrons que la perception et notre interprétation de cette perception se révèlent être les clés de notre apprentissage et de notre capacité de production de l'espace. Toujours dans ce rapport du réel à la perception, se pose par exemple la question de la pédagogie de l'espace. Comment les futurs professionnels de l'espace – architectes, urbanistes – sont-ils formés par rapport à la réalité de l'espace que les sociétés perçoivent ? Sont-ils en cohérence ? Ou bien travaillent-ils dans un système particulier, indifférent aux réalités du monde ? On sait que dans la chaîne de la représentation, l'espace produit n'a pas besoin de dépasser le stade du *faire voir* et n'a à atteindre celui du *faire vouloir-voir* que dans le jeu politique ou promotionnel (qui n'est plus celui de la production mais de la commercialisation). Peut-être faudrait-il envisager de conforter la formation des futurs professionnels de l'espace en les invitant à apprendre à lire l'espace dans sa complexité idéale afin de pouvoir en comprendre les changements de paradigmes<sup>270</sup>. Les savoirs théoriques – sociologique, ethnographique ou géographique - ne suffisent pas incidemment à modifier les perceptions, alors que les sociétés

---

<sup>269</sup> Nous prendrons « imago » dans le sens « d'image archétypale » que lui donne Jung à l'origine, mais selon une perspective de perception phénoménologique dans laquelle Lacan l'a ensuite ancrée (Auroux, 1990). Il s'agit ainsi de définir une catégorie d'images de la ville, proches des stéréotypes ou de visions fantasmées, qui peuvent être considérées pour la plupart comme opérantes, mais de façon particulière et orientée.

<sup>270</sup> Il est intéressant de constater que l'apprentissage de l'urbanisme se fait toujours depuis la vision euclidienne classique de la ville baroque et bourgeoise (ce qui est *idéellement* la même chose) alors que les villes futures importantes ont changé de continents et n'ont plus rien à voir avec la ville européenne, parangon inopérant de toute vision théorique urbaine. Et cela malgré les efforts des théoriciens géographes, sociologues et ethnologues.



produisent de nouvelles représentations et que nous nous trouvons incapables de les lire et d'en comprendre le message, encore moins de les intégrer à nos projets.

Jusqu'ici deux visions de la ville coexistent. Celle de celui qui veut agir sur elle et celle de celui qui veut en comprendre le sens. On pourrait répartir ces acteurs en deux catégories : le modéleur et l'arpenteur. Les deux surplombent la ville, mais pas avec les mêmes savoirs ni les mêmes regards.

« Il [le *modéleur* de ville] se trouve au centre de la grande ville, ou, plutôt, sur l'axe vertical de ce centre, afin de se placer à la juste hauteur d'où il pourra *modeler* sa ville, en symphonie de volumes bâtis et de surfaces vertes concertant avec les collines et la rivière; afin, selon l'expression de Le Corbusier, de pouvoir déposer par *parachutes* ses plus vastes cubes et ses plus audacieux parallélépipèdes sans toucher à une herbe du paysage; afin de distribuer nettement, par un classement large et commode, les quatre fonctions biologiques de la cité : l'habitation, la circulation, le travail et la culture du corps et de l'esprit. » (Le Corbusier & de Pierrefeu, 1942, p.196)

Il y a peu de textes dans la littérature traitant des techniques de l'urbanisme qui résume aussi bien la façon dont l'image de la ville a existé, et existe peut-être encore, dans l'esprit des professionnels. L'image de la ville se présente comme un paysage modelable dans lequel vient s'inscrire des projets pensés de haut. Ce qu'écrit François de Pierrefeu en 1942, peut sembler à juste titre caricatural, mais il reprend un point de vue largement défendu par le Mouvement moderne qui lui-même reprenait à son compte celui plus classique du pouvoir politique. Pendant longtemps il ne s'agissait pas de perception partagée, mais de vision décidée et programmée selon un dessein précis : illustrer la gloire du commanditaire relayée par son architecte/urbaniste. Le Mouvement moderne n'a pas modifié ce schéma, il l'a simplifié en faisant de l'architecte/urbaniste le seul demiurge de la forme urbaine à venir. On aurait tort cependant de penser que ce schéma a totalement disparu, que ce soit des desseins des États ou des groupes financiers.

Il existe aussi un autre regard. Le regard de celui qui pratique et qui cherche à comprendre la ville, qui l'arpente en habitant ou en visiteur.

« Je serai comme le voyageur qui, en sortant des murs d'une vaste cité, gravit la colline prochaine. À mesure qu'il s'éloigne, les hommes qu'il vient de quitter disparaissent à ses yeux; leurs demeures se confondent; il ne voit plus les places publiques; il discerne avec

peine les traces des rues; mais son œil suit plus aisément les contours de la ville, et pour la première fois, il en saisit la forme. [...] Les détails de cet immense tableau sont restés dans l'ombre; mais mon regard en comprend l'ensemble, et je conçois une idée claire du tout. » (Tocqueville, II, 1992, p.474)

Il est curieux que Tocqueville, au moment où il quitte l'Amérique qu'il vient de parcourir pendant neuf mois, utilise dans son plus célèbre ouvrage, *De la démocratie en Amérique*, publié en 1835, la métaphore du panorama urbain pour résumer son impression générale. Ce regard est devenu courant dans la littérature romanesque du XIX<sup>ème</sup> siècle. Il en constitue même l'image la plus originale (Raynaud, 1974). On le retrouve également en 1835 dans sa forme la plus fameuse sous la plume de Balzac à la fin de son roman *Le Père Goriot*. La particularité se situe dans la double vision de celui qui connaît la ville pour l'avoir vécue, parcourue, et s'éloigne ensuite; Tocqueville dans son bateau et Rastignac sur les hauteurs du cimetière du Père Lachaise. Les deux *savent* ce qu'ils regardent. Il en comprennent l'ensemble et se souviennent des détails même s'ils ne les distinguent plus; alors qu'avant, à l'intérieur des murs de la ville, ils en apprenaient les codes, mais n'en distinguaient pas l'ensemble<sup>271</sup>.

Les deux images, celle du professionnel et celle de l'utilisateur, vont longtemps s'ignorer. L'un œuvrant pour découper et agir sur le territoire, l'autre pour le comprendre et y vivre.

L'apparition du design urbain, notamment sous sa forme anglo-saxonne d'*Urban design* à la fin des années 1950, change profondément les rapports des différentes parties prenantes, qu'elles soient professionnelles ou non (Raynaud & Wolff, 2009). L'apparition du *Townscape* avec Ian Nairn et Gordon Cullen, les travaux de Kevin Lynch, de Jane Jacobs et d'autres chercheurs dans le cadre de la *Rockefeller Foundation* (Laurence, 2006), l'apport de théoriciens comme Gyorgy Kepes ou l'influence de philosophe comme John Dewey ou de sémioticien comme Charles Peirce, les travaux européens de Paul Guillaume ou de Gaston Bachelard, plus

---

<sup>271</sup> L'écriture de l'œuvre de Tocqueville autant que la cohérence urbaine dans celle de Balzac montrent qu'il s'agit de la naissance d'un point de vue professionnel qui peut émerger grâce au mécanisme du regard panoramique : vision proche et ensuite vision lointaine. On trouve du reste chez Balzac le premier découpage urbain de la ville de Paris qui ne correspond plus aux arrondissements, mais à un véritable « zonage » social et spatial dessiné en fonction de l'apprentissage et de la connaissance que Balzac a acquise d'après son expérience (Stevenson, 1938). On assiste ensuite à un changement du discours lié à ce changement de nature du point de vue qui dépasse la simple observation et devient *savant*.

récemment Michel de Certeau, ont permis de repenser le rôle du public, de l'usager dans la mise en œuvre de l'espace urbain. Ces travaux ont été décisifs pour amorcer les nouvelles lectures de la ville.

C'est dans ce sens que le travail sur la ville idéale tente de montrer que la perception ne se réduit pas à une attitude contemplative, mais produit du sens. Le signe, le code, la métaphore, l'image, ont jusqu'ici eu leurs significations monopolisées dans le discours exclusif des aménagistes ou des professionnels de l'espace urbain. Le sens de la ville appartient aussi à ceux qui perçoivent ces signes, codes, métaphores et images. Ils en font aussi des instruments de pratique qui permettent de lire et de vivre ce milieu complexe et polysémique qu'est l'urbain dans toutes ses dimensions et sous toutes ses formes.

Il faut d'abord parcourir les images connues des villes, ces perceptions maintes fois utilisées comme moyen et comme but. Bien que ces images, nous le verrons, sont réductrices et ne portent que sur des aspects précis et limités des villes. Mais elles sont néanmoins contenues dans la structure de la ville idéale; que ce soit comme formes, mémoire-action ou mémoire-souvenir. Il suffira juste de comprendre où et comment elles s'intègrent à la réalité partagée du sens de la ville.

### **Ville-images**

Par leur taille, leur étalement, par leur diversité, par leur multiplication, nous savons que les villes deviennent des formes intellectuellement de plus en plus insaisissables. On a donc par facilité, résumé toutes les formes existantes sous le vocable unique de *ville*<sup>272</sup>. C'est ce qui interpelle Jacques Ellul lorsqu'il s'interroge avec pertinence si nous devons encore conserver le même nom pour quelque chose qui a profondément évolué depuis 3000 ans (Ellul, 1984, p.28). Il n'y a pas une seule idée de la ville. Du moins à partir du moment où nous refusons la vision du démiurge.

---

<sup>272</sup> Inspirés par le terme de « conurbation » inventé par Patrick Geddes en 1915, les professionnels de l'urbanisme tentent, depuis les années 1960, à travers une série de néologismes de désigner les formes urbaines qui se développent : métapoles, *outskirt*, *Zwischenstadt*, etc. Ces termes restent limités aux descriptions savantes. Pour le public on parle d'abord « de la ville » quelle que soit sa forme et sa taille.

Ellul propose alors de parler d'*idée-image* de la ville. Mais la tentation, avec l'*idée-image* est de confondre aisément l'*idée* avec la métaphore et de réduire ce qu'on cherche à diversifier. L'usage de métaphores urbaines a un double effet. Le premier effet est de créer un véritable *zonage mental* de la ville. C'est peut-être un outil pratique pour intervenir et notamment corriger ce qui semble devoir l'être, mais, selon le principe de la « brique élémentaire », on segmente le complexe jusqu'à le rendre inintelligible. Le second effet est, volontairement ou non, de stigmatiser l'urbain comme milieu pathogène. Car derrière toute métaphorisation de la ville, se cache le remède. Les praticiens et autres chirurgiens du tissu urbain s'abritent derrière ce déploiement métaphorique des maladies de la ville pour justifier des interventions. Mais personne ne semble vouloir confronter ces métaphores aux perceptions de ceux qui y vivent. Selon ces théories, la ville semble être depuis toujours malade et devrait repousser toute velléité de vouloir y vivre. Or c'est le contraire qui se produit généralement. Et lorsque, phénomène inverse, le mouvement est de fuir cette ville, on cherche à renverser l'exode pour créer plus de concentration, donc plus de risques.

On note par exemple que l'*idée-image* proposée par Ellul se transforme ensuite sous sa plume en *ville-phare*, une ville réduite à une seule fonction, qui débouche rapidement sur la *fascination* que la ville exerce par son attraction irrésistible. Fascination moralement condamnée car le *fascinus*, comme tout étymologiste le sait bien, est la traduction latine du grec *phallos*. On retrouve là une métaphore utilisée depuis les récits bibliques de la ville, à la fois orgueil et ruine de l'Homme<sup>273</sup>. Saint Augustin n'a pas cherché à résoudre d'autre contradiction en tentant d'expliquer, et non de justifier, la  *cité terrestre* construite « par amour de soi jusqu'au mépris de Dieu » (saint Augustin, 2000, p.594). Ce paradoxe de la cité du *mal nécessaire* est encore au cœur de l'idéologie étasunienne et explique son refus, dès l'origine de son installation, de s'intéresser à l'image de ses villes. « Les Américains redoutent tellement la centralisation et l'influence des capitales qu'ils ont presque toujours soin de placer le siège des pouvoirs législatif et exécutif loin des capitales. » (Tocqueville, 1991, p.236).

---

<sup>273</sup> Voir également sur ce thème l'article de Jacques Le Goff « Babylone ou Jérusalem : la ville dans l'imaginaire collectif du Moyen-Age » (Le Goff, 1978). Pour la ville du XIX<sup>ème</sup> siècle, les travaux de Louis Chevalier *Classes laborieuses et classes dangereuses à Paris dans la première moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle* (Chevalier, 1958) ou *Le choléra. La première épidémie du XIX<sup>ème</sup> siècle* (Chevalier, *Chol.*, 1958), sont des références en matière de lecture pathologique de l'espace urbain.

La question qui se pose donc à propos de la ville reste entière : la ville est-elle signe d'un état de santé ou de la maladie de nos sociétés ? Existe-t-il comme pour la *Vie*, des sciences possibles ? Dans l'affirmative, comme semblent le penser de façon générale la plupart des professionnels de l'aménagement, le phénomène urbain est-il de l'ordre du physiologique ou du pathologique?<sup>274</sup>

Ce sont les questions que se posent aussi Lloyd Rodwin et Robert M. Hollister, en introduction à l'ouvrage collectif *Cities of the mind*. La difficulté demeure pour ces auteurs de définir une science de et pour la ville; et de quelle science il s'agit.

*Neither urbanism nor urbanology will do, for both identify the activities of the areas of knowledge covered by specialists in all aspects of urban studies. The subjects we have in mind are more limited : they involve the themes and images that have shaped the perspective of scholars and that influencing our policies on cities. For convenience, we suggest that this subject matter should be called urbanography. (Rodwin & Hollister, 1984, p.17).*

Ce qui permet ensuite à un auteur comme Peter Langer dans son chapitre «Sociology-Four Images of Organized Diversity», de définir et de classer des images urbaines qui existeraient dans nos esprits selon une typologie significative : *City as Bazaar*, *City as Jungle*, *City as Organism* et *City as Machine* (in Rodwin & Hollister, 1984, pages 97-132). De fait, Langer reprend sans les citer explicitement les grands thèmes métaphoriques de la ville : *le bazar* et *la jungle*. Ils appartiennent depuis longtemps au genre littéraire. Que ce soit Émile Zola ou Honoré de Balzac, ils ont chacun dans leurs œuvres interprété la ville selon ces métaphores<sup>275</sup>. Le roman policier a suivi ce courant et le cinéma n'a pas manqué de se l'approprié à son tour (*The Asphalt Jungle*, John Huston, 1950)<sup>276</sup>.

---

<sup>274</sup> Nous faisons référence dans ce passage à l'ouvrage de Georges Canguilhem *Le normal et le pathologique* (1943), ainsi qu'aux conférences de 1963, (Canguilhem, 1991). Rappelons que Georges Canguilhem a grandement influencé la pensée de Michel Foucault, il a été le Président rapporteur de sa thèse.

<sup>275</sup> Balzac, dont l'un des modèles littéraires était Fenimore Cooper et sa saga « Bas-de-cuir », a utilisé la forêt et la *wilderness* pour faire comprendre à ses lecteurs les signes et les indices qu'il leur fallait décrypter pour vivre dans l'environnement inconnu et hostile de la grande ville naissante. Alexandre Dumas a même intitulé un de ses romans-feuilletons *Les Mohicans de Paris*.

<sup>276</sup> Avec comme sous-titre : *The City Under the City*. Version française : *Quand la ville dort*.

Mais l'*organique* et la *machine* sont peut-être comme métaphores encore plus intéressants. Dans l'esprit de Langer, on constate qu'*organique* et *mécanique* sont en fait les deux faces d'une même médaille. Pour reprendre la formule de Canguilhem<sup>277</sup>, la ville comme production d'une société est comme la société qui l'a créée « à la fois machine et organisme » (Canguilhem, 1991, p.187). Avec la ville comme organisme, nous n'avons pas affaire comme on serait tenté de le penser au premier abord à la métaphore de la ville comme corps humain chère à la pensée de la Renaissance, mais à la vision de Spencer : *a social development in terms of ever-increasing social heterogeneity for which the organism seemed a particular apt image* (in Rodwin & Hollister, 1984, p.109). Nous tombons directement dans le pathologique, que seule une correction normative peut résoudre. C'est là où intervient comme réponse la *ville comme machine*.

On objectera que dans sa typologie, Langer opère des distinctions qualitatives en allouant une dimension positive au bazar et à l'*organique* et une dimension négative à la jungle et à la machine (Rodwin & Hollister, 1984, p.100). Sa perception de l'*organique* comme des organes œuvrant pour le « bien commun » balaye d'un revers de main les désordres que tout organisme rencontre : *There are diseases that harm the organism, but a healthy urban body keeps these diseases under control* (p.101). C'est justement là où le problème se pose : qui définit la maladie ? Et qui la contrôle ? Qui s'occupe de cette *orthologie*<sup>278</sup> de la ville pour qu'elle reste en bonne santé ? Et que signifie la santé ? Il n'y aurait selon Langer qu'un organisme urbain sain qui définirait la ville. On voit que la machine est la réponse, même négative, à ce problème de santé. « La santé, selon Leriche, c'est la vie dans le silence des organes. » Il semble difficile pour une ville de répondre du « silence de ses organes ». La réponse mécaniste, on le sait, a été l'obsession du Mouvement moderne et ses recherches normatives influencent encore durablement la pensée des aménageurs urbains aussi bien techniques que politiques. D'où ce besoin de typologie qui anime toujours la recherche urbaine, que ce soit à des fins d'analyse ou de production des formes.

---

<sup>277</sup> « Une société est à la fois machine et organisme. Elle serait uniquement machine si les fins de la collectivité pouvaient non seulement être strictement planifiées mais aussi être exécutées conformément à un programme. [...] Dans le cas de l'organisme, au contraire, le fait du besoin traduit l'existence d'un dispositif de régulation. » Canguilhem, 1991, p.187).

<sup>278</sup> Il s'agit d'un mot emprunté à la grammaire qui l'utilise pour appeler le concept normatif du bon usage de la langue à travers les réglementations (Canguilhem, 1991, p.181).

L'image de la ville ne répond pas nécessairement à une norme qui serait celle préétablie depuis Hippodamos de Milet<sup>279</sup> ou les villes fortifiées du Moyen-âge. En fait il n'existe pas de norme de ville qui viendrait de la ville. La norme vient du pouvoir pour réguler une normalité définie par ce pouvoir. Michel Foucault nous rappelle que « c'est le normal qui est premier et c'est la norme qui s'en déduit, ou c'est à partir de cette étude des normalités que la norme se fixe et joue un rôle opératoire<sup>280</sup> » (Foucault, 2004, p.65) pour « réconcilier le fait de la ville et la légitimité de la souveraineté » (p.66), et cela quel que soit le type de pouvoir. La ville-machine ne peut se résumer à un pur problème de programmation et de mécanisation des tâches et des productions. En s'emparant de cette métaphore, un cinéaste comme Fritz Lang (*Metropolis*, 1927) a parfaitement exprimé la complexité de la mégalopole et de son échelle.

La vision de l'urbain selon Langer, partagée par beaucoup d'autres, opère selon des catégories simples qui laissent penser que la ville serait un concept unique dont les dérèglements appartiendraient à des maladies. Comme pour le corps humain, la magie ou les remèdes suffisent pour extraire le mal de la ville saine. C'est ce rôle que se sont donnés les hygiénistes, puis les urbanistes. Le bon équilibre de la ville dépend naturellement de sa taille, de son poids démographique, sorte d'IMC (indice de masse corporelle) à l'aune de laquelle on définirait la santé d'une ville. Cela conduit aussi bien au zonage qu'aux *gated communities*. On voit de quelle façon les sciences humaines se sont emparées de la ville comme corps pour y consacrer essentiellement les traitements de nature quantitative. Comme en médecine, dont la ville n'est jamais loin :

« [...] la formation des rapports entre le normal et le pathologique ne sont [...] rien de plus que des variations quantitatives [nous soulignons], selon le plus ou le moins, des phénomènes physiologiques correspondants. » (Canguilhem, 1991, p.14)

---

<sup>279</sup> Selon Aristote (*Politique*, II, vii, 1267 b 22.) il serait celui qui « inventa la division des villes en damier et découpa le Pirée en quartiers. »

<sup>280</sup> Michel Foucault développe sur ce thème une intéressante démonstration : « La ville [franque médiévale] représentait toujours une sorte de plage d'autonomie par rapport aux grandes organisations et aux grands mécanismes de pouvoir territoriaux qui caractérisaient un pouvoir développé à partir de la féodalité. Je crois que l'intégration de la ville à l'intérieur des mécanismes centraux de pouvoir, mieux, l'inversion qui a fait que *la ville est devenue le problème premier* [nous soulignons], avant même le problème du territoire. » (Foucault, 2004, p. 66).

Nous souhaitons par cette démonstration, à partir de l'exemple d'un texte représentatif, montrer la difficulté de percevoir la ville de façon globale. Cela a été longtemps possible lorsque les villes étaient ceinturées de murailles<sup>281</sup>, il ne faut pas oublier que cette unité physique en imposait une autre, celle de sa population. Le citoyen et sa ville pouvaient se confondre<sup>282</sup>. Il est parfois possible d'envisager de telles études en circonscrivant l'objet d'étude lui-même. C'est par exemple le cas du travail d'Emanuel Levy sur la *Small-Town* étasunienne. L'auteur se trouve face à un corpus homogène tant sur le plan de la forme que du contenu. On s'interroge alors sur la raison qui lui a fait éliminer du corpus filmique les westerns et les comédies musicales (Levy, 1991). La raison peut être plus évidente si on considère que le travail ne portait pas sur le film comme spectacle, ainsi que cela est annoncé dans le titre, mais sur l'approche de la société des *small-towns* elle-même. Le film ne servant que de prétexte typologique. Il y a bien entendu une véritable difficulté à travailler d'après l'image filmique, mais c'est la seule approche qui permette un point de vue global d'une expérience urbaine. Quant au langage cinématographique, les *cinematic codes* dont parle Levy, nous avons montré qu'ils ne sont exploitables que dans leurs résultats et non dans leurs mises en œuvre.

L'impossibilité de cette lecture holistique, a conduit à un découpage de l'image en fragments préhensibles. Que ce soit un découpage physique ou sociologique, il empêche la lecture de l'image urbaine. On propose que contrairement aux visions sectorisées des sciences humaines et des techniques urbaines d'analyse, de s'intéresser à la perception qu'offre le cinéma. On objectera que le cinéma aussi opère des *coupes* et isole des morceaux des villes auxquelles il s'intéresse. Mais le cinéma ne peut se satisfaire, ni satisfaire son public, s'il ne fait pas intervenir la complexité des usages et des comportements, s'il n'inscrit pas la ville dans un vécu urbain. Contrairement à une approche sociologique, le cinéma ne se contente pas de juger, il montre. Contrairement à une approche morphologique, le cinéma ne se contente pas de décrire et de classer, il utilise. Contrairement à une approche fonctionnelle, le cinéma ne limite pas l'usage, il le multiplie. Contrairement à une approche sémiologique, le cinéma ne se contente pas d'un sens, il le détourne. En fait le cinéma doit nécessairement faire entrer la vie dans son spectacle et c'est le spectateur lui-même qui apporte cette vie par l'articulation de sa mémoire-action et de sa mémoire-souvenir.

---

<sup>281</sup> Selon l'adage : « C'est le mur qui fait a ville » (Ellul, 1984).

<sup>282</sup> Voir à ce sujet « Deux modèles linguistiques de la cité » (Benveniste, 1974, pages 272-280).



Dans son film, *Match Point* (*Balle de match*, 2005) qui prend le Londres moderne comme décor et qui revisite toutes les icônes londoniennes plus quelques lieux hautement symboliques<sup>283</sup>. Woody Allen utilise ainsi le *Gherkin Building* de Norman Foster pour symboliser la modernité et l'arrivisme de son héros. L'image de ce bâtiment à la silhouette originale et provocante ne se limite plus à n'être qu'un référent du skyline londonien parmi d'autres (Tower Bridge, Big Ben ou le Parlement), mais il devient un objet d'expérience et grâce aux scènes tournées dans la rue et à l'intérieur, il entre dans la mémoire-souvenir du spectateur. Il n'y a aucun commentaire sur la forme architecturale ou sur sa fonction urbaine. Le film lui donne la présence évidente d'une *place* où vivre. Contrairement aux idées reçues, malgré qu'il soit vu comme une fabrication de l'illusion, le cinéma installe à demeure notre perception dans une réalité.

« L'illusion n'est donc pas seulement l'évasion de ceux que le présent vient à trahir, elle met le perçu en notre possession plénière. Elle nous place dans un univers de familiarité où rien n'est muet à notre expérience, indifférent à notre mémoire. La connaissance devient reconnaissance; un réseau de subtiles et merveilleuses sympathies attache l'esprit au réel, et nous ne résistons même plus à cette conspiration universelle des choses. » (Jankélévitch, 1959, p.108).

Une conspiration qui offre « la capacité de concevoir et construire l'espace à partir d'un nombre fini de propriétés stables, isolables et articulées l'une sur l'autre » (de Certeau, 1990, p. 143). Une image de ville qui permet d'*ancrer* une perception ainsi que nous l'avons montré à travers les fonctions conceptuelles de la ville idéale.

## Ville-codes

On ne peut réduire la ville à ses codes. En 1984, dans article, « Reconsidering the Image of the City », Kevin Lynch fait, vingt-quatre ans après, une lecture rétrospective de son plus célèbre ouvrage, *The Image of the City*, paru en 1960. Nous ne reviendrons pas sur la postérité de cette œuvre dont Lynch note avec beaucoup de lucidité et d'objectivité aussi bien les réussites, remarquables, que les critiques, nombreuses. Mais ce texte montre en quoi cette approche

---

<sup>283</sup> On trouve sur internet un site spécialement dédié aux lieux de tournages londoniens : [http://www.movie-locations.com/movies/m/matchpoint\\_01.html](http://www.movie-locations.com/movies/m/matchpoint_01.html).

innovante sur la perception des signes urbains a contribué au développement de méthodes amorcées aussi bien aux États-Unis qu'en Europe. Si cette œuvre est toujours aussi présente dans les bibliographies universitaires, on est surpris que ce soit à son auteur d'en dénoncer les faiblesses.

*Ironically, the early work had only a minor impact on actual city design, remarque Lynch avant de conclude what is usually called urban design today is more often a large scale architecture [...] no more than a visible gloss, applied to a development 'package' to help it glide along the rails of décision (Lynch, 1990, p.254).*

La méthode tout à fait originale de Lynch est à la base une méthode de transcription et de codage des perceptions<sup>284</sup>. Le fait de les avoir systématisé a grandement aidé les chercheurs et les praticiens à comprendre que l'utilisateur utilisait des signes non verbaux pour se repérer et s'appropriier son territoire. Des problèmes cependant sont pointés par Lynch. Nous en retiendrons trois qui intéressent plus particulièrement le cadre de notre démonstration. Tout d'abord il ne s'agit que d'une partie de la perception qui est mise en évidence (*the tip of the iceberg*); ensuite la méthode ne distingue pas l'image « imaginaire » et l'image « fonctionnelle » que l'on se construit de son quartier et de sa ville; enfin le temps n'est pas un facteur pris en compte. Ni l'évolution de la perception, ni l'aspect itératif de l'apprentissage perceptif n'interviennent comme variables ou marqueurs. Si on peut admettre que les analystes qui utilisent cette méthode cherchent à en corriger les manques, il en est différemment avec les praticiens qui pensent que les cinq clés de lecture données par Lynch sont des absolus. Ils opèrent comme des *pattern worshipers* qui confondraient le plan du métro d'une ville avec le plan de la ville elle-même.

Lynch est parfaitement conscient des limites volontaires de son travail. *It is ironic that a study launched with the primary aim of affecting policy seems to have missed its target and hit another one. I remain in hope that the flight is not yet over (Lynch, 1990, p.255).* Il sait que la perception d'une ville ne se réduit pas à quelques codes et soupçonne une organisation plus complexe de la perception.

---

<sup>284</sup> Il faut pour comprendre cette approche se rappeler de l'influence de théoriciens comme Gyorgy Kepes et de son ouvrage *The Language of Vision* paru en 1944, et de la pensée des théoriciens du Bauhaus comme, Lázlò Moholy-Nagy, Wassily Kandinsky, Johannes Itten ou Paul Klee, importée par la vague d'immigration de la seconde guerre mondiale.

*The valuable city is not an ordered one, but one that can be ordered – a complexity whose pattern unfolds the more one experiences it. [...] Beyond that, the order of a city should be an unfolding order, a pattern that one progressively grasps, making deeper and richer connections. Hence our delight (if we are internally secure) in ambiguity, mystery, and surprise, as long as they are contained within the basic order, and as long as we can be confident of weaving the puzzle into some new, more intricate pattern. (Lynch, 1990, p. 252).*

Il termine par *unfortunately, we do not have any models for unfolding order*. Or, le lieu où « on se sent en sécurité » et qui répond aux vœux de Lynch existe. C'est justement le film. On peut grâce à la perception de l'image filmique d'une part combler ces multiples perceptions déployées et vivre à la fois de façon individuelle et collective les expériences de la ville. On peut construire une image à la fois complexe, personnelle et constamment renouvelée. Les codes existent aussi dans les films, ils sont même la clé et le moteur des intrigues et des actions. Ils sont tout simplement mêlés à la vie. Il est alors envisageable de travailler à partir de ces représentations et de ces perceptions dans la mesure où elles se présentent comme des réponses construites et cohérentes qui font partie intégrante d'une culture urbaine.

## **Ville-mémoires**

Le XVIII<sup>ème</sup> siècle a découvert le voyage urbain<sup>285</sup>, Le Président de Brosses décrit avec soin, dans ses nombreuses lettres qu'il adresse à ses amis entre 1739 et 1740, les beautés des villes italiennes (De Brosses, 1977). Goethe, en 1786 arrive à Rome.

« Les rêves de ma jeunesse se réalisent; les vues de Rome, que jadis mon père avait apportées de l'Italie, se dressent vivantes devant moi, et je rencontre à chaque pas une ancienne connaissance. Tout est ici comme je me le suis figuré, et tout cependant me paraît nouveau. » (Goethe, 1872, p.77)

---

<sup>285</sup> Au XVIII<sup>ème</sup> siècle, les villes deviennent centrales dans les descriptions de voyages et les campagnes sont des passages obligés réduits à quelques aspects pittoresques. Il faut également rappeler qu'à ce moment les activités des voyageurs se partagent entre les visites des monuments et la vie mondaine.

On notera au passage le lien que fait Goethe entre ce qu'il voit pour la première fois et ce qu'il connaît des illustrations vues dans la maison paternelle. La perception, rappelons-le, est entièrement contenue dans cet écart.

Avec le tourisme, dès le XVIII<sup>ème</sup> siècle, les villes deviennent des lieux de mémoire; en Italie par exemple le monde antique, chrétien et contemporain se mêlent dans les descriptions culturelles. Ce sont ces « valeurs » que développe Riegl. La ville devient un conservatoire. L'intérêt des archéologues se trouve vite relayé par les institutions plus politiques que sont les Monuments historiques. On relève grâce notamment à la toute nouvelle technique de la photographie, on inventorie, mais surtout on préserve et on diffuse des images. La théorie accompagne ce mouvement. Nous faisons ici allusion à l'impact de théoriciens comme Aloïs Riegl, lui-même précédé par les écrits de Goethe et les cours de Friedrich Hegel<sup>286</sup>.

Cette conscience du patrimoine se trouve développée au niveau urbain avec la naissance du *contextualisme*, puis de la *typo-morphologie* d'abord italienne, puis européenne. Le paradoxe de la ville-mémoires est particulièrement bien décrit dans une réflexion de Châteaubriant, lorsqu'il retourne à Marseille en 1802 et constate « au rebours des hommes, le temps rajeunit les villes<sup>287</sup> ». Là réside tout le paradoxe de l'image patrimoniale urbaine : comment évoluer, c'est-à-dire rajeunir, se moderniser, et conserver l'image de son passé. Cela se traduit comme à Paris par les Lois Malraux (1962) qui inscrivent des périmètres de secteurs sauvegardés, réglementant toute intervention immobilière et obligeant un ravalement régulier des façades sur rues.

Mais depuis les travaux des théoriciens italiens des années 1930, on commence seulement aujourd'hui à comprendre en quoi la vision patrimoniale de nos sociétés s'était transformée et quels excès doivent être évités<sup>288</sup>. Nous ne sommes plus dans le contexte de la reconstruction européenne d'après-guerre, ni dans celui de la sauvegarde militante face aux logiques

---

<sup>286</sup> Nous nous référons ici au célèbre écrit d'Aloïs Riegl, *Le culte moderne des monuments, sa nature, son origine* [1903, *Der moderne DenkmalKultus, sein Wesen, seine Entstehung*], au texte de Johan Wolfgang von Goethe, *Architecture allemande* [1772] et les cours d'esthétique de Friedrich Hegel, les *aestheticam sive philosophiam artis*, professés entre 1818 et 1824, et publiés après sa mort.

<sup>287</sup> René de Châteaubriant, *Mémoires d'outre-tombe*, Gallimard « La Pléiade », Paris, 1951, tome 1, p.482.

<sup>288</sup> Voir le dernier ouvrage de Françoise Choay, *Le patrimoine en question : Anthologie pour un combat*, Le Seuil « La Couleur des Idées », Paris, 2009.

spéculatives d'Amérique du Nord. On peut observer que les centres-villes tendent à devenir pour les sociétés occidentales les référents identitaires d'un état édénique de la ville bien éloignés des réalités urbaines et sociales partagées par les habitants de ces villes. Mais comme référents, ils sont désormais intouchables. On semble préférer à l'urbain et à ses formes émergentes et hors d'échelle, dans un repli de son tissu, un lieu parfait, preuve et trace d'une histoire idéalisée : la ville-mémoires. Une image de la « ville idéalisée » dans laquelle les objets, les formes, les matières, les relations mêmes seraient hors du temps et de l'espace, hors de l'action possible des habitants qui n'en sont plus que les gardiens et les figurants.

Cette ville-mémoires peut à leur tour inspirer et produire. Le cinéma (et la télévision) offre de nombreux exemples.<sup>289</sup> Un manifeste comme *La Déclaration de Bruxelles* en 1980 (Raynaud & Wolff, 2009) montre bien que l'histoire passe d'un statut de repère à celui de modèle. On ne se contente plus de conserver, on imite, et au pire, on invente.

L'image de la ville-mémoires n'est pas véritablement une réalité partagée<sup>290</sup>. Elle n'appartient pas à la durée et ne fait pas partie de l'évolution des formes. Le cinéma installe une autre ville-mémoires dans la mémoire collective. Simplement, cette ville cinématographique n'est plus en relation avec la ville réelle. Les décors sont ailleurs, dans les studios, dans d'autres villes<sup>291</sup> ou bien encore dans le virtualité des images de synthèse. On va connaître le Londres de Conan Doyle à travers le film *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie (2009) et découvrir le Tower Bridge de Londres en pleine construction (Fig.56). Le Paris de Molière, la Venise de Casanova, le New York des *Five Points* ou le Chicago d'Al Capone sont aussi vivants et présents dans nos esprits que le sont ces villes telles que nous les découvrons aujourd'hui. Cela permettrait peut-être aux villes réelles de grandir et de rajeunir librement sans avoir à subir le corset étouffant de la conservation généralisée de l'histoire.

---

<sup>289</sup> Le *New Urbanism* en est l'illustration. On peut étudier comment il s'est implanté grâce à des fictions comme la série télévisée anglaise *Le Prisonnier* (*The Prisoner*, 1967-1968) et comment il sert à son tour de décor dans *The Truman Show* (Weir, 1998) par exemple.

<sup>290</sup> Cela ne signifie pas que nous refusons de considérer le rôle du cinéma comme « agent de l'histoire » et de minimiser son apport informatif aux historiens. (Ferro, 1977). Voir également p. 280, note 309 à propos de *La traversé de Paris*.

<sup>291</sup> Nous avons précédemment évoqué le fait que des villes prêtent leurs espaces et leurs architectures pour servir de décors à des villes qui n'ont plus ou pas suffisamment de traces de leurs formes passées. Montréal remplace un New York disparu, Prague, un Paris ou un Londres ancien.



*Fig. 56 Sherlock Holmes de Guy Ritchie (2009)*

Le cinéma nous permet aussi de revoir les villes dans leur état passé. Non pas comme des lieux de pèlerinage, mais saisies dans la dynamique de leur vie même. Dit autrement, il faut aussi regarder le cinéma comme un réservoir de mémoires vivantes. Si l'architecture conserve la mémoire de la forme urbaine, le cinéma lui, garde la mémoire d'une « ville en actes ».

À New York le bâtiment de la Pan Am<sup>292</sup>, construit dans les années 1960, témoigne toujours du rôle de l'architecture moderne dans la métropole étasunienne. À son pied, le *Grand central Station* existe toujours. Mais qui se rappelle de l'héliport situé sur sa toiture et qui assurait le lien avec *JFK International Airport*. Un film en conserve l'image vivante : *Coogan's Bluff*, tourné par Don Siegel en 1968. (Fig. 57).

---

<sup>292</sup> Aujourd'hui le *MetLife Building*. C'est également le seul bâtiment de Manhattan (avec le *Flat Iron Building*) à être situé dans une perspective et non le long d'une rue ou d'une avenue.



Fig. 57. Images de l'héliport de la Pan Am dans *Coogan's Bluff* de Don Siegel (1968)

## Ville-produits

Le dernier avatar de l'image des villes est sans aucun doute la mode du *branding*<sup>293</sup>. On connaît aujourd'hui l'engouement des responsables urbains pour leur ville. Perçu comme un gadget par certains et comme le mode idéal de communication par d'autres, que sait-on réellement du *branding* ? Une analyse structurale nous apprend immédiatement que l'action du *branding* se situe au niveau du discours et non de l'espace, encore moins des objets. Pour reprendre les schémas que nous avons développés, le *branding* comme image d'une marque est essentiellement un symbole. En rappelant que le symbole n'a pas nécessairement de rapport formel avec ce qu'il est censé symboliser<sup>294</sup>. Tout le monde sait que *Big Apple* symbolise New

<sup>293</sup> Le mot est d'origine française : *brandon* et signifie tison ou tout autre objet brillant ou brûlant. On trouve parmi les définitions de brandon : le bâton garni de paille qui signalait la saisie judiciaire d'une récolte (Le Robert) ou bien encore le tison portant la marque de l'éleveur servant à marquer le bétail et par métonymie la marque faite sur le bétail (Pierre Balloffet).

<sup>294</sup> Nous différencions le logo ou blason d'une ville avec l'acte de symbolisation par le *branding*. Une ville peut être représentée par ses armes et sa devise comme l'image d'une Nef soulignée par *fluctuat nec mergitur* de Paris. Une pomme n'a jamais figuré sur le logo de New York par exemple.

York, ou plus précisément Manhattan, et qu'il ne s'agit là que d'un rapport symbolique puisque rien dans New York ne rappelle ni n'évoque la forme de ce fruit. Dans le meilleur des cas, l'action de *branding* se résume à un slogan (I♥NY) qui peut ensuite s'adapter (I♥NY MORE THAN EVER) après un événement marquant pour la ville comme les attentats du 11 septembre 2001. Ce cas exceptionnel, n'a ensuite connu que de pâles imitations (I♥Paris).

Il est curieux de vouloir vendre des villes comme on vend un produit quelconque. La ville, *par son existence même de ville*, appartient à un réseau d'échange complexe constitué de toutes les villes (Braudel, 1979). Toute réduction idéologique de la ville l'isole de ce réseau en la projetant hors de l'espace et du temps. Comme avec la ville-mémoires patrimoniale, la ville réduite à ce type d'image cesse d'exister comme un lieu de production (culturel et économique) pour n'être plus qu'une marque consommable. D'une certaine façon, la Renaissance italienne avait bien mieux réussi à vendre ses villes et son espace urbain à travers les peintures et les gravures que les communicants modernes n'ont su jusqu'ici le faire.

Mais plus important encore est le phénomène de dépossession ressentie par ceux qui habitent cette ville. Les habitants ne sont plus concernés par l'image que l'on vend de leur ville. La récente polémique qui a agité la ville de Québec est révélatrice de la nature du débat autour du *branding*, mais aussi de ses limites. Dans un article critique<sup>295</sup>, Pierre Balloffet rappelle les trois éléments qui combinés définissent une marque : la *raison d'être*, l'*ancrage* et le *territoire*. On peut aisément appliquer ces éléments à une ville comme à d'autres produits. La question reste cependant de savoir s'il est possible de réduire une ville à une seule raison d'être, par exemple la créativité ou la modernité; si on peut définir une fois pour toute la performance qui définit le mieux la ville, comme la villégiature amoureuse pour Venise; et si son territoire de marketing est si unique, comme la « ville rose » pour Toulouse, ou la « ville qui ne dort jamais » pour New York.

En fait, nous savons que dans la plupart des cas, les choses changent. Une ville est en perpétuelle évolution, surtout dans son image<sup>296</sup>. Les centres spécialisés se multiplient, naissent

---

<sup>295</sup> L'article est paru dans le quotidien La Presse Affaire à Montréal le 12 avril 2010 sous le titre « Un ville comme une image ». Il est signé Pierre Balloffet professeur de marketing à HEC Montréal.

<sup>296</sup> Une ville comme Paris changera même de « sexe » dans sa métaphorisation après 1830 en passant de la *féminité* à la *masculinité* (Raynaud, 1978, p.28)



et disparaissent, se déplacent. Londres a probablement changé plusieurs fois de visages et si la mémoire se plaît à garder des images passées, la ville doit constamment en inventer de nouvelles. L'image de la ville, vendue comme une marque, risque alors de n'intéresser qu'un public restreint, celui-là même touché par les éléments sélectionnés et combinés du *marquage* et d'éloigner tous les autres. À long terme la sélection et la spécialisation stérilisent l'imaginaire.

Le *branding* est sans aucun doute une image partagée mais qui dépossède et échappe au contrôle de ceux qui justement font la ville. Ce deuxième aspect du *branding* soulevé par Baffollet est plus important encore que le précédent.

« L'image d'une ville, sa réputation, est en effet le résultat dans la durée de multiples gestes et initiatives, parfois heureux, parfois non, souvent contradictoire. C'est de ces mouvements incessants que naît en définitive l'image de la ville. » (Baffollet, 2010)

Et d'expliquer que cette fixation arbitraire d'une image dans un *brandon* ne peut que déplaire à une population en la dépossédant de ce qui justement fait sa cohésion : le partage d'un réel. Il n'est pas du tout certain que l'image « brandonisée » d'une ville participe nécessairement d'un réel partagé.

## Partager le réel

### *Ineluctable modality of the visible*

L'« inéluctable modalité du visible : tout au moins cela, sinon plus, qui est pensé à travers mes yeux » dont parle James Joyce dans *Ulyssse*<sup>297</sup>, sont ces « signatures de toutes choses » que l'œil découvre et enregistre. L'inéluctable modalité du visible est ce partage des images et du sens du réel.

Si nous parvenons à décrypter quelques espaces familiers ou quelques lieux symboliques, nous devons reconnaître que le sens de la ville comme entité nous échappe. Les villes dépassent aujourd'hui les villes d'hier. Lorsque nous parlons de Paris, de New York, de Rio ou de Londres, de quelle ville parlons-nous ? D'un centre ancien ? Du Paris des Grands Boulevards ou des quais de la Seine ? De Manhattan ? D'Acapulco ? De la City ou de White Chapel ? Nous savons que ces villes ne peuvent se résumer à ces quelques « signatures » aussi emblématiques soient-elles<sup>298</sup>. Pourtant elles hantent notre imaginaire. Elles sont les référents incontournables de toutes évocations. C'est sur elles que s'appuient les politiques de « patrimonialisation »<sup>299</sup> ou de *branding* qui obsèdent les responsables de ces villes.

On peut constater que des mythes se sont installés et persistent pour un petit nombre de villes, parmi lesquelles on trouve Paris, New York, Venise ou Londres. Cela est essentiellement dû à la peinture (par exemple à l'origine pour Venise<sup>300</sup>), à la littérature, à la photographie et au cinématographe. On peut se demander pourquoi ces mythes restent souvent ancrés sur

---

<sup>297</sup> Nous reprenons ici la traduction, NRF, Gallimard, 1948, par Auguste Morel assisté de Stuart Gilbert et entièrement revue par Valérie Larbaud et par James Joyce.

<sup>298</sup> Il faut tenir compte du rôle essentiel joué par les guides touristiques dont la diffusion populaire commence en 1836 avec John Murray avec ses *Handbooks for Travellers* aux couvertures rouges (*Red Books*), imités par Baedeker à partir de 1839. Ces guides multiplient les images choisies des centres anciens et des monuments remarquables dans des gravures qui orientent le visiteur et conditionnent la lecture des villes. Voir également l'étude sur les représentations des villes dans les guides touristiques, *Paris et Londres au XIXe siècle* (Hancock, 2003).

<sup>299</sup> Voir à ce sujet le rôle de la photographie moderne pour une relecture *photogénique* de la ville (Raynaud, 2009)

<sup>300</sup> Rappelons le rôle essentiel des *bottege*, ces ateliers de peinture comme ceux que dirigeaient Canaletto ou Guardi et qui diffusaient leurs *Vues de Venise* à travers toute l'Europe.

d'anciennes formes : Paris de la Belle Époque, New York des années trente, Chicago de la Prohibition, Venise des doges, Londres victorienne. À part peut-être le cas de Venise, le cinéma a pris une large part dans la construction de ces mythes. La modernité n'arrive que superficiellement à modifier ces images de référence malgré des développements importants comme à Londres ou à Chicago par exemple. D'autres villes cherchent aujourd'hui à leur tour une image cohérente qui serait le véhicule de leur identité. Nous avons vu quelques exemples significatifs comme Barcelone ou Rome. Toutes font, ou feront, désormais appel au cinéma.

On peut s'interroger sur les choix des développements ou des nouvelles icônes architecturales qui tendent à une uniformisation des images. Les « grandes signatures » de la *stararchitecture* sont appelées pour dessiner les nouveaux édifices symboliques au risque de trouver les mêmes signatures ou les même formes dans des villes différentes<sup>301</sup>. Quant aux formes urbaines, elles sont toutes pour la plupart sorties des *Time Savers* ou autres guides d'aide au design urbain. Mais est-ce nouveau ? Le réseau des villes importantes doit toujours être considéré sur la grande échelle. Les villes ne font pas qu'échanger, elles se regardent, se jalouent, rivalisent (Hancock, 2003). Elles ont été très tôt les enjeux des pouvoirs qui ont cherché à en contrôler l'image. Les princes et les rois envoyaient leurs architectes les plus prestigieux pour construire partout dans les villes et laisser ainsi, à travers des compositions, des places, des ouvrages d'art ou des édifices, des marques et des symboles durables. Les républiques ont fait de même, que ce soit sur leurs territoires ou dans leurs colonies, en répliquant partout le même modèle de leurs architectures institutionnelles ou de leurs urbanismes. À cela, a suivi le goût d'uniformisation fonctionnelle dont l'architecture moderne rêvait parallèlement dans ses écoles.

Dans ce grand mouvement vers l'uniformité et la fonctionnalité moderne, seul l'art s'est toujours situé à la limite, à la frontière. Nous avons vu que Marville photographie ce qui disparaît du Paris pris dans les grands travaux d'Hausmann, mais se souvient-on qu'avant lui, Balzac se pose aussi en archéologue d'une ville qui change (Raynaud, 1974 ; Guichardet, 1986). Le cinéma va faire encore mieux. Il inscrit la ville dans un spectacle total en montrant à la fois les formes et

---

<sup>301</sup> L'image de l'architecture devient plus essentielle que l'image de la ville dans laquelle l'architecte construit. Comme si l'objet servait à marquer la ville d'une « modernité » identique à celle des villes concurrentes. La Tour Agbar construite à Barcelone par Jean Nouvel, ressemble dans sa silhouette urbaine de façon confondante à la Tour Swiss Headquarter (appelée également The Gherkin ou 30 St Mary Axe) construite à Londres par Norman Foster.

la vie qui s'y déroule. Il satisfait le goût du public non pas seulement pour la nostalgie, mais pour ses propres repères.

Il est intéressant de constater que, dans le rapport que le cinéma entretient avec la ville, il existe toujours un décalage entre ce que la ville vit dans la réalité et ce que le public va voir de cette ville sur les écrans des cinémas. Nous décidons comme professionnels de l'aménagement que la seule réalité tangible d'une ville est celle qui se construit et qui évolue avec le temps. Nous oublions simplement que personne ne la voit comme nous le souhaitons. Sans le secours du cinéma, une grande part du sens de ce qui apparaît de nouveau resterait privé de sens et d'appropriation.

Comme le souligne Giulio Carlo Argan, il y a d'un côté la ville projetée par les professionnels qui l'imaginent totalement et radicalement différente, « ce qui revient à dire totalement privée de mémoire » (Argan, 1995, p.176) ; et de l'autre un public urbain qui lui est en constante recherche de sens en lien avec l'histoire et la mémoire.

Jacques Tati par exemple se donne pour objectif de faire rire de la modernité dans *Mon oncle* ou dans *Playtime*. Mais si cet objectif se limitait à un simple dénigrement, ses films ne seraient pas accueillis comme ils le sont. Contrairement à une idée reçue, le cinéma ne cherche pas précisément à promouvoir une image négative de la ville<sup>302</sup>. Le cinéma-vérité qui dénonce de façon militante n'a jamais rencontré véritablement un succès populaire. Selon l'expression de Panofsky, il reste « vieille fille ». Ce serait pour un cinéaste aller à l'encontre de son public qui est majoritairement urbain. Il faut plutôt y voir une recherche des clés de cette nouvelle façon de vivre que la modernité impose par ses formes et ses techniques. En vérité personne n'a donné les modes d'emploi du monde moderne dans lequel le cinéma de Jacques Tati évolue. En revisitant ce monde moderne, il en montre à la fois les contradictions, souvent le ridicule, mais surtout il *familiarise* le spectateur à ces objets, ces espaces et ces formes. Nous ne référons pas une analyse du comique « architectural et urbain » dans l'art de Jacques Tati, elle existe (Jousse & Paquot, 2005), mais rappelons toutefois que « notre rire est toujours le rire d'un groupe » (Bergson, *Le rire*, 1959, p.389). C'est dans le partage d'une expérience à travers une mémoire que le comique d'une situation peut nous atteindre. Il n'y a pas de rejet de la modernité architecturale ou urbaine

---

<sup>302</sup> Voir par exemple : « *Urbaphobie* » et cinéma : le cas Jacques Tati, texte électronique de Georges Henry Laffont (8 mars 2007), 8 pages.

chez Tati, il y a exploration ironique d'une incompréhension naturelle devant ce qui est nouveau et sous informé. Il est important, en interrogeant le cinéma, de se demander d'abord ce que le public y cherche.

Les créateurs, architectes et urbanistes, imaginent des cadres de vie différents, innovants. Mais ils ne savent pas que celui à qui l'œuvre est destinée ne les a pas rêvés ni envisagés avant de les voir. Le destinataire reste le plus souvent devant une interrogation sur l'usage et le sens qu'il doit comprendre de cet objet ou de cet espace. Jamais un architecte ou un urbaniste n'explique comment vivre les nouveaux espaces et les lieux qu'il a dessinés et construits. Il faut que le public le découvre seul. C'est là où, de plus en plus, le cinéma intervient pour remplir ce rôle pédagogique. Un rôle, inauguré au XIX<sup>ème</sup> siècle par la littérature urbaine, et dont les conditions d'échanges fixait déjà la pleine dimension de cet apprentissage de la ville. On imagine mal comment, sans Balzac et peut-être encore plus sans Zola, les transformations d'Hausmann auraient été reçues par les Parisiens.

« Au lecteur qui fait l'expérience de la ville de la ville dans le *medium* de l'imaginaire, c'est en quelque sorte sa propre expérience, opaque et informe, qui se présente alors comme forme et comme accomplissement. [...] Mais si la conscience de la ville trouve dans l'ouverture du discours de la ville sur la dimension de l'imaginaire un équivalent esthétique qui demeure fondamental à l'horizon de ce qu'on peut attendre objectivement, l'imaginaire trouve par ailleurs des formes de condensation subjective et onirique, ou mythique, qui dépassent le monde réel de la ville et ne sont pourtant concevables que sur le terrain d'une expérience réelle de cette ville. » (Stierle, 201, p.363)

### **La perception vraie de la ville**

Les théoriciens de la ville, comme nous l'avons évoqué, ont, jusqu'ici, le plus souvent privilégié une image conceptualisée; une image produite soit pour construire la ville, soit pour en analyser des aspects particuliers de son contenu<sup>303</sup>.

---

<sup>303</sup> Nous faisons référence ici par exemple à un chapitre du livre *Cities of the Mind* : « City Planning. Images of the Ideal and the Existing City » de Thomas A. Reiner et Michael A. Hindery (1984).

Nous avons insisté de façon répétée sur ce qui différencie la représentation et la perception. La représentation est comme toute œuvre, une réduction du réel. C'est le propre du travail artistique ou conceptuel de sélectionner, de mettre en forme à travers les traits les plus particuliers. C'est le rôle du décorateur de film.

« Il [un décorateur] doit toucher au cœur des choses au-delà de leur surface. Il doit créer de l'atmosphère (de la « *stimmung* ») [...] C'est cela qui fait de lui un artiste, autrement je ne saurais pas comprendre pourquoi on ne le remplacerait pas par un apprenti-charpentier habile. » (Eisner, 1981, p.257)

Mais ce que nous percevons est tout à fait autre chose. Confondre la cause et l'effet revient à accrédi-ter ce que Jankélévitch condamne comme *la théorie de la miniature* (Jankélévitch, 1959), c'est-à-dire une théorie qui veut que nous percevions un monde en petit qui vient se mettre en déduction dans notre œil et donne à voir à notre cerveau une sorte de miniature cérébrale.

Il faut toujours considérer l'axiome que la perception est « nécessairement véridique » alors que la représentation peut « parfaitement être fautive » (Jankélévitch, 1959). On a confondu l'illusion et la perception de la vérité. Le propre de l'illusion, rappelons-le en citant encore une fois la formule de Merleau-Ponty, est justement « de ne pas se donner comme illusion ». Tout ce passe comme si l'on cherchait à confondre ce que l'on représente avec ce que l'on perçoit. Notre étude a montré comment les deux plans, celui de la représentation et celui de la perception, s'articulent sans pour autant se confondre. On change de registre en passant, par exemple, de l'espace euclidien à l'espace orienté. *Si toute perception est une perception vraie*, il faut alors rejeter l'idée que la perception se contenterait d'un simulacre de la réalité et qu'il existe pour l'esprit une sorte de distance « intellectuelle » entre ce qu'il perçoit et la chose perçue.

« Loin donc que l'original projette dans notre conscience un reflet de lui-même toujours plus ou moins adultéré, c'est l'exemplaire lui-même qui, présent hors de nous, apparaît *simultanément* en nous [...] L'intérêt de cette conception est de nous déshabituer de cette idée que la connaissance est une assimilation progressive, un digestion du réel, un engoutissement de l'univers, comme nous l'a fait croire l'orgueil intellectualiste. [...] l'objet est là, et par un sortilège de la connaissance il est instantanément aussi dans l'esprit. » (Jankélévitch, 1959, p.102)

Dans le spectacle cinématographique de la ville, notre esprit s'installe, par la perception, au cœur de la ville, au cœur de la matérialité de ses objets<sup>304</sup>; objets qui permettent d'y installer *notre* vision de l'espace. Nous avons donc besoin de convoquer la totalité de nos savoirs sur la ville représentée, non pas pour en reconstituer artificiellement des bouts manquants, mais pour s'inscrire dans une totalité, dans le réel d'une « étendue solide<sup>305</sup> »; de la même manière que nous inscrivons l'étendue d'une gare et de son contexte en face du spectacle du film de Charles Chaplin.

### **Vers une nouvelle perception de la ville**

Peut-on envisager une perception partagée de la ville ? En d'autres termes, est-il possible d'articuler les images données des villes avec les images perçues ?

« Il y a d'abord la ville composée de grandes structures, qui dure nécessairement des années, voire des siècles. Mais il y a aussi la ville d'un jour, faite d'images et de sensations, d'impulsions mentales, la ville qui se perçoit instantanément, celle, en somme, que l'on voit vraiment : non pas celle des architectures immobiles (structures peut-être absentes, ou bien lointaines et presque invisibles) mais celle des automobiles, des gens, des multiples informations transmises par la publicité et les autres canaux de communication. La ville que nous voyons, c'est celle-là; celle qui constitue l'environnement complet, - l'environnement physique, dirait Alexander – dans lequel nous vivons. Les grandes structures génératrices nous échappent; nous ne pourrions plus les voir. » (Argan, 1995, p. 172)

Il est apparemment simple d'envisager, comme nous l'avons vu, un partage dans le cas de figure des villes classées « traditionnelles », c'est-à-dire des villes qui répondent au schéma de développement de la ville européenne ou dont on assimile le développement avec ce type de ville. C'est le cas par exemple des villes étasuniennes de la Côte Est ou québécoises lorsqu'on les réduit métaphoriquement à leur noyau ancien (Vieux Québec) ou bien à une portion symbolique de leur territoire (Manhattan).

---

<sup>304</sup> Nous avons déjà développé l'importance de la *texture* des choses (Raynaud, 2009).

<sup>305</sup> « Pas plus qu'on ne construit la durée avec des instants on n'obtiendra l'étendue solide et réelle en condensant peu à peu les fantômes de la mémoire. » (Jankélévitch, 1959, p.103)

Mais la ville réelle échappe à cette réduction. « La ville ne peut plus être considérée comme un espace délimité, elle n'est plus considérée comme un espace construit et objectivé » (Argan, 1995, p,165). La ville n'est peut-être finalement pas, comme l'affirme Françoise Choay, l'horizon de la société industrielle<sup>306</sup>, c'est-à-dire une finalité même repoussée dans un horizon plus ou moins lointain. La société industrielle est plus certainement le point de départ de la crise de la conception traditionnelle de la ville « sans réussir encore à y substituer la sienne propre » (Argan, 1996, p.174). L'impossibilité de retenir la ville dans ses murs, de lui conserver son statut mémoriel de refuge, de lui donner une identité claire par rapport à la nature/ campagne, ont effacé les contours perceptibles de la ville. C'est également la conclusion d'André Corboz : « Nos propres villes ont déjà pris fin comme cités; dans la mesure où elles n'ont pas trouvé leur échelle territoriale, elles flottent entre deux dimensions et sont presque partout devenues le lieu d'un répugnant *anthroposage*. » (Corboz, 2001, p.198)

D'où l'effort désespéré des sociétés à vouloir constamment *reconstruire* la ville traditionnelle à petite échelle ou à rêver de villes finies et statiques (*Gated Communities, Placemaking et New Urbanism*)<sup>307</sup>.

Les inventions urbaines des aménagistes et des rénovations ciblées n'apportent aucune réponse sur le sens de la ville vécue, de la ville perçue. Le public est à la recherche de sens et on lui propose à travers des formes de la ville-images, de la ville-codes et de la ville-mémoires. La perception de la ville ne peut plus se contenter de passer par les canaux traditionnels de la conception béhavioriste ou fuir en avant dans des projections futuristes. « L'urbaniste doit connaître à fond la structure de l'espace urbain, non seulement en tant que dimension unilatérale fonctionnelle, *mais en tant qu'espace visuel* [nous soulignons] » (Argan ,1995, p.184). Le cinéma est le moyen de connaître, d'analyser et de rendre compte de la dimension visuelle de la ville à l'intérieur de sa dimension fonctionnelle qui s'échappe aujourd'hui de la forme fermée de la ville traditionnelle.

---

<sup>306</sup> « La société industrielle est urbaine. La ville est son horizon. » (Choay, 1965).

<sup>307</sup> « On a toujours cherché en faisant la ville à éviter, ou du moins à ralentir, le passage d'une dimension à une autre, d'un espace dont la mesure nous est habituelle à un espace dont la mesure nous est inconnue. *La ville ne se fonde pas, elle se forme* [nous soulignons] : les villes fondées et construites autoritairement ne se sont pas développées, ce ne sont pas des villes. Pienza est un modèle, objet de musée; Brasilia est un vaste ministère; la ville industrielle de Ledoux ou, un siècle plus tard, de Garnier, n'est qu'une extension de l'usine. » (Argan, 1995, p.182)



## La perception partagée de la ville

Les villes anciennes ont des icônes, comme le Colisée ou la Tour Eiffel, et construisent leur identité autour d'elles. Des villes plus modernes ont réussi à s'en créer, comme New York avec l'Empire State Building, Québec avec le Château-de-Frontenac, San Francisco avec la Transamerica Pyramid; et plus récemment, comme Bilbao et son Musée Guggenheim. Mais tout cela ne suffit pas à rendre la réalité du sens d'une ville. Nous restons dans le domaine de la ville-images. Que ce passe-t-il pour les villes dépourvues de ces icônes ?

L'exemple de Los Angeles est important pour plus d'une raison. Tout d'abord cette ville est sans aucun doute la première du monde occidental à échapper à tous les codes conventionnels utilisés jusqu'ici pour définir une ville. Dans son article, « *Non-City* » *Revisited*, André Corboz a parfaitement soulevé toutes les contradictions qui existent lorsqu'on tente de décrire ou de comprendre la ville étasunienne avec les outils traditionnels de la ville européenne classique (Corboz, 2001). Un théoricien anglais, Reyner Banham, a su donner des clés de lecture de cette ville sans limite ni centre (Banham, 2008). Mais au-delà de toutes les analyses, historiques et typo-morphologiques, qui peuvent apporter des éclairages ponctuels sur le sens de cette ville, il est un facteur que Banham met en avant et qui vaut tous les autres.

« De toute façon, toute explication de ce type [l'automobile comme mode de vie] passe à côté de la question, pour la bonne raison qu'elle néglige le contenu humain. C'est que la maison, comme l'automobile, sont toutes deux les créatures d'un grand rêve : le rêve de la propriété suburbaine, le rêve d'une vie saine loin des miasmes de la ville européenne... » (Banham, 2008, p.208)

Si le « contenu humain » est seul capable de servir de fil conducteur à la lecture d'une ville comme Los Angeles, on peut avancer que seul le cinéma est capable de rendre cette lecture possible.

On peut penser à juste titre que Los Angeles est une ville impossible à filmer, du moins pour en rendre à la fois la totalité et la cohérence. Elle est du reste d'autant plus difficile à filmer qu'en dehors de quelques images facilement identifiables, comme les lettres géantes du « HOLLYWOOD » perché sur la colline<sup>308</sup> ou le *Chinese Theatre*, rien ne peut donner une idée ni

---

<sup>308</sup> Sauvé récemment comme n'importe quel monument par des acquisitions foncières réalisées par la ville.

de l'étendu ni de la diversité de cette mégapole. Mais pourtant Los Angeles est une réalité urbaine dotée d'une logique : « la trame de la ville américaine n'est pas indifférenciée, mais articulée, ni illimitée, mais fragmentaire, et la ville entière moins inachevée qu'ouverte » (Corboz, 2001, p.191). Los Angeles est une réalité habitée et vécue, même rêvée par ses habitants. Cette vie et ce rêve échappent peut-être aux critiques et aux préjugés des professionnels de l'aménagement<sup>309</sup>, mais pas aux cinéastes.

Le film peut utiliser, comme cela est fréquent dans le cinéma américain, le survol panoramique – beaucoup de nuit - au dessus de la ville (*Muholland Drive*, David Lynch, 2001) ou bien encore des panoramiques depuis les collines<sup>310</sup> (*Heat*, Michael Mann, 1995) sans en rendre toute la réalité, car contrairement à la ville du XIX<sup>ème</sup> siècle que Balzac ou de Tocqueville contemplaient depuis leurs regards panoramiques, la ville moderne ne peut être saisie d'un seul regard. La façon dont le cinéma peut rendre une ville visible est l'errance. C'est la technique cinématographique la plus efficace pour conduire un spectateur à travers les décors d'une ville. À l'origine les metteurs en scène ont surtout privilégié le piéton en transformant la figure du *promeneur* de la littérature en *arpenteur* de la ville. Du *Ladri di biciclette* (Vittorio de Sica, 1948) à *Midnight Cowboy* (John Schlesinger, 1969), en passant par *La traversé de Paris*<sup>311</sup> (Claude Autant-Lara, 1956) ou *Roman Holiday* (William Wyler, 1953), le piéton forcé ou volontaire permet à travers son expérience une découverte des facettes urbaines cachées ou connues. Le détective du film policier offre une autre figure tout aussi riche en découvertes urbaines : Mike Hammer fait connaître un visage de Los Angeles (*Kiss Me Deadly*, Robert Aldrich, 1955) comme Jimmy « Popeye » Doyle celui de New York (*The French Connection*, William Friedkin, 1971). Le détective est également celui qui transcende aussi bien les lieux différents que les sphères sociales (Krakauer, 2001). Le pas de la motorisation du héros est franchi avec le personnage Travis Bickle, chauffeur de taxi newyorkais (*Taxi Driver*, Martin

---

<sup>309</sup> « La ville américaine serait illimitée, sa trame indifférenciée, son tissu monotone, son apparence chaotique. Les auteurs, de Camillo Site à Léon Krier, en passant par Lavedan ou Le Corbusier, juchés sur des observatoires différents, aperçoivent des agglomérats urbains divers, mais tous absurdes, [...] La plupart d'entre eux vous corrigeraient d'ailleurs tout cela en un tournemain, pour peu qu'on veuille bien leur passer commande. » (Corboz, 2001, p.185)

<sup>310</sup> Cette manière de montrer la ville apparaît de façon innovante dans le cinéma québécois en 1950 dans le générique du film de Jean-Yves Bigras, *Les lumières de ma ville*.

<sup>311</sup> La séquence d'ouverture est un document unique sur Paris sous l'Occupation allemande.

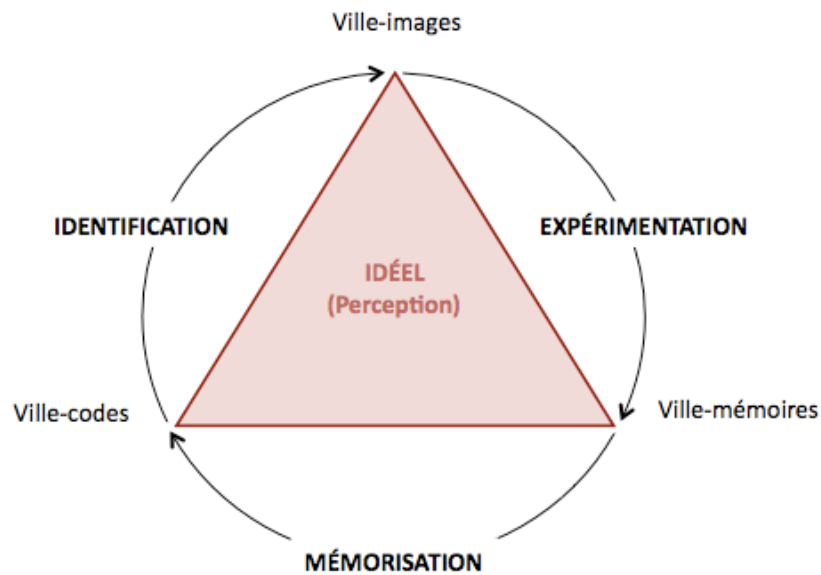
Scorcese, 1976). Michael Mann reprend le même principe pour *partager* sa vision de Los Angeles dans *Collateral* (2004) (Fig.58).



**Fig. 58** *Collateral* de Michael Mann (2004). Le génie de Mann a été de « marquer » le taxi avec une enseigne lumineuse sur son toit qui le rend parfaitement identifiable dans les vues lointaines de nuit.

Cette figure du taxi s'avère la seule possible pour découvrir la ville. L'Échelle et le sens d'une ville américaine comme Los Angeles n'est perceptible que dans un « road movie urbain », seule forme de lecture et de déplacement qui réponde à l'Écologie IV, *Autopia*, décrite par Banham : « le système des *freeways*, pris dans son ensemble constitue à la fois un lieu identifiable, un état d'esprit et un mode de vie complet » (Banham, 2008. P.185).

La perception de la ville, non seulement peut intégrer ville-images, ville-codes et ville-mémoires, mais elles se mettent en correspondance avec les schèmes de la ville idéale. (Fig.59)



*Fig. 59 Correspondances*

Les « imago » que nous avons identifiées et qui peuvent, par nature, paraître isolées et sans rapport entre elles, agissent dans le plan de la représentation filmique exactement de même façon que les éléments décrits de la ville idéale. Et en opérant selon le même schème des fonctions structurelles, elles interagissent pour passer d'une nomenclature à une structure de perception qui fonctionne selon le cercle herméneutique dans le sens d'une identification, d'une expérimentation et d'une mémorisation. La ressemblance avec la ville idéale du spectateur repose sur la capacité du cinéaste à jouer avec ces « imago » pour les transformer en spectacle. Et cela par le moyen du jeu des acteurs et de la trame narrative de l'action. Le cinéaste, à y regarder de près, n'a que peu de moyens à sa disposition pour montrer la réalité. Il doit également se garder de sortir des images, codes ou souvenirs trop étrangers à son public. Ou alors il doit les justifier et les expliquer. Mais le plus souvent, on remarque que les références utilisées pour une ville ne sortent pas de ce que nous avons vu. L'ouverture du film *plante* le décor le plus clairement possible, et le cinéaste prend soin en général de ne pas égarer son spectateur. Il veille à ce que rien de décalé ne casse le spectacle. On pourrait dire, à la façon de Samuel Beckett dans son *Film*, qu'il existe un « angle » de réalité au-delà duquel l'« inconscience » du regard devient « conscience » du regard et rompt le charme du spectacle (Beckett, 1972). Il est donc important que dans sa mise en scène, le cinéaste veille à respecter la logique de cette structure : l'action représentée doit donc en parcourant chaque étape de façon

cyclique construire aux yeux du spectateur un plan idéal du spectacle, représentation d'une réalité partageable dans laquelle le regard du spectateur peut s'installer.

La « perception vraie » fait que ce n'est pas le spectateur qui se projette en s'identifiant au héros dans les « espaces » de la ville filmée. Nous avons vu que l'espace de la ville perçue dans le film n'est pas autre chose que celui de la mémoire-action et de la mémoire-souvenir du spectateur. Le regard s'ancre sur des objets, c'est-à-dire au cinéma sur leur représentation dans la mesure où cette représentation est réaliste; autant par la représentation des formes que des textures. La « perception vrai » installe le spectateur dans la ville. Peu importe le point de vue, qu'il soit aérien, au ras du sol ou en mouvement, il est en nous, dans la stabilité de notre centre de gravité. Pour Los Angeles montrée dans *Collateral*, nous ne nous identifions pas plus à Max (Jamie Foxx) qu'à Vincent (Tom Cruise), même si nous avons peut-être de l'empathie pour leurs personnes.

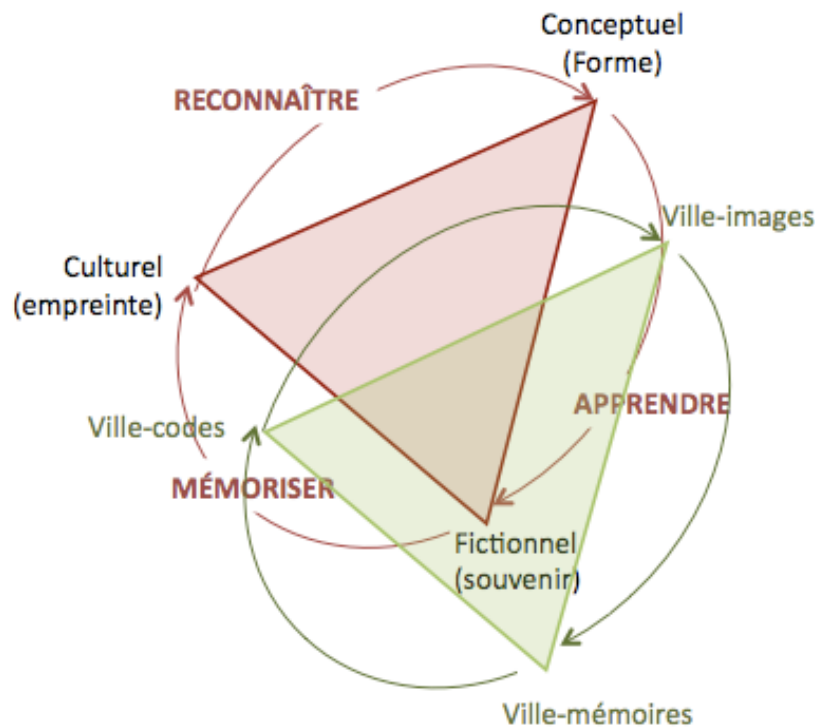


Fig. 60 Les deux plans

Nous entrons dans un double plan d'idéellité (Fig.60) : celui de notre perception et celui qui nous est proposé comme une expérience nouvelle. C'est au niveau de ces deux plans que les liens se font entre le conceptuel, le fictionnel et le culturel, propres au spectateur d'une part, et la

ville-images, la ville-mémoires et la ville-codes articulées par le spectacle d'autre part. De la tension entre ces deux plans, résulte que les fonctions d'apprentissage, de mémorisation et de reconnaissance peuvent exister de façon coordonnée afin de vivre le spectacle comme une expérience personnelle et en même temps partagée.

Lorsque nous avons abordé la convergence entre représentation et perception (voir *supra*, tableau 2), nous avons différencié les divers composants de la représentation (récit, objet/image et espace). Il s'agissait alors de démontrer où se forme le lien qui unit le spectacle au spectateur. En abordant cette dernière phase, nous avons souhaité montrer comment la perception peut participer d'un spectacle partagé. Cela dépend de ce que nous avons appelé les « images » et qui sont des images totalement partagées et ce de façon automatique dans nos cultures. Elles s'intègrent à la conception de la représentation du cinéaste; que ce soit dans son récit, les objets qu'il choisit ou les espaces qu'il construit. C'est aussi pour cette même raison culturelle que le spectacle peut rester totalement incompréhensible pour un spectateur étranger à des ville-images, ville-codes ou ville-mémoires, d'autant qu'elles ne rentrent pas dans les « fonctions conceptuelles » propres à sa société (Dumezil, 1992,p.198).

### **Produire une ville partagée**

L'urbaniste ou l'architecte, comme le cinéaste, produit des images pour faire rêver sur les villes de demain. Comme le fait remarquer avec justesse Thierry Paquot, dans ce travail, le cinéaste possède un atout majeur : le temps. « La fabrication de la ville relève aussi bien de l'aléatoire que du volontarisme, ou du mélange des deux, avec d'autres impératifs de nature différente » (Jousse & Paquot, 2005, p.114). On retrouve là l'écho de la « formativité »<sup>312</sup> développée par Luigi Pareyson (2007). On peut cependant avancer que les deux projets, la ville dans le film ou la ville à construire, ont un point en commun. Ils sont tous les deux des projets et par là relèvent d'un imaginaire.

Le cinéaste par principe est totalement en contrôle du monde qu'il crée; il peut le modeler et l'orienter à sa guise. Mais nous avons vu que la réalité du film est différente. Le cinéaste doit tenir compte de règles, de codes, du savoir de ses spectateurs, de leur culture, de leurs références

---

<sup>312</sup> « Le processus de l'art porte donc en soi sa direction, puisque la tentative, n'étant ni réglée à l'avance ni abandonnée au hasard, est orientée en soi par le présage de l'œuvre qu'elle engendre. » (Pareyson, 2007, p.90).

conceptuelles. D'une certaine façon il ne diffère peut-être pas tant du professionnel de l'urbain qui, à sa façon doit aussi obéir à une situation existante, historique, politique et sociale. Il doit être en mesure de répondre à des modalités dictées par les préoccupations de la société comme aujourd'hui le développement durable et l'écologie. Dans les deux cas, le cinéaste et le professionnel de l'urbain se trouvent dans une situation de création « encadrée ». La ressemblance ne s'arrête pas là si on considère qu'ils doivent également répondre financièrement, non seulement dans le cadre des dépenses directes, des montants investis, mais également dans les retours sur cet investissement. Le cinéaste vise des retombées d'exploitation de son œuvre, le professionnel de l'urbain des valorisations tangibles. Donc dans les deux cas, il n'est nullement question de confondre l'imagination créative avec une quelconque improvisation fantaisiste.

En face, film ou réalisation urbaine, les œuvres sont perçues par le public. C'est le même individu qui va voir les films et qui vit dans la ville. Les perceptions s'entremêlent, se confondent souvent. Sortir d'un film et marcher dans la rue, participent de la même expérience pour le spectateur du cinéma et de la ville. Nous avons montré comment le cercle herméneutique enrôle indéfiniment la vision des choses, le souvenir et l'action présentifiée. La perception « vrai » abolit le soi-disant fossé qui séparerait la perception du réel perçu. Le film contient autant de vérité sur la ville que la ville elle-même. Et il est parfois difficile pour certaines villes souvent vues au cinéma de faire la part de choses. À tel point que nous avons relevé que les villes cherchent maintenant avec le « cinétourisme » à faire entrer le cinéma dans le réel de leurs murs.

La différence la plus notable entre le cinéaste et le professionnel de l'urbain réside en fait dans la volonté ou l'absence de volonté pédagogique. Le cinéma invite le spectateur dans son spectacle là où l'urbaniste ou l'architecte se contentent de montrer leurs œuvres sans autre forme de procès. Au spectateur d'imaginer la suite. Nous pouvons dire que les plans herméneutiques de la conception et de la perception ne peuvent fonctionner indépendamment. Si l'on veut entraîner une adhésion, il faut que la perception soit juste, dit autrement il faut *coller* à son public pour pouvoir le conduire là où on veut qu'il aille; sans pour autant faire œuvre de démagogie. Le cinéma excelle dans cet exercice et depuis longtemps.

La production professionnelle souffre du mythe du créateur/artiste qui, depuis le XIX<sup>ème</sup> siècle, s'est donné comme devise « l'art pour l'art » et comme conséquence de devoir ignorer

son public<sup>313</sup>. L'artiste devance, dans son avant-garde, une société qui a comme tâche principale de percer le sens des créations qu'on lui donne. En général la qualité des œuvres permet de les assimiler, ou du moins d'en faire des événements. Il ne faut pas cependant qu'ils se multiplient car trop d'événements tuent l'événement. Mais il arrive que l'opacité s'installe et persiste. La solution est alors d'ignorer ou de rejeter. La posture de l'artiste maudit reste une parade possible, intellectuellement confortable, pour le créateur incompris. Il faut admettre que cette attitude existe aussi dans le monde du cinéma et produit des films expérimentaux plus commentés que réellement visionnés.

Pris sous son angle créatif grand public, le cinéma peut s'avérer une école de réflexion féconde pour l'élaboration des projets et leur communication, pour autant que les créateurs ne confondent pas la « vérité du langage » avec la « vérité du message » (Lotman, 1973, p.44).

« Le cinéma participera-t-il à l'affirmation de cette nouvelle discipline [l'urbanisme dans sa formulation technique, esthétique et politique] ? Sera-t-il un allié pour sa diffusion, sa popularisation, sa pédagogie ? Les urbanistes vont-ils le considérer autrement que comme un divertissement et l'associer à leur démarche, pour convaincre les uns et informer les autres ? Cette histoire reste encore à écrire. » (Jousse & Paquot, 2005, p.116)

Thierry Paquot pose les bonnes questions. Nous avons tenté de montrer que la moitié du chemin est franchi, et de quelle façon. Aux professionnels de l'urbain de parcourir le chemin qui reste.

---

<sup>313</sup> Ce qui constitue un contresens à l'émergence de la notion de « l'art pour l'art » : « les peintures sociales du naturalisme ont montré au bourgeois quels forfaits il a accomplis tandis que *l'art pour l'art* lui montre ce qu'il est [nous soulignons], bien qu'il se défende de l'être. » (Broch, 1966, p.60).



## CONCLUSION

La ville moderne n'est probablement pas encore inventée par les urbanistes et les architectes. Ils hésitent toujours pour savoir si elle doit « s'enfoncer dans les viscères de la terre ou bien s'élever à des hauteurs vertigineuses » (Argan, 1995, p.165); ils s'interrogent pour savoir si elle sera étalée dans une verdure régénératrice ou bien concentrée dans des architectures pleines de technologies bioclimatiques. La vérité est que la ville que nous regardons techniquement n'a plus rien à voir avec les modèles sur lesquels se construisent aujourd'hui encore la plupart des théories urbaines, d'architecture ou de design urbain.

La ville moderne idéale n'existe pas, et n'existera probablement jamais en dehors de quelques utopies aussi cyniques que sinistres. La ville « écologique » de Masdar (Abu Dhabi, Émirats Arabes Unis) en est une illustration terrifiante. Les professionnels se concentrent sur les centres-villes sclérosés par la muséification systématique de leurs bâtiments et de leurs espaces. Pendant ce temps les discours alarmistes se multiplient pour rappeler à grand renfort de statistiques que l'Armageddon urbain est proche. Au lieu de rassurer en proposant des solutions, on voue aux gémonies l'étalement des villes, seule réponse pourtant « naturelle » aux descriptions apocalyptiques des analystes, et on invite à plus de concentration encore. On semble vouloir soigner par la maladie.

La ville moderne européenne n'a jamais existé en dehors des esprits des professionnels de l'histoire des villes. Ou si elle existe, elle est apparue il y a maintenant bien longtemps en Europe, au moment où les murailles tombaient.

Mais aux Etats-Unis, les villes sont nées modernes. Simplement on a refusé de les considérer comme telles. Elles n'appartenaient pas à l'image officielle de la ville. Elles en contredisaient même tous les schémas admis. Elles ont pourtant fait des efforts pour se faire reconnaître. Certaines, comme Chicago ou San Francisco, ont fait appel au talent néoclassique d'un artiste comme Burnham; d'autres, comme Boston ou New Orleans, ont fait valoir leurs centres anciens pittoresques, d'autres encore, comme Las Vegas, ont pillé une iconographie pour s'inventer un centre. Il leur fallait à n'importe quel prix faire partie des villes, comme on fait partie d'un club fermé et aristocratique, en renonçant jusqu'à son histoire et à ses racines.

Mais la ville moderne existe et ses habitants n'ont pas compté jusqu'ici sur l'aide des professionnels pour comprendre l'environnement qu'ils partagent. Personne du reste ne semble se soucier d'expliquer pourquoi, malgré les oukases lancés contre les villes, ou plus précisément les « non-villes », puisqu'on leur refuse le nom même de ville, on continue d'y affluer, de s'y retrouver, d'y installer ses espoirs et ses rêves.

Il faut peut-être pour comprendre, regarder au-delà de l'horizon des théories et des analyses, envisager d'autres outils. La littérature a œuvré lors de la migration urbaine du XIX<sup>ème</sup> siècle pour donner à une population désorientée les clés du déchiffrement d'un espace nouveau pour elle. Le cinéma a relayé ce travail en l'amplifiant et lui donnant une visibilité internationale.

On a longtemps considéré le cinéma comme un art mineur, une attraction populaire à la limite du bon goût. C'est justement ce « bon goût » qui l'a rendu populaire. Il s'est installé là où il était né, dans la ville et s'est efforcé de lui rendre hommage en séduisant son public.

Le cinéma rend le sens de la ville accessible à tous. La ville devient un réel partagé. Il exorcise les cauchemars, autant qu'il exalte les rêves. Contrairement aux idées reçues, surtout de ceux qui se veulent les détenteurs d'un discours officiel sur la ville, le cinéma ne fabrique pas plus de délinquance urbaine ou de frustration que le reste des contraintes sociales. Il agirait même dans l'autre sens, en en offrant des exutoires virtuels. Mais surtout, avec les films, chacun a pu chercher ses propres codes, ses propres indices et se constituer sa propre mémoire tout en la partageant dans le plaisir du spectacle. Un spectacle où ils pouvaient s'y reconnaître aussi comme des acteurs.

Nous avons tenté de saisir ce que le cinéma apporte à la compréhension de la ville en nous plaçant dans la situation du spectateur; dans la situation de la perception/réception du film. Nous avons volontairement renoncé à nous mettre dans le fauteuil confortable du metteur en scène et dans celui, encore plus confortable, du critique averti. Pour cela il faut renoncer à beaucoup des outils habituels de l'analyse cinématographique. Il faut aller chercher ailleurs, dans des « champs de scientificités » peu souvent utilisés dans ce type de travail. Des auteurs ont heureusement défriché le chemin; ils nous ont montré la voie. Il suffit de les suivre attentivement en refaisant le même parcours. Mais il faut aussi inventer des ponts, trouver des sentiers encore mal balisés par où on doit se faufiler.

Se mettre dans la situation du spectateur implique deux choses. La première est de définir la nature exacte de la perception d'un spectateur. C'est le spectacle qui crée le spectateur en même temps qu'il est la condition du spectacle. En postulant qu'il n'existe pas de spectacle sans spectateur, on peut mieux analyser ce qu'est le phénomène de perception.

À partir de là, la deuxième chose est de trouver ce spectateur ou devenir son propre cobaye. Ce type d'étude ne peut pas passer par la simple enquête, même étendue. Le tâtonnement aurait été aussi stérile que compliqué. On connaît des méthodes éprouvées, mais elles s'appliquent à des questionnements simples. Dans ce cas-ci nous sommes devant une interrogation complexe. La seule solution possible est de prendre le risque d'être nous-mêmes le spectateur, « de s'interroger alors scrupuleusement sur soi-même », pour reprendre la formule de Bergson. Cela signifie qu'il faut constamment se questionner sur notre propre capacité à rester non pas objectif, ce qui est intellectuellement impossible, mais « subjectivement » impartial et méthodologiquement honnête.

Le pas à pas du travail oblige à clore, du moins temporairement, chaque étape, d'en vérifier la validité avant d'aller plus loin. Chaque étape doit, selon un choix de départ, se matérialiser dans un schème suffisamment solide pour résister à la mise à l'épreuve de la suivante.

Devoir rendre compte d'un réel à partir de ce que l'on a l'habitude de regarder comme de la fiction n'est pas chose facile lorsqu'on s'adresse à un milieu de professionnels pour qui justement le réel ne peut être qu'une chose tangible et même palpable. Mais c'est oublier que toute chose tangible et palpable naît d'abord dans l'imaginaire. C'est oublier que ce que nous pensons être une réalité n'est qu'une reconnaissance que nous en faisons. La signification d'une chose n'appartient pas à la chose, mais à l'esprit et au regard. Ce domaine de réflexion est familier aux philosophes et aux théoriciens de l'art, c'est là où il faut aller chercher.

Le film-spectacle ouvre un champ de réflexion tout à fait particulier. Il doit permettre de regarder les villes d'une façon différente car il les montre d'une façon différente. Différente parce que ce n'est plus un regard exclusif à un groupe, mais un regard le plus large possible; différente également parce que la perception qu'on a de la ville est à la fois holistique et ludique. On s'intègre par le jeu, donc par l'expérience, dans une totalité. Et cette totalité nous devient familière. Rien, mieux que le film, ne sait nous éduquer sans effort et aussi durablement sur la ville et sur notre environnement.

Le film comme spectacle est une perception partagée car le film par la nature de son financement ne peut être confidentiel. Il doit en même temps inventer et respecter des fonctions culturelles. Il peut innover, mais en même temps il lui faut donner les clés de lecture des innovations qu'il propose. La leçon est particulièrement intéressante pour un urbaniste.

Mais surtout le film offre une multitude de lectures possibles. Par sa répétition d'actions dans les mêmes villes, il rend compte d'une complexité et d'une richesse de sens. Notre objectif a été de nous rapprocher de cette richesse de sens. Après en avoir analysé les mécanismes et compris la structure, il fallait chercher une modélisation.

La *Ville idéale*, puisque tel est le nom du modèle que nous proposons, devrait permettre d'ouvrir avec de nouveaux outils, un champ de recherche encore peu exploité : le cinéma, le déchiffrement des sens et la co-conception culturelle et démocratique de la grande ville moderne en mutation et à venir.

## Bibliographie

*Note* : Les dates entre parenthèses sont les dates des éditions utilisées dans ce travail, les paginations données dans le texte correspondent à ces éditions. Les dates entre crochets indiquent les premières éditions, les titres originaux ainsi que les noms des traducteurs.

AGEL, Henri (1978), *L'espace cinématographique*, Jean-Pierre Delarge Édit., Paris, 216 pages.

ALTER, Robert (2005), *Imagined Cities, Urban Experience and the Language of the Novel*, Yale University Press, New Haven, 159 pages.

ARGAN, Giulio Carlo (1995), *L'histoire de l'art et la ville* [*Storia dell'arte come storia della città*, 1983, traduit de l'italien par Claire Fargeot], Les Éditions de la Passion, Paris, 219 pages.

ARNHEIM, Rudolf (1976), *La pensée visuelle* [*Visual Thinking*, 1969, traduit de l'anglais par Claude Noël et Marc Le Cannu], Flammarion, Paris, 328 pages.

ARNHEIM, Rudolf (1973), « Film et réalité » [*Film als Kunst*, 1933 puis *Film as Art*, 1957, traduit de l'anglais par Georges Dupouy], *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit.), Klincksieck, Paris, pages 27-45.

AUROUX, Sylvain, édit. (1990), *Les notions philosophiques*. Dictionnaire en 2 tomes, PUF, Paris.

BANHAM, Reyner (2008), *Los Angeles* [*Los Angeles, The Architecture of Four Ecologies*, 1971, traduit de l'anglais par Luc Baboulet], Éditions Parenthèses, Marseille, 238 pages.

BARSACQ, Léon (1985), *Le décor de film*, Henri Veyrier, Paris, 269 pages.

BARTHES, Roland, *Œuvres complètes*, Seuil, Paris, 3vol.

- Vol.1 (1993), « Le problème de la signification au cinéma » [*Revue internationale de filmologie*, X, 32-33, juillet-septembre 1960], p.869-882.
- Vol.1 (1993) « Sur le cinéma » [*Cahiers du cinéma*, n°147, septembre 1963], p. 1154-1162.
- Vol.1 (1993), « Sémiologie et cinéma » [*Image et son*, juillet 1964], p.1456-1460.
- Vol.2 (1994), « L'effet de réel » [*Communications*, n°11, mars 1968], p.479-484.
- Vol.2 (1994), Diderot, Brecht, Eisenstein » [*Revue d'esthétique*, 1973], p. 1591-1596.
- Vol.3 (1995), « En sortant du cinéma » [*Communications*, n°23, février, 1975], p. 256-259.
- Vol.3 (1995), La chambre claire [Gallimard/Seuil, 1980], pages1105-1197.

BAZIN, André (1983), *Le cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague (1945-1958)*, Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Étoile, Paris, 255 pages.

BAZIN, André (1981) *Qu'est-ce que le cinéma ?* Les Éditions du Cerf, Paris, 361 pages.

BECKETT, Samuel (1972), « Film », *Comédie et actes divers*, Les Éditions de Minuit, Paris, pages 113-134.

- BELLOUR, Raymond (1978), « L'évidence et le code », *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit.), Klincksieck, Paris, pages 219-226.
- BELLOUR, Raymond (1975), « Le blocage symbolique » *Psychanalyse et cinéma*, « Communications », n°23, février 1975, Seuil, Paris, pages 235-350.
- BELMANS, Jacques (1977), *La ville dans le cinéma*, A. De Broeck « Univers des Sciences Humaines », Bruxelles, 269 pages.
- BENJAMIN, Walter (1999), « Peinture et cinéma », *Le portique*, Numéro 3, *Technique et esthétique*, [En ligne, le 15 mars 2005. [1936, traduit de l'allemand par Jean-François Poirier] <http://leportique.revues.org/documents311.html> . Ce texte précède un texte intitulé « Peinture et photographie » [1936, traduit de l'allemand par Marc B. De Launay].
- BENJAMIN, Walter (1989), *Paris, capitale du XIX<sup>e</sup> siècle* [*Das Passagen-Werk*, 1982, traduit de l'allemand par Jean Lacoste], Les Éditions du Cerf, Paris, 919 pages.
- BENJAMIN, Walter (1978), « Paysages urbains » [*Städtebilder*, 1927-1930, traduit de l'allemand par Jean Lacoste], *Sens unique*, Les Lettres Nouvelles, Paris, pages 247-328.
- BENJAMIN, Walter (1971), *Œuvres II, Poésie et révolution* [*Schriften*, 1955, *Illuminationen*, 1961, *Angelus Novus*, 1966, traduits de l'allemand par Maurice de Gandillac], Denoël « Les Lettres Nouvelles », Paris, 288 pages.
- BENVENISTE, Émile (1974), *Problèmes de linguistique générale II*, NRF Gallimard, Paris, 280 pages.
- BERGSON, Henri (1959), *Essai sur les données immédiates de la conscience* [1889], *Œuvres*, Édition du centenaire, PUF, Paris, pages 1-157.
- BERGSON, Henri (1959), *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit* [1896], *Œuvres*, Édition du centenaire, PUF, Paris, pages 161-378.
- BERGSON, Henri (1959), *Le rire. Essai sur la signification du comique* [1900], *Œuvres*, Édition du centenaire, PUF, Paris, pages 383-485.
- BERGSON, Henri (1959), *L'évolution créatrice* [1907], *Œuvres*, Édition du centenaire, PUF, Paris, pages 489-809.
- BESSY, Maurice (1966), *Méliès, L'Avant-Scène du Cinéma*, supplément n°55, janvier 1966, Paris, 56 pages.
- BETTETINI, Gianfranco & Francesco CASSETTI (1978), « La sémiologie des moyens de communication audio-visuels et le problème de l'analogie » [traduit de l'italien par Dominique Férault], *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit.), Klincksieck, Paris, pages 87-96.
- BLANCHOT, Maurice (1955), *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard « Idées », 379 pages.
- BOUTINET, Jean-Pierre (2005), *Anthropologie du projet* [1990], PUF, Paris, 367 pages.
- BOURDIEU, Pierre (1972), *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Droz, Genève, 1972, pages 155-267.

- BOWER, Claude (1965), « Le Jour se lève «refait» et «trahi» » [Fac-similé de deux pages de *L'Écran Français*, n°123, 1947], *L'Avant-Scène*, n°53. pages 44-45.
- BRAUDEL, Fernand (1979), *Civilisation matérielle, économie et capitalisme, XVe-XVIIIe siècle, tome 1, Les structures du quotidiens*, Armand Colin, Paris, 496 pages.
- BRECHT, Bertolt (1970), *Sur le cinéma. 1922-1933* [1967, traduit de l'allemand par Jean-Louis Lebrave et Jean-Pierre Lefebvre], L'Arche, Paris, pages 145-228.
- BRETON, André (1964), *Najda* [1928], Gallimard, Paris, 189 pages.
- BRISACIER, Michel (1990), « Du PADOG au Schéma directeur », *Les origines des villes nouvelles de la région parisienne (1919-1969)*, Danièle Voldman édit., Les Cahiers de L'IHTP, n°17, décembre, CNRS, Paris, pages 57-62.
- BROCH, Hermann (1966), *Création littéraire et connaissance* [*Dichten und Erkennen*, 1955, traduit de l'allemand par Albert Kohn], Gallimard, Paris, 366 pages.
- BRUNO, Giuliana (1993), *Streetwalking on a Ruined Map. Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari*, Princeton University Press, New Jersey, 416 pages.
- BUTOR, Michel (1982), « La Ville comme Texte », *Répertoire V*, Éditions de Minuit, Paris, pages 33-42.
- CANGUILHEM, Georges (1991), *Le normal et le pathologique* [1943 et 1963], PUF « Quadrige », Paris, 218 pages.
- CASSIRER, Ernst (1972), *La philosophie des formes symboliques* [*Philosophie der symbolischen Formen*, 1923, traduit de l'allemand par Ole Hansen-Love et Jean Lacoste], Paris, Éditions de Minuit, 3 vol.
  - Vol.1, *Le langage*, 294 pages.
  - Vol.2, *La pensée mythique*, 305 pages.
  - Vol.3, *La phénoménologie de la connaissance*, 527 pages.
- CAVELL, Stanley (1999), *La projection du monde. Réflexion sur l'ontologie du cinéma* [*The World of Wiewed. Reflections on the Ontology of Film*, 1971, traduit de l'anglais par Christian Fournier], Belin, Paris, 299 pages.
- CHARPENTRAT, Pierre (1971), « Le trompe-l'œil », *Effets et formes de l'illusion*, Nouvelle revue de psychanalyse, n°4 Automne 1971, Gallimard, Paris, pages 161-168.
- CHASTEL, André (1978), *Fables, formes, figures, t.1*, Flammarion « Idées et Recherches », Paris, 542 pages.
- CHATEAUBRIAND, François-René de (1951), *Mémoires d'Outre-Tombe*, [1848], 2 tomes, Gallimard « La Pléiade », Paris.
- CHENG, François (1979), *Vide et plein. Le langage pictural chinois*, Seuil, Paris, 152 pages.
- CHEVALIER, Louis dir. (1958), *Le choléra. La première épidémie du XIX<sup>ème</sup> siècle*, Bibliothèque de la Révolution de 1848, T.XX, CNRS, Paris, 188 pages.
- CHEVALIER, Louis, (1958), *Classes laborieuses et classes dangereuses à Paris pendant la première moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle*, Plon, Paris, 561 pages.

- CHOAY, Françoise, dir. (2009), *Le patrimoine en question : anthologie pour un combat*, Seuil, Paris, 214 pages.
- CHOAY, Françoise (1980), *La règle et le modèle. Sur la théorie de l'architecture et de l'urbanisme*, Seuil, Paris, 342 pages.
- CHOAY, Françoise (1965), *L'urbanisme, utopies et réalités. Une anthologie*, Seuil, Paris, 435 pages.
- CLAUDEL, Paul (1965), « L'œil écoute » [1946], *Œuvres en prose*, Gallimard « La Pléiade », Paris, pages 165-399.
- COHEN-SÉAT, Gilbert (1961), *Problème du cinéma et de l'information visuelle*, PUF, Paris, 246 pages.
- COHEN-SÉAT, Gilbert (1958), *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*, PUF, Paris, 189 pages.
- COMOLLI, Jean-Louis (1994), « La ville filmée », *Regards sur la ville* (Gérard Althabe & Jean-Louis Comolli, édit.), Centre Georges Pompidou « Supplémentaires », Paris, pages 13-61.
- CORBOZ, André (2009), *De la ville au patrimoine urbain. Histoire de forme et de sens*, Lucie K. Morisset édit., Presses de L'Université du Québec, Québec, 315 pages.
- CORBOZ, André (2001), *Le territoire comme palimpseste et autres essais*, Éditions de L'Imprimeur « Tranches de Villes », Paris, 256 pages.
- CUEL, François, édit. (1982), *Le décor de film II, en France...* Cinématographe, n°76, mars, 30 pages.
- DAMISCH, Hubert (1996), *Skyline. La ville narcissique*, Seuil « Essai », Paris, 185 pages.
- DAMISCH, Hubert (1987), *L'origine de la perspective*, Flammarion « Idées et recherches », Paris, 407 pages.
- DE BROSSES, Charles (1977), *Lettres d'Italie. Lettres familières écrites d'Italie en 1739 & 1740, 2 vol.*, Éditions d'Aujourd'hui, Plan de la Tour (Var).
- DE CERTEAU, Michel (1990), *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, [1980], Gallimard, Paris, 296 pages.
- DELEUZE, Gilles (1983), *Cinéma 1, L'image-mouvement*, Éditions de Minuit, Paris, 293 pages.
- DELEUZE, Gilles (1985), *Cinéma 2, L'image-temps*, Éditions de Minuit, Paris, 366 pages.
- DESCARTES, René (1953), « Méditations. Objections et réponses » [1641], *Œuvres et Lettres* (André Bridoux, édit.), Gallimard « La Pléiade », pages 253-545.
- DESPOIX, Philippe, « La miniature urbaine comme genre, Kracauer entre ethnographie urbaine et heuristique du cinéma » in *Culture de masse et modernité*, Maison des Sciences de l'Homme, Paris, 2001, pages 162-177.
- DOUCHET, Jean & NADEAU, Gilles (1987), *Paris cinéma. Une ville vue par le cinéma, de 1895 à nos jours*. Éditions du May, Paris, 199 pages.



- DUCROT, Oswald & TODOROV, Tzvetan (1972), *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Seuil, Paris, 453 pages.
- DUMÉZIL, Georges (1992), *Mythes et dieux des Indo-européens*, Flammarion « Champs-l'Essentiel », Paris, 317 pages.
- EHRENZWEIG, Anton (1974), *L'ordre caché de l'art* [1967, *The Hidden Order of Art*, traduit de l'anglais par Francine Lacour-Labarthe et Claire Nancy], NRF Gallimard, Paris, 358 pages.
- EISENSCHITZ, Bernard, édit. (1982), *Le décor de film 1. Berlin, Londres, Hollywood*. Cinématographe, n°75, février, 47 pages.
- EISENSTEIN, Sergei Mikhaïevitch (1980), *Cinématisme* [traduit du russe par Anne Zouboff], Éditions Complexe. Bruxelles, 282 pages.
- EISNER, Lotte, H. (1984), *Fritz Lang* [1976, traduit de l'allemand Par Bernard Eisenschitz], Cahiers du Cinéma/Éditions de l'Étoile, Cinémathèque française, Paris, 453 pages.
- EISNER, Lotte, H. (1981), *L'écran démoniaque* [1965, *Die dämonische Leinwand*], Éric Losfeld Édit., Paris, 272 pages,
- ELLUL, Jacques (1984), « Les idées-images de la ville de l'homme quelconque », *L'idée de la ville* (sous la direction de François GUÉRY), Acte du colloque international de Lyon 1983, Champ vallon, Paris, pages 28-43.
- ESCOUBAS, Éliane (1988), « Kant ou la simplicité du sublime », *Du Sublime* (Jean-Luc Nancy, édit.), Belin « L'Extrême Contemporain », Paris, pages 77-95.
- FAURE, Élie (1964), « De la cinéplastique » [1920], « Charlot » [1921], « Introduction à la mystique du cinéma » [1934], « Cinéma » [1937], *Œuvres Complètes, T.3*, Jean-Jacques Pauvert Édit., Paris.
- FERRO, Marc (1977), *Cinéma et histoire. Le cinéma agent et source de l'histoire*, Denoël/Gonthier, Paris, 161 pages.
- FICHTE, Johann Goettlieb (1981), *Discours à la Nation allemande* [1807-1808, *Reden an die deutsche Nation*, traduit de l'allemand par S. Jankélévitch], Aubler, Éditions Montaigne, Paris, 276 pages.
- FIEDLER, Konrad (2008), *Sur l'origine de l'activité artistique* [Über den Ursprung der künstlerischen Tätigkeit, 1887, traduction de l'allemand sous la dir. de Danièle Cohn], Éditions Rue D'Ulm, Paris, 143 pages.
- FOUCAULT, Michel (2004), *Sécurité, territoire, population. Cours au Collège de France. 1977-1978*, Gallimard/Seuil « Hautes Études », Paris, 370 pages.
- FOUCAULT, Michel (1994), « Des espaces autres » [1967], *Dits et écrits 1954-1988, T. IV, 1980-1988*, NRF Gallimard, Paris, pages 752-762.
- FRANCASTEL, Pierre (1983), *L'image, la vision et l'imagination. De la peinture au cinéma* [1948], Denoël/Gonthier, Paris, 248 pages.
- FRANCASTEL, Pierre (1956), *Art et technique*, Gonthier « Médiations », Paris, 274 pages.

- FRANKL, Paul (1968), *Principle of Architectural History* [*Die Entwicklungsphasen der neueren Baukunst*, 1914, traduit de l'allemand par James F. O'Gorman], The MIT Press, Cambridge, 206 pages.
- FRIZOT, Michel dir. (2001), « Introduction. L'âge de la lumière », *Nouvelle Histoire de la Photographie*, Larousse Biro, Paris, pages 9-13.
- FÜZESSÉRY, Stéphane (2009), « Cinéma et mobilité urbaine », *De l'histoire des transports à l'histoire de la mobilité ? État des lieux, enjeux et perspectives de recherche*, Mathieu Flonneau & Vincent Guigueno, dir., PUR « Histoire », Rennes, pages 221-233.
- GADAMER, Hans-Georg (1996), *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique* [*Gesammelte Werke, Hermeneutik I. Wahrheit und Methode*, 1960, traduite de l'allemand par Pierre Fruchon et all.], Seuil, Paris, 516 pages.
- GUATTARI, Félix (1975), « Le divan du pauvre », *Psychanalyse et cinéma*, « Communications », n°23, février 1975, Seuil, Paris, pages 96-103.
- GAUDREULT, André édit. (1979), *Le cinéma. Premiers temps (1900-1906)*, Revue d'Histoire du Cinéma, Les Cahiers de la Cinémathèque, n°29, Hiver, 176 pages.
- GENETTE, Gérard, (1972), *Figures II*, Seuil « Points », Paris, 294 pages.
- GËTHER, Johan Wolfgang von (1983), « Architecture allemande », [1772, traduit de l'allemand par Jean-Marie Schaeffer], *Écrits sur l'art*, Klincksieck, Paris, pages 65-73.
- GËTHER, Johan Wolfgang von (1866), « Voyage en Italie », *Mémoires de Gœthe, vol.2* [1816-1817, traduit de l'allemand par la Baronne A. de Carlowitz], Charpentier Édit., Paris, 241 pages.
- GOMBRICH, Ernst (1987), *L'art et l'illusion* [1960, *Art and Illusion*, traduit de l'anglais par Guy Durand], NRF Gallimard, Paris, 484 pages.
- GRACQ, Julien (1995), « En lisant en écrivant » [1980], *Œuvres Complètes*, t.II, Gallimard « La Pléiade », pages 555-768.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1966), *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Librairie Larousse « Langue et Langage », Paris, 256 pages.
- GRENIER, Lise, Édit. (1987), *Cités-Cinés*, Éditions Ramsay et la Grande Halle / La Villette, Paris, 342 pages.
- GRESSET, Philippe (1982), *Le fragment de ville. Une unité d'architecture urbaine de l'époque géorgienne (1715-1815)*, Corda, Paris, 201 pages.
- GUBA, Egon, G. & Yvonna, S. LINCOLN (1994), « Competing Paradigms in Qualitative Research », *Handbook of Qualitative Research* (Denzin & Lincoln, édit.), Sage, New York, pages 105-117.
- GUICHARDET, Jeannine (1986). *Balzac « Archéologue de Paris »*, Sedes, Paris, 468 pages.
- GUNNING, Tom (1979), « Le style non-continu du cinéma des premiers temps (1900-1906) », *Le cinéma. Premiers temps (1900-1906)*, André Gaudreault édit., Revue d'Histoire du Cinéma, Les Cahiers de la Cinémathèque, n°29, Hiver, pages 24-34.

- HAGAN, John (1979), « L'érotisme au cinéma des premiers temps », *Le cinéma. Premiers temps (1900-1906)*, André Gaudreault édit., Revue d'Histoire du Cinéma, Les Cahiers de la Cinémathèque, n°29, Hiver, pages 73-79.
- HAMON, Philippe (1972), « Qu'est-ce qu'une description ? », *Poétique* n°12, Seuil, Paris, pages 465-485.
- HANCOCK, Claire (2003), *Paris et Londres au XIXe siècle. Représentation dans les guides et récits de voyage*, CNRS Éditions, Paris, 299 pages.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich (1993) *Phénoménologie de l'esprit, t.1 [Phänomenologie des Geistes, 1807, traduit de l'allemand par Gwendoline Jarszyk et Pierre-Jean Labarrière]*, Gallimard « folio Essais », Paris, 638 pages.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique, [aestheticam sive philosophiam artis, professés entre 1818 et 1824, traduit de l'allemand par S. Jankélévitch]*, Aubier, Éditions Montaigne, 4 Tomes, Paris.
- HÉNAULT, Anne, édit. (2002), *Questions de sémiotique*, PUF, Paris, 758 pages.
- HUSSERL, Edmund (2001), *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie* [publié d'abord en France en 1931, *Cartesianischen Meditationen*, traduit de l'allemand par Gabrielle Peiffer et Emmanuel Levinas], VRIN, Paris, 251 pages.
- HUSSERL, Edmund (1970), *L'idée de la phénoménologie. Cinq leçons [Die Idee der Phänomenologie, 1907, traduit de l'allemand par Alexandre Lowit]*, PUF, Paris, 124 pages.
- HUSSERL, Edmund (1950), *Idées directrices pour une phénoménologie et une philosophie phénoménologique pures. T.1 Introduction générales à la phénoménologie pure [Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung, t.1, 1913, également connu sous le titre *Ideen I*, traduit de l'allemand par Paul Ricœur]*, Gallimard « Tell », Paris, 517 pages.
- JACOBSON, Roman (1973), « Entretien sur le Cinéma » [1967] suivi de « Décadence du cinéma ? » [*Upadek filmu ? 1933*, traduit du tchèque par Marguerite Derrida], *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit), Klincksieck, Paris, pages 61-76.
- JANKELEVITCH, Vladimir (1959), *Bergson*, PUF, Paris, 296 pages.
- JANNE, René & FORD, Charles (1947), *Histoire encyclopédique du cinéma*, 4 tomes, Robert Laffont, Paris.
- JIMENEZ, Floréal (1996), « Calle Major (1956, Juan-Antonio Bardem), construction cinématographique d'un espace urbain et d'une structure idéologique sociale », *Ville et cinéma*, Revue Espaces et Sociétés n°86, pages 59-87.
- JOUSSE, Thierry & Thierry PAQUOT, dir. (2005), *La ville au cinéma. Encyclopédie*, Cahiers du Cinéma, Paris, 827 pages.
- JOYCE, James (1948), *Ulysse* [1922, *Ulysses*, traduit de l'anglais par Auguste Morel et Stuart Gilbert, revu par Valéry Larbaud et l'auteur], Gallimard, Paris.

- JUNOD, Philippe (1976), *Transparence et opacité. Essai sur les fondements théoriques de l'art moderne*, L'Age d'Homme, Lausanne, 349 pages.
- KANT, Emmanuel (1985), *Première introduction à la critique de la faculté de juger* [1789, *Kritik der Urteilkraft*, traduit de l'allemand par Alexandre J.-L. Delamarre], Œuvres philosophiques, T.II, Gallimard « La Pléiade », pages 843-912.
- KANT, Emmanuel (1985), *Qu'est-ce que s'orienter dans la pensée ?* [1786, *Was heisst : sich im Denken orientieren ?* traduit de l'allemand par Pierre Jalabert], Œuvres philosophiques, T.II, Gallimard « La Pléiade », pages 529-545.
- KEPES, Gyorgy (1964), *The Language of Vision*, Paul Theobald and Cie, Chicago, 228 pages.
- KONIGSON, Elie & all. édit. (1991), *Images de la ville sur la scène au XIXe et XIXe siècles*, Éditions du CNRS, Paris, 247 pages.
- KRACAUER, Siegfried (2008), *L'ornement de la masse* [*Das Ornament der Mass*, 1963, traduit de l'allemand par Sabine Cornille], La Découverte, Paris, 305 pages.
- KRACAUER, Siegfried (2008), *Le voyage et la danse. Figures de villes et vues de films* [traduit de l'allemand par Sabine Cornille], Presses de l'Université Laval, Québec, 180 pages.
- KRACAUER, Siegfried (2001), *Le roman policier* [*Der Detectiv-Roman*, 1925, traduit de l'allemand par Geneviève et Rainer Rochlitz], Petite Bibliothèque Payot, Paris, 207 pages.
- KRACAUER, Sigefried (1995), *Rue des Berlin et d'ailleurs* [1964, *Strassen in Berlin und anderswo*, traduit de l'allemand par Jean-François Boutout], Le Promeneur, Paris, 173 pages.
- KRACAUER, Siegfried (1973), *De Caligari à Hitler. Une histoire psychologique du film allemand* [*From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, 1947, traduit de l'anglais par Claude B. Levenson], L'Age d'Homme, Lausanne, 449 pages. On trouve une partie de son introduction « Le cinéma, reflet des tendances profondes des peuples » (1973) [traduit de l'anglais par Georges Dupouy], *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit), Klincksieck, Paris, pages 17-25.
- KRACAUER, Siegfried (1960), *Theory of Film*, Oxford University Press, New Jersey, 311 pages.
- KRAUSE, Linda & Patrice PETRO, dir. (2003), *Global Cities. Cinema, Architecture, and Urbanism in Digital Age*, Rutgers University Press, New Jersey, 193 pages.
- KRISTEVA, Julia (1975), « Ellipse sur la frayeur et la séduction spéculaire », *Psychanalyse et cinéma*, « Communications », n°23, février 1975, Seuil, Paris, pages 73-75.
- LAMSTER, Mark, édit. (2000), *Architecture and Film*, Princeton Architectural Press, New York, 252 pages.
- LACAN, Jacques (2005), *Le sinthome, Le Séminaire Livre XXIII* [1975], Seuil « Champ Freudien », Paris, 247 pages.

- LACAN, Jacques (1998), « De l'imaginaire au signifiant dans le plaisir et la réalité », *Les formations de l'inconscient, Le Séminaire Livre V* [1958], Seuil « Champ freudien », Paris, pages 213-232.
- LACAN, Jacques (1981), « Le point de capiton », *Les psychoses, Le Séminaire Livre III* [1956], Seuil, Paris, pages 293-306.
- LAFFONT, Georges Henry (2007), « Urbanophobie et cinéma : le cas de Jacques Tati », publication électronique, <http://www.villeetcinema.com/lurbaphobie-dans-le-cinema-de-jacques-tati-par-georges-henry-laffont/> (consulté décembre 2009), 8 pages.
- LAGNEAU, Jules (2007), *Célèbres leçons et fragments* [1950], PUF, Paris, 260 pages.
- LAURENCE, L. Peter (2006), « The Death and Life of Urban Design : Jane Jacobs, The Rockefeller Foundation and the New Research in Urbanism, 1955-1965 », *Journal of Urban Design*, Vol.11, No. 2, pages 145-172.
- LAVEDAN, Pierre (1954), *Représentation des Villes dans l'Art du Moyen Age*, Vanoest, Paris, 49 pages.
- LE CORBUSIER & François DE PIERREFEU (1942), *La maison des hommes*, Plon « La Palatine », 204 pages.
- LE GOFF, Jacques (1978), « Babylone ou Jérusalem : la ville dans l'imaginaire collectif du Moyen-Age », *Pierre Charpentrat*, Revue Critique, n°373-374, Juin-juillet, Éditions de Minuit, Paris, pages 554-559.
- LE MOIGNE, Jean-Louis (1995), *Les épistémologies constructivistes*, PUF, Paris, 125 pages.
- LEVY, Emanuel (1991), *Small-Town America in Film. The Decline and Fall of Community*, Continuum, New York, 298 pages.
- LINDNER, Christoph, édit. (2006), *Urban Space and Cityscapes, Perspective from Modern and Contemporary Culture*, Routledge, Londres & New York, 226 pages.
- LOTMAN, Iouri (1997), *Esthétique et sémiotique du cinéma* [*Semiotika kino i problemy kinoestjiki Tallin*, 1973, traduit du russe par Sabine Breuillard] Éditions sociales, Paris, 184 pages.
- LOTMAN, Iouri (1973), *La structure du texte artistique* [*Struktura khundožestvenogo teksta*, 1970, traduction du russe sous la dir. d'Henri Meschonnic], Gallimard, Paris, 412 pages.
- LOURCELLES, Jacques (1992), Dictionnaire du cinéma, vol. 3 : Les films, Robert Laffont « Bouquins », Paris.
- LYNCH, Kevin (1990), « Reconsidering the image of the City » [1984], *City Sense and City Design* (Barnerjee & Southworth édit.), The MIT Press, Cambridge, p. 247-255.
- LYON-CAHEN, Judith (2006), *La lecture et la vie. Les usages du roman au temps de Balzac*, Tallandier, Paris, 323 pages.
- MACIEJEWSKI, Andrzej (2003), *D'après Notman. Regard sur Montréal un siècle plus tard*, Firely Books & McCord Museum, Montréal, 143 pages.

- MAHEU, Jean, directeur (1986), *Architecture : récits, figures, fictions*, Cahiers du CCI, Éditions du Centre Georges Pompidou/CCI, Paris, 189 pages.
- MALDINEY, Henri (1994), *Regard, parole, espace*, [1973], L'Age d'Homme, Lausanne, 323 pages.
- MALDINEY, Henri (1985), *Art et existence*, Klincksieck « Esthétique », Paris, 244 pages.
- MALLET-STEVENSON, Robert (1929), « Le décor », *L'art cinématographique IV*, Félix Alcan, Paris, pages 1-23.
- MALRAUX, André (2003), *Esquisse d'une psychologie du cinéma* [paru dans la revue *Verve*, n°8, 1940, Tériade Éditeur], Éditions du Nouveau Monde, Paris, 80 pages.
- MARIN, Louis (1973), *Utopique et Jeux d'Espaces*, Éditions de Minuit, Paris, 352 pages.
- MARIN, Louis (1971), *Études sémiologiques*, Klincksieck, Paris, 318 pages.
- MARTIN, Marcel (1966), *Charlie Chaplin*, Seghers « Cinéma d'Aujourd'hui », Paris, 182 pages.
- MATORE, Georges (1976), *L'espace humain*, A. G. Nizet, Paris, 291 pages.
- MAUMI, Catherine (2008), *Usonia ou le mythe de la ville-nature américaine*, Éditions de La Villette, Paris, 201 pages.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1996), *Le primat de la perception* [1933-1943-1947], Verdier, Paris, 104 pages.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1978), *Phénoménologie de la Perception* [1945], Gallimard « Tell », Paris, 520 pages.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1966), *Sens et non-sens*, Nagel, Paris, 331 pages.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1964), *L'œil et l'esprit*, NRF Gallimard, Paris, 92 pages.
- METZ, Christian (1978), « L'étude sémiologique de langage cinématographique : à quelle distance sommes nous d'une possibilité réelle de formalisation ? », *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit), Klincksieck, Paris, pages 129-143.
- METZ, Christian (1975), « Le signifiant imaginaire », *Psychanalyse et cinéma*, « Communications », n°23, février 1975, Seuil, Paris, pages 3-55.
- METZ, Christian (1975), « Le film de fiction et son spectateur », *Psychanalyse et cinéma*, « Communications », n°23, février 1975, Seuil, Paris, pages 108-135.
- MEUNIER, Jean-Pierre (1998), « Connaître par l'image », *Recherche en communication n°19*, Louvain, pages 1-42.
- MICHOTTE, Albert-Edouard & al. (1955), *La perception*, PUF, Paris, 128 pages.
- MICHOTTE, Albert-Édouard (1946), *La perception de la causalité*, VRIN, Paris, 296 pages.
- MILNER, Max (1960), *Le diable dans la littérature française. De Cazotte à Baudelaire, 1772-1861*, 2 vol., Librairie José Corti, Paris.

- MITRY, Jean (1990), *Esthétique et psychologie du cinéma* [1963], Éditions Universitaires, Paris, 526 pages.
- MORISSET, Lucie, K. ; Luc NOPPEN & Denis SAINT-JACQUES, édit. (1999), *Ville imaginaire, Ville identitaire*, Éditions Nota Bene, Québec, 347 pages.
- MUÑOZ MOLINA, Antonio (2005), *Fenêtres de Manhattan* [2004, *Ventanas de Manhattan*, traduit de l'espagnol par Philippe Bataillon], Seuil, Paris. 348 pages.
- MONTPETIT, Raymond (1989), « Montréal en images : esthétique et points de vue », *Lire Montréal, Groupe de Recherche Montréal Imaginaire*, Actes du Colloque du 21 octobre 1988 Udm, Université de Montréal, Montréal, pages 83-103.
- MUSIL, Robert (1956), *L'homme sans qualités*, 2 vol. [1931, *Der Mann ohne Eigenschaften*, traduit de l'allemand par Philippe Jaccottet], Seuil, Paris.
- NEPVEU, Jean-Pierre & Gilles MARCOTTE, édit. (1992), *Montréal imaginaire. Ville et littérature*, Fides, Québec, 418 pages.
- NINEY, François, édit. (2002), *L'épreuve à l'écran. Essai sur le principe de la réalité documentaire*, De Boeck, Bruxelles. 347 pages.
- PANOUILLE, Jean-Pierre (1985), « Carcassonne, cité du cinéma », *La dernière séance*, Revue des Monuments Historiques n° 137, Paris, Février-Mars, pages 72-77.
- PANOVSKY, Erwin (1995) « Style and Medium in the Motions Pictures » [1947] *Three Essays on Style* (Irving Lavin édit), MIT Press, Cambridge, London, pages 91-125. Il existe deux traductions françaises : une traduction de Donimique Nogez (1973) « Style et matériau au cinéma » *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit.), Klincksieck, Paris, pages 47-60 ; une traduction plus récente de Bernard Turle (1996) « Style et matière du septième art », *Trois essais sur le style*, Le Promeneur, Paris, pages 109-145.
- PANOVSKY, Erwin (1967), *Essais d'Iconologie* [*Studies in Iconology*, 1939, traduit de l'anglais par Claude Herbette et Bernard Teyssedre] NRF Gallimard, Paris, 343 pages.
- PAREYSON, Luigi (2007), *Esthétique. Théorie de la formativité* [*Esthetica. Teoria della formatività*, 1954, traduit de l'italien par Gilles A. Tiberghien], Éditions Rue D'Ulm « Æsthetica », Paris, 329 pages.
- PAREYSON, Luigi (1992), *Conversations sur l'esthétique* [*Conversazioni di estetica*, 1966, traduit de l'italien par Gilles A. Tiberghien], Gallimard, Paris, 220 pages.
- PASOLINI, Pier Paolo (1976), *L'expérience hérétique. Langue et cinéma* [*Empirismo eretico*, 1972, traduit de l'italien par Anna Rocchi Pullberg], Payot, Paris, 278 pages. Deux chapitres, « Théorie des collures » et « Le rhème », ont été traduits par Dominique Nogez dans *Cinéma, Théories, Lectures* (Dominique Nogez, édit.), Klincksieck, Paris, pages 77-85.
- PELLISSIER, Alain (1986), « Microcosmos », *Architecture : récits, figures, fictions*, Jean Maheu édit., Cahiers du CCI, n°1, Éditions du Centre Pompidou, Paris, pages 42-50.

- PENZ, François & Maureen THOMAS, édit. (1997), *Cinema & Architecture. Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, British Film Institute, Londres, 197 pages.
- PERIVOLAROPOULOU, Nia (2007), « La ville cinématographique. Siegfried Kracauer », *Villes cinématographiques, Ciné-lieux* (Laurent Creton et Kristian Feigelson, édit.), Théorème 10, Presses Sorbonne Nouvelle, Paris, pages 13-24.
- PERIVOLAROPOULOU, Nia & Philippe DESPOIX, édit. (2001), *Culture de masse et modernité, Siegfried Kracauer sociologue, critique, écrivain*, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme « Philia », Paris, 275 pages.
- PERRATON, Charles & François JOST, édit. (2003), *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma : du cinéma et des restes urbains*, L'Harmattan, Paris, 272 pages.
- PERRATON, Charles, dir. (2002), *Montréal, entre ville et cinéma « Du cinéma et des restes urbains »*, prise 3, Les Cahiers du Gerse, n°4, Montréal, 136 pages.
- PERRATON, Charles, dir. (2001), *Le cinéma : imaginaire de la ville « Du cinéma et des restes urbains »*, prise 2, Les Cahiers du Gerse, n°3, Montréal, 94 pages.
- PIERCE, Charles (1987), *Textes fondamentaux de sémiotique [1867-1905]*, traduit de l'anglais par Berthe Fouchier-Axelsen et Clara Foz], Méridiens Klincksieck, Paris, 119 pages.
- PIERCE, Charles (1978), *Écrits sur le signe [1931-1958]*, choix de textes rassemblés et traduits de l'anglais par Gérard Deledalle], Seuil, Paris, 252 pages.
- POMERANCE, Murray, édit. (2007), *City That Never Sleeps. New York and the Filmic Imagination*, Rutgers University Press, New Brunswick, 257 pages.
- POUSSIN, Frédéric, édit. (2005), *Figures de la ville et construction des savoirs. Architecture, urbanisme, géographie*, CNRS Éditions, Paris, 212 pages.
- PUAUX, Françoise, édit. (1995), *Architecture, décor et cinéma*, Corlet-Télérama « CinémAction n°75 », Paris, 216 pages.
- RAMIREZ, Juan Antonio (2004), *Architecture for the Screen. A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age [La arquitectura en el cine : Hollywood, la Edad de Oro]*, 1986, traduit de l'espagnol par John F. Moffitt]. McFarland Pub., Jefferson, 215 pages.
- RAYNAUD, Michel & Pauline WOLFF (2009), *Design urbain : approches théoriques. Vol.1 Approche historique et conceptuelle*. Publication en ligne, Site de l'observatoire du SITQ, Université de Montréal, Montréal 70 pages.
- RAYNAUD, Michel (2009), « Photographies des villes : matières et photogénie », *Recherche en projet*, Trames n° 16 (Adamczyk, Bilodeau, & Lévesques édit.), Revue de l'aménagement, Université de Montréal, Montréal, pages 116-128.
- RAYNAUD, Michel (2008), *Représentations paysagères dans la construction de l'image identitaire au Québec*. Travail de recherche effectué dans le cadre d'une programme Chaire en environnement et paysage de la Faculté de l'aménagement. Tapuscrit, 48 pages. (à paraître en 2010) « Faire voir, faire valoir, faire vouloir-voir : natures et fonctions des représentations paysagères », ouvrage collectif Guy Mercier, édit., Presses de l'Université Laval « Patrimoine en mouvement », Québec.



- RAYNAUD, Michel (1985), « Lumières de la Ville », *La dernière séance*, Revue des Monuments Historiques n° 137, Paris, Février-Mars, pages 79-84.
- RAYNAUD, Michel (1979), « Cité Iconographie » et « Cité Iconologie », *Encyclopædia Universalis, Thesaurus*, Paris.
- RAYNAUD, Michel (1979), *Figures de la Nécessité. Espace et littérature : Paris et Balzac. Étude sur l'espace urbain dans la première moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle*, Corda, Paris, 95 pages.
- REINACH, Adolphe (1985), *La peinture ancienne, Recueil Millet*, [1921], Macula, Paris, 551 pages.
- REINER, Thomas A. & Michal A. HINDERLY (1984), « City Planning. Image of the Ideal and the Existing City », *Cities of the Mind. Images and Themes of the Cities in the Social Sciences*, (Rodwin & Hollister, édit.), Plenum Press, New York, pages 133-147.
- RICHIE, Donald (1980), *Ozu* [1974, traduit de l'anglais par Pierre Maillard], Lettre du Blanc, Genève, 270 pages.
- RICŒUR, Paul (1986), *Du texte à l'action. Essai d'herméneutique II*, Seuil « Points », Paris, 448 pages.
- RIEGL, Aloïs (1984), *Le culte moderne des monuments, sa nature, son origine* [1903, *Der moderne DenkmalKultus, sein Wesen, seine Entstehung*, traduit de l'allemand par Jacques Boulet], In Extenso, Paris, 78 pages.
- RITCHOT, Gilles (1999), *Québec, forme d'établissement. Étude de géographie régionale structurale*. L'Harmattan, Paris, Montréal, 480 pages.
- ROBIN, Régine (2009), *Mégapolis. Les derniers pas du flâneur*, Stock « Un ordre d'idées », Paris, 381 pages.
- RODENBACH, Georges (1998), *Bruges-la-Morte* [1942], Garnier Flammarion, Paris, 273 pages.
- RODWIN, Lloyd & Robert, M. HOLLISTER, édit. (1984), *Cities of the Mind. Images and Themes of the Cities in the Social Sciences*, Plenum Press, New York, 356 pages.
- ROGER, Alain (1978), *Nus et paysages : essais sur la fonction de l'art*, Aubier, Paris, 322 pages.
- ROHMER, Eric (1977), *L'organisation de l'espace dans le « Faust » de Murnau*, 10-18, Paris, 173 pages.
- ROSOLATO, Guy (1975), « Souvenir-écran », *Psychanalyse et cinéma*, « Communications », n°23, février 1975, Seuil, Paris, pages 79-87.
- ROUILLÉ, André, édit. (1989), *La photographie en France. Textes et controverses : une anthologie 1816-1871*, Macula, Paris, 485 pages.
- SADOUL, Georges (1949), *Histoire du cinéma mondial*, Flammarion, Paris, 531 pages.

- Saint AUGUSTIN (2000), *La Cité de Dieu. Livre XIV et Livre XV*, Édition Lucien Jerphagnon [412-427, traduction de Catherine Salle], Gallimard, « La Pléiade », Paris, pages 547-647.
- Saint AUGUSTIN (1993), *Confessions. Livre X et Livre XI*, Édition de Philippe Sellier [370-400, traduction d'Arnauld d'Andilly], Gallimard « folio », Paris, pages 331-446.
- SARTRE, Jean-Paul (2005), *L'imaginaire* [1940], Gallimard « Folio-essais », Paris, 373 pages.
- SARTRE, Jean-Paul (1983), *L'imagination* [1936], PUF « Quadrige », Paris, 162 pages.
- SARTRE, Jean-Paul (1978), « Saint Marc et son double. Le séquestré de Venise », *Sartre et les arts*, Obliques, Paris, pages 171-203.
- SHONFIELD, Katherine (2000), *Walls have Feelings. Architecture, Film and the City*, Routledge, New York, 180 pages.
- SIMMEL, Georg (2007), *Les grandes villes et la vie de l'esprit* [*Die Grosstädte und Das Geistesleben*, 1903, traduit de l'allemand par Françoise Ferlan], L'Herne « Carnets », Paris, 59 pages. Il existe une autre traduction de cette conférence (2004) « Métropoles et mentalités » par Philippe Fritsch, *L'École de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine* (Grafmeyer & Joseph, édit.), Flammarion « Champs », pages 61-77.
- SIMMEL, Georg (1988), « Philosophie du paysage ». *La tragédie de la culture*, [*Philosophie der Landschaft*, 1913, traduit de l'allemand par Sabine Cornille et Philippe Ivernel], Rivages, Paris, pages 229-243.
- SONTAG, Susan (1993), *Sur la photographie* [*On Photography*, 1973, traduit de l'anglais par Philippe Blanchard], Christian Bourgeois, Paris, 241 pages.
- SORMAN, Guy (1989), *Les vrais penseurs de notre temps*, Fayard, Paris, 410 pages.
- STIERLE, Karlheinz (2001), *La capitale des signes. Paris et son discours* [*Der Mythos von Paris, Zeichen und Bewußtsein der Stadt*, 1993, traduit de l'allemand par Marianne Rocher-Jacquin], Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, Paris, 595 pages.
- STEVENSON, Norah (1938), *Paris dans la « Comédie humaine » de Balzac*, Courville, Paris.
- STRAUS, Erwin (2000), *Du sens des sens* [*Vom Sinn der Sinne*, 1935, traduit de l'allemand par G. Thines et J.-P. Legrand], Millon, Grenoble, 649 pages.
- THÉBAUD-SORGER, Marie (2009), « Le spectacle de l'envol : mobilités aériennes (1783-1909) », *De l'histoire des transports à l'histoire de la mobilité ? État des lieux, enjeux et perspectives de recherche*, Mathieu Flonneau & Vincent Guigueno, dir., PUR « Histoire », Rennes, pages 235-245.
- THOMAS, Bob (1960), *L'art du dessin animé* [1958, *The Art of Animation*], Hachette, Paris, 188 pages.
- TOCQUEVILLE, Alexis de (1992), « De la démocratie en Amérique I » [1935], *Œuvres t.II*, Gallimard « La Pléiade », Paris, pages 1-506.
- TOCQUEVILLE, Alexis de (1991), « Voyage en Amérique » [1931], *Œuvres t.I*, Gallimard « La Pléiade », Paris, pages 27-413.

- TRAUNER, Alexandre (1988), *Décors de cinéma, entretiens avec Jean-Pierre Berthomé*, Jade-Flammarion, Paris, 236 pages.
- TREPANIER, Esther (1991), « Montréal. Sa représentation chez les peintres juifs de la modernité », *Montréal l'invention juive, Groupe de Recherche Montréal Imaginaire*, Actes du Colloque du 2 mars 1990, Université de Montréal, Montréal, pages 51-71.
- TRUFFAUT, François (1983), *Hitchcock/Truffaut*, Ramsay, Paris, 307 pages.
- TSCHUMI, Bernard (1985), *Textes parallèles*, Institut Français d'Architecture, Paris, 28 pages.
- TULARD, Jean (1995), *Guide des films. 1895-1995. Édition du centenaire du cinéma*, 2 vol., Robert Laffont « Bouquins », Paris.
- TULARD, Jean (1985), Dictionnaire du cinéma, vol. 1 : Les réalisateurs, vol. 2 : Acteurs-producteurs-scénaristes-techniciens, Robert Laffont « Bouquins », Paris.
- VALVERDE, Monclar (2002), « Les limites du jeu poétique », *Sociétés 2/2002* (n°76), pages 49-58.
- WAGNER, Pierre, dir. (2002), *Les philosophes et la science*, Gallimard « Folio Essais », Paris, 1013 pages.
- WAKHEVITCH, Georges (1977), *Décorateur de théâtre*, Robert Laffont « Un homme et son métier », Paris, 263 pages.
- VALÉRY, Paul (1974), «Mémoire», «Temps» [cahiers écrits entre 1897 & 1944], *Cahiers I*, Gallimard «La Pléiade», pages 1208-1370.
- WALTER, François (2004), *Les figures paysagères de la nation. Territoire et paysage en Europe (16<sup>e</sup>-20<sup>e</sup> siècle)*, EHESC, Paris, 472 pages.
- VAN ROSSUM-GUYON, Françoise (1970), « Point de vue ou perspective narrative », *Poétique n°4*, Seuil, Paris, 476-497.
- YOURENEV, Rostislav (1965), *Eisenstein* [traduit du russe par Luda Schnitzer], Anthologie du cinéma, supplément à l'Avant-Scène du Cinéma n°44, Paris, 64 pages.
- ZOLA, Émile (1971), *Le roman expérimental* [1880], Garnier Flammarion, Paris.



## Index des films cités

*Note* : Les titres des films sont donnés sous leur forme originale. Entre crochet sont mentionnés les traductions françaises les plus fréquemment usitées, elles peuvent varier d'un continent à l'autre. En dehors de la date de sortie en salle, nous avons mentionné le nom du réalisateur, la compagnie de distribution, ainsi que le pays de production.

- *Adventure of Quentin Durward (The)* [*Quentin Durward*](1955), Richard Thorpe, *MGM*, États-Unis.
- *Alice in den Städten* [*Alice dans les villes*] (1973), Wim Wenders, *Filmverlag der Autoren*, Allemagne.
- *Alien* [*Le huitième passager*] (1979), Ridley Scott, *20th Century Fox*, États-Unis.
- *Amants du Pont-Neuf (Les)* (1998), Léo Carax, *Film A2*, France.
- *American in Paris (An)* [*Un Américain à Paris*] (1951), Vincente Minnelli, *MGM*, États-Unis.
- *Amerikanische Freund (Der)* [*L'ami américain*] (1977), Wim Wenders, *Kinowelt Home Entertainment*, Allemagne & France.
- *Amie de mon amie (L')* (1987), Éric Rohmer, *Les Films du Losange*, France.
- *Anémic Cinéma* (1926), Marcel Duchamp, France.
- *Anglaise et le Duc (L')* (2001), Éric Rohmer, *Pathé Images*, France.
- *Another Job for the Undertaker* (1901), Edwin Poter, *Edison*, États-Unis.
- *Apartment* [*La garçonnère*] (1960), Billy Wilder, *United Artists*, États-Unis.
- *À propos de Nice* (1930), Jean Vigo et Boris Kaufman, France.
- *Argent (L')* (1929), Marcel L'Herbier, *Société des Cinéromans*, France.
- *Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (L')* (1985), Louis et Auguste Lumière, *Catalogue Lumière n° 653*, France.
- *Asphalt* (1929), Joe May, *Universum Film AG*, Allemagne.
- *Asphalt Jungle (The)* [*Quand la ville dort*] (1950), John Huston, *MGM*, États-Unis.
- *Avatar* (2009), James Cameron, *20th Century Fox*, États-Unis.
- *Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec (Les)* (2010), Luc Besson, *EuropaCorp Distribution*, France.
- *Band Wagon (The)* [*Tous en scène*] (1953), Vincente Minnelli, *MGM (Arthur Freed)*, États-Unis.
- *Barry Lyndon* (1975), Stanley Kubrick, *Warner Bros.*, Royaume-Uni.
- *Bâtisseurs (Les)* (1937), Jean Epstein, *Architecture d'Aujourd'hui & Métope*, France.

- *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* [*Berlin, symphonie d'une grande ville*] (1927), Walther Ruttmann et Alberto Cavalcanti, *Creative Commons*, Allemagne.
- *Big Sleep (The)* [*Le grand sommeil*] (1946), Howard Hawks, *Warner Bros. Pictures*, États-Unis.
- *Blade Runner* (1982), Ridley Scott, *Warner Bros.*, États-Unis.
- *Bourne Ultimatum (The)* [*La vengeance dans la peau*] (2007), Paul Greengrass, *Universal Pictures*, États-Unis.
- *Burn After Reading* [*Lire et détruire*] (2008), Ethan et Joel Coen, *Focus Features*, États-Unis et Royaume-Uni.
- *Brazil* (1984), Terry Gilliam, *Embassy International Pictures & Universal Pictures*, Royaume-Uni.
- *Broadway Melody (The)* [*Broadway Melody* ou *Amour de danseuses*] (1938), Roy del Ruth, *MGM*, États-Unis.
- *Cabinet des Doktor Caligari (Das)* [*Le cabinet du docteur Caligari*] (1919), Robert Wiene, *MGM*, Allemagne.
- *Cat People* [*La féline*] (1942), Jacques Tourneur, *RKO Radio Pictures Inc.*, États-Unis.
- *Chelovek s kinoapparatom* [*L'homme à la caméra*] (1929), Dziga Vertov, URSS.
- *Chienne (La)* (1931), Jean Renoir, *Europa-Film (C.S.C.)*, France.
- *Collateral* (2004), Michael Mann, *DreamWorks & Paramount Pictures*, États-Unis.
- *Confessionnal (Le)* (1995), Robert Lepage, *Canal+ Productions*, Canada (Québec).
- *Coogan's Bluff* [*Un shérif à New York*] (1968), Don Siegel, *Universal Pictures*, États-Unis.
- *Da Vinci Code (The)* [*Le Code Da Vinci*] (2006), Ron Howard, *Columbia Pictures*, États-Unis.
- *Dames du Bois de Boulogne (Les)* (1945), Robert Bresson, *Les Films Raoul Ploquin & Consortium Film*, France.
- *District 9* (2009), Neill Blomkamp, *TriStar Pictures*, États-Unis et Nouvelle Zélande.
- *Departed (The)* [*Agents troubles*] (2006), Martin Scorsese, *Warner Bros.*, États-Unis.
- *Don Giovanni* (1979), Joseph Losey, *Gaumont*, France.
- *Douro Faina Fluvial* (1931), Manoel de Oliveira, *SPAC*, Portugal.
- *88 Minutes* (2007), John Avnet, *TriStar Pictures & Warner Bros.*, États-Unis.
- *Fabuleux destin d'Amélie Poulain (Le)* (2001), Jean-Pierre Jeunet, *UGC & Miramax Films*, France.
- *Faust (Eine deutsche Volkssage)* (1926), Friedrich W. Murnau, *UFA*, Allemagne.
- *Fellini-Roma* (1972), Federico Fellini, *Les Artistes Associés*, Italie.
- *Finish of Bridget McKeen* (1901), Edwin Poter, *Edison*, États-Unis.

- *Fountainhead (The) [Le Rebelle]* (1949), King Vidor, Warner Bros., États-Unis.
- *French Connection (The) [French connection]* (1971), William Friedkin, 20th Century Fox, États-Unis.
- *From Hell* (2001), Albert et Allen Hughes, 20th Century Fox, États-Unis.
- *Gangs of New York* (2002), Martin Scorsese, Miramax Films & Entertainment Film Distributors, États-Unis.
- *Girl with a Pearl Earring [La jeune fille à la perle]* (2003), Peter Webber, Lions Gate Films & Pathé, États-Unis & France.
- *Gran Torino* (2008), Clint Eastwood, Warner Bros., États-Unis.
- *Guitare enchantée (La)* (1908), Louis Feuillade, Gaumont, France.
- *Hammett* (1982), Wim Wenders, Orion Pictures Warner Bros. & Paramount Pictures, États-Unis.
- *Heat [Tensions]* (1995), Michael Mann, Warner Bros. Pictures, États-Unis.
- *I Confess [La loi du silence]* (1953), Alfred Hitchcock, Warner Brothers, États-Unis.
- *In Bruges [Bienvenue à Bruges]* (2008), Martin McDonagh, Focus Features, États-Unis, Royaume-Uni.
- *Inhumaine (L')* (1924), Marcel L'Herbier, Cinégraphic, France.
- *Ivanohe* (1952), Richard Thorpe, MGM, États-Unis.
- *Jour se lève (Le)* (1939), Marcel Carné, VOG, France.
- *Kingdom of Heaven [Le Royaume des cieux]* (2005), Ridley Scott, 20th Century Fox & Scott Free, États-Unis.
- *King Kong* (1933), Meriam Cooper et Ernest Schoedsack, RKO Radio Pictures inc., États-Unis.
- *King Kong* (1976), John Guillermin, Paramount Pictures, États-Unis.
- *King Kong* (2005), Peter Jackson, Universal Pictures, États-Unis.
- *Kiss me Deadly [En quatrième vitesse]* (1955), Robert Aldrich, United Artists, États-Unis.
- *Ladri di bicicletta [Le voleur de bicyclette]* (1948), Vittorio de Sica, ENIC, Italie.
- *Leo The Last [Léo le dernier]* (1970), John Boorman, Les Artistes Associés, Royaume-Uni.
- *Long Night (The)* (1947), Anatole Litvak, RKO Radio Pictures inc., États-Unis.
- *Lost World : Jurassic Park (The) [Le monde perdu : Jurassic Park]* (1997), Steven Spielberg, Universal Pictures & Amblin Entertainment, États-Unis.
- *Lumières de ma ville (Les)* (1950), Jean-Yves Bigras, Compagnie France-Film, Canada.
- *M [M le Maudit]*, (1931), Fritz Lang, Vereinigte Star-Film GmbH & Paramount Pictures, Allemagne.

- Matrix (The) [La matrice] (1999), Andy et Lana Wachowski, *Warner Bros. Pictures*, États-Unis.
- Match Point [Balle de match] (2005), Woody Allen, *DreamWorks*, États-Unis.
- Mean Streets (1973), Martin Scorsese, *Warner Bros.*, États-Unis.
- Metropolis (1927), Fritz Lang, *UFA & Paramount Pictures*, Allemagne.
- Midnight Cowboy [Macadam Cowboy], (1969), John Schlesinger, *United Artists*, États-Unis.
- Molière (1978), Ariane Mnouchkine, *Les Productions Artistes Associés*, France & Italie.
- Morte a Venezia [La mort à Venise] (1970) Luchino Visconti, *Warner Bros.*, Italie.
- Muholland Drive (2001), David Lynch, *Universal Pictures & TVA Films*, États-Unis et France.
- Mystère Picasso (le) (1955), Henri-Georges Clouzot, *Milestone Films*, France.
- Nana (1926), Jean Renoir, *Auber-Pierre Braunberger*, France.
- Naked City (The) [La cité sans voile] (1948), Jules Dassin, *Universal Studios*, États-Unis.
- Night and the City [Les forbans de la nuit] (1950), Jules Dassin, *20th Century Fox*, Royaume-Uni.
- Nuits de la pleine lune (Les) (1984), Éric Rohmer, *Les Films du Losange & Les Films d'Ariane*, France.
- Ocean's Thirteen [Dany Ocean 13] (2007) Steven Soderbergh, *Warner Bros. Pictures*, États-Unis.
- Once Upon a Time in America [Il était une fois l'Amérique] (1984), Sergio Leone, *The Ladd Company, Wraner Bros & Producers Sales Organization*, États-Unis & Italie.
- On the Town [Un jour à New York] (1949), Gene Kelly et Stanley Donen, *MGM*, États-Unis.
- Paris, Texas (1985), Wim Wenders, *20th Century Fox*, États-Unis.
- Pleasantville (1998), Gary Ross, *New Line Cinema*, États-Unis.
- Playtime (1967), Jacques Tati, *Spectra Film*, France.
- Point Blank [Le point de non-retour] (1967), John Boorman, *Solaris Distribution*, États-Unis.
- Portes de la nuit (Les) (1946), Marcel Carné, *Pathé*, France.
- Prisoner (The) (1967-1968), série télévisée [17 épisodes] créée par Patrick McGoohan & George Markstein, Royaume-Uni.
- Ratatouille (2007), Brad Bird, *Walt Disney Pictures*, États Unis.
- Rebel Without a Cause [La fureur de vivre] (1955), Nicholas Ray, *Warner Bros.*, États-Unis.
- Retour du Croisé (Le) (1908), Louis Feuillade, *Gaumont*, France.



- Roman Holidays [*Vacances romaines*] (1953), William Wyler, *Paramount Pictures*, États-Unis.
- Rosemary's Baby (1968), Roman Polanski, *Paramount Pictures*, États-Unis.
- Serment des fiançailles (Le) (1908), Louis Feuillade, *Gaumont*, France.
- Serious Man (A) [*Un homme sérieux*] (2009), Ethan et Joel Coen, *Focus Features*, États-Unis.
- Se7en [*Sept*] (1995), David Fincher, *New Line Cinema*, États-Unis.
- Shining (The) (1980), Stanley Kubrick, *Warner Bros.*, États-Unis.
- Side Street [*La rue de la mort*] (1950), Anthony Mann, *MGM*, États-Unis.
- Silence est d'or (Le) (1947), René Clair, *Pathé RKO*, France.
- Skyscraper of New York (The) (1906), *Biograph*, États-Unis.
- Slumdog Millionaire [*Le pouilleux millionnaire*] (2008), Danny Boyle, *Fox Searchlight Pictures & Warner Bros.*, Royaume-Uni.
- Snow White and the Seven Drafts [*Blanche-neige et les sept nains*] (1937), David Hand sup., *RKO Radio Pictures*, États-Unis
- Spellbound [*La maison du docteur Edwardes*] (1945), Alfred Hitchcock, *United Artists*, États-Unis.
- Stand der Dinge (Der) [*L'état des choses*] (1982), Wim Wenders, *Kinowelt Home Entertainment*, Allemagne.
- Star Wars (Prequel Star Wars trilogy) [*La guerre des étoiles Épisodes I, II, III*] (1999-2005), Georges Lucas, *LucasFilms*, États-Unis.
- Sherlock Holmes (2009), Guy Ritchie, *Warner Bros. Pictures*, États Unis et Royaume-Uni.
- Superman (the Movie) [*Superman*] (1978), Richard Donner, *Wraner Bros.*, États-Unis.
- Superman (1948), Spencer Gordon Bennet et Thomas Carr, *Columbia Pictures Corporation*, États-Unis.
- Symphonie pastorale (La) (1946), Jean Delannoy, *Pathé Consortium Cinéma*, France.
- Taxi Driver (1976), Martin Scorsese, *Columbia Pictures*, États-Unis.
- Things to Come [*Les mondes futurs*] (1936), William Camerom Menzies, *United Artists*, Royaume-Uni.
- Third Man (The) [*Le troisième homme*] (1949), Carol Reed, *British Lion Films & Selznick International Pictures*, Royaume-Uni.
- Titanic (1997), James Cameron, *20th Century Fox & Paramount Pictures*, États-Unis.
- Traversée de Paris (La) (1956), Claude Autant-Lara, *Franco London Films*, France et Italie.
- Trois chambres à Manhattan (1965), Marcel Carné, *Cocinor*, France.

- *Triumph des Willens* [*Le triomphe de la volonté*] (1935), Leni Riefenstahl, *Universum Film AG*, Allemagne.
- *Truman Show (The)* (1998), Peter Weir, *Paramount Pictures*, États-Unis.
- *Tunnel Workers (The)* (1906), *Biograph*, États-Unis.
- *Untouchables (The)* [*Les incorruptibles*] (1987), Brian de Palma, *Paramount Pictures*, États-Unis.
- *Vicky Cristina Barcelona* (2008), Woody Allen, *MGM (Weinstein)*, États-Unis.
- *West Side Story* (1961), Robert Wise et Jerome Robbins, *United Artists*, États-Unis.
- *Woman of Paris (A)* [*L'opinion publique*] (1923), Charles Chaplin, *Warner Bros.*, États-Unis.