

# De la perspective au point de vue : une compression de l'espace temps

Francine Lévy

---

**Citer ce document / Cite this document :**

Lévy Francine. De la perspective au point de vue : une compression de l'espace temps. In: Cahier Louis-Lumière n°1, automne 2003. Questions de cinéma. pp. 62-77;

doi : <https://doi.org/10.3406/cillum.2003.852>

[https://www.persee.fr/doc/cillum\\_1763-4261\\_2003\\_num\\_1\\_1\\_852](https://www.persee.fr/doc/cillum_1763-4261_2003_num_1_1_852)

---

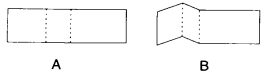
Fichier pdf généré le 17/05/2018

## Résumé

L'image photographique et cinématographique s'emparent de l'espace en une fraction de seconde. Cette transmutation instantanée, qui a fasciné l'illusionniste Méliès et grâce à lui des spectateurs ébahis, est depuis longtemps devenue ordinaire. Si ordinaire même, qu'on en a désappris comment l'œil s'appuie sur les lignes pour conduire la main à leur dessin. Et, ce faisant, on a oublié que ce qui se dessine (ce qui se filme), doit être regardé d'abord. Dans le «tout donné» de la captation, n'y a-t-il pas de «non vu», de ce que les artistes et les peintres en particulier, dissimulent sous les voiles de l'apparence, et qui, ne se révèle que très progressivement, et tout particulièrement en changeant de «point de vue». La question du «point de vue» est au centre de la création visuelle, et plus encore de la création cinématographique. Il est possible de travailler à la fois la surface de l'image et son épaisseur. Se libérer de la dictature de l'«objectivité» imposée par les optiques photographiques laisse espérer de nouvelles formes narratives.

## Abstract

Photographic and cinematographic images seize space for much less than a second. This instantaneous transmutation, which fascinated the illusionist Méliès, and, through him, a lot of amazed spectators, has since become commonplace. So commonplace in fact, that we have forgotten how the eye relies on lines in order to guide the hand towards its drawing. Consequently, we have also forgotten that what is drawn (what is filmed) should first be looked at. When «capturing» an image there are things which are not immediately visible, elements which artists and especially painters conceal behind appearances. These elements reveal themselves little by little particularly by changing the «point of view». The question of point of view is at the core of visual creation and, moreover, the central issue of filmmaking. Both surface and depth of an image can be worked on. Disposing of the tyranny of objectivity, imposed by the camera lens, allows for the hope that new narrative forms may emerge.



## » De la perspective au point de vue : une compression de l'espace temps

**Francine Lévy**

**Résumé** L'image photographique et cinématographique s'emparent de l'espace en une fraction de seconde. Cette transmutation instantanée, qui a fasciné l'illusionniste Méliès et grâce à lui des spectateurs ébahis, est depuis longtemps devenue ordinaire. Si ordinaire même, qu'on en a désappris comment l'œil s'appuie sur les lignes pour conduire la main à leur dessin. Et, ce faisant, on a oublié que ce qui se dessine (ce qui se filme), doit être regardé d'abord. Dans le « tout donné » de la captation, n'y a-t-il pas de « non vu », de ce que les artistes et les peintres en particulier, dissimulent sous les voiles de l'apparence, et qui, ne se révèle que très progressivement, et tout particulièrement en changeant de « point de vue ». La question du « point de vue » est au centre de la création visuelle, et plus encore de la création cinématographique. Il est possible de travailler à la fois la surface de l'image et son épaisseur. Se libérer de la dictature de l'« objectivité » imposée par les optiques photographiques laisse espérer de nouvelles formes narratives.

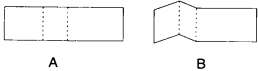
**Abstract** Photographic and cinematographic images seize space for much less than a second. This instantaneous transmutation, which fascinated the illusionist Méliès, and, through him, a lot of amazed spectators, has since become commonplace. So commonplace in fact, that we have forgotten how the eye relies on lines in order to guide the hand towards its drawing. Consequently, we have also forgotten that what is drawn (what is filmed) should first be looked at. When « capturing » an image there are things which are not immediately visible, elements which artists and especially painters conceal behind appearances. These elements reveal themselves little by little particularly by changing the « point of view ». The question of point of view is at the core of visual creation and, moreover, the central issue of filmmaking. Both surface and depth of an image can be worked on. Disposing of the tyranny of objectivity, imposed by the camera lens, allows for the hope that new narrative forms may emerge.

## » De la perspective au point de vue : une compression de l'espace temps

**Francine Lévy**

**Résumé** L'image photographique et cinématographique s'emparent de l'espace en une fraction de seconde. Cette transmutation instantanée, qui a fasciné l'illusionniste Méliès et grâce à lui des spectateurs ébahis, est depuis longtemps devenue ordinaire. Si ordinaire même, qu'on en a désappris comment l'œil s'appuie sur les lignes pour conduire la main à leur dessin. Et, ce faisant, on a oublié que ce qui se dessine (ce qui se filme), doit être regardé d'abord. Dans le « tout donné » de la captation, n'y a-t-il pas de « non vu », de ce que les artistes et les peintres en particulier, dissimulent sous les voiles de l'apparence, et qui, ne se révèle que très progressivement, et tout particulièrement en changeant de « point de vue ». La question du « point de vue » est au centre de la création visuelle, et plus encore de la création cinématographique. Il est possible de travailler à la fois la surface de l'image et son épaisseur. Se libérer de la dictature de l'« objectivité » imposée par les optiques photographiques laisse espérer de nouvelles formes narratives.

**Abstract** Photographic and cinematographic images seize space for much less than a second. This instantaneous transmutation, which fascinated the illusionist Méliès, and, through him, a lot of amazed spectators, has since become commonplace. So commonplace in fact, that we have forgotten how the eye relies on lines in order to guide the hand towards its drawing. Consequently, we have also forgotten that what is drawn (what is filmed) should first be looked at. When « capturing » an image there are things which are not immediately visible, elements which artists and especially painters conceal behind appearances. These elements reveal themselves little by little particularly by changing the « point of view ». The question of point of view is at the core of visual creation and, moreover, the central issue of filmmaking. Both surface and depth of an image can be worked on. Disposing of the tyranny of objectivity, imposed by the camera lens, allows for the hope that new narrative forms may emerge.



A

B

**L'image cinématographique, tout en se référant sans cesse, par la voix de ses chefs opérateurs, à la peinture classique, omet gravement de se référer à ce qui a permis son épanouissement et parfois sa talentueuse technicité : le dessin. On peut les comprendre, le dessin nécessite un apprentissage dont la caméra et l'appareil photo dispense : celui de reproduire l'espace selon une perspective que l'œil reconnaît comme étant sienne. L'image photographique et cinématographique s'emparent de l'espace en une fraction de seconde. Cette transmutation instantanée, qui a fasciné l'illusionniste Méliès et grâce à lui des spectateurs ébahis, est depuis longtemps devenue ordinaire. Si ordinaire même, qu'on en a désappris comment l'œil s'appuie sur les lignes pour conduire la main à leur dessin. Et, ce faisant, on a oublié que ce qui se dessine (ce qui se filme), doit être regardé d'abord.**

Il arrive pourtant que le regard insiste, dans certains films. Il arrive aussi qu'une image persiste, parfois, bien après la projection, qu'elle se détache du flux filmique et vienne s'interposer, entre l'histoire et la mémoire. Cette image-là, qui est souvent indescriptible, semble contenir toutes les autres, être l'icône à travers laquelle le regard transite vers un autre espace, un autre temps. C'est à la poursuite de cet événement rare que je suis, c'est dans son sillage que je cherche. Toutefois, et pour brûler quelques étapes sinieuses, je dirai que cette image, qui n'en n'est pas une, est toutefois « visualisable » à travers ce que je nomme « le point de vue », et qu'elle ne se détache du flux filmique qu'à certaines conditions, dont je n'ai pas encore fini d'inventorier le nombre ni les formes. C'est en utilisant la perspective optique,

dont plus personne ne s'étonne depuis le XV<sup>e</sup> siècle (en Europe), comme un outil de décryptage de l'image que j'ai compris à quel point elle était précieuse, riche de possibilités visuelles et de sens, et à la fois, extraordinairement illusionniste. Elle est le fruit du monothéisme, et de l'invention du concept d'infini. Autant dire un point de vue unique. Mais c'est en la subissant péniblement au long de films sans corps et sans esprit, que j'ai compris qu'elle nous emprisonnait dans sa loi, et que trop peu de cinéastes avaient osé la remettre en question, alors que la peinture avait depuis longtemps, par la force des choses, il est vrai, abandonné la représentation perspectiviste de l'espace.

### **De la perspective et du point de vue**

Nous savons que l'état perspectif de l'image est le résultat d'une vision monoculaire projetée par un Œil ou un Objectif et traduite par une main ou une mécanique optique.

Le centre de l'image est rejeté à l'infini, donc, par essence, impossible à atteindre, à voir. On représente pourtant cet infini par un point (sans surface ni épaisseur) à l'intersection des lignes fuyantes. Ce point matérialise la limite du visible, limite au-delà de laquelle l'Observateur sait que le monde est continu sans pouvoir le vérifier. Il doit savoir aussi que ce point est totalement dépendant de sa vision propre donc de sa position d'Œil dans l'espace. S'il se meut, alors le point (dit « de fuite » : ce qui s'échappe) se déplacera avec lui dans les trois dimensions de l'espace, la longueur, la hauteur, et la profondeur. Chaque infime mouvement de son corps lui offrira une vision nouvelle du monde qui l'entoure. L'Observateur est, par sa liberté de mouvement, le créateur de sa propre vision de l'espace, et du monde.

Ce point, éminemment variable, est non seulement image du non visible, mais également figure du non figurable. Ce point, parce qu'il dirige le regard du spectateur sur une zone particulière de l'espace dans l'image, trahit non seulement la présence de son auteur en deçà de l'image, mais affirme son intention particulière de nous donner à lire une portion d'espace plutôt qu'une autre.

Toute composition en perspective, dénonce la position de l'œil qui regarde : c'est la place du peintre du photographe ou du cinéaste à l'œuvre, mais c'est aussi, face à l'œuvre finie, l'évidence de son absence, l'évidement de sa présence.

Car, la toile et le plan film, sont des plans frontaux qui s'interposent entre l'œil et l'infini. Leurs cadres sont leurs limites, non seulement dans le plan frontal du réel auquel elles appartiennent, mais sont également leurs limites dans l'espace profond symbolique. Le cadre de l'image s'interpose physiquement entre l'œil et l'infini comme s'interpose une œuvre entre son créateur et l'infinité des regards qui se posent sur elle.

C'est pourquoi, l'usage de la perspective centrale convoque, plus que tout autre, la présence de l'artiste, aussitôt démentie par l'existence du cadre qui est très précisément le signe de son absence. Il est probable que ce soit à l'intérieur de ce double paradoxe, présence/absence, et infini/limite, que se joue et se déjoue toute création visuelle.

La perspective restituée ne livre pas seulement l'espace qu'elle décrit comme le ferait un simple miroir, elle introduit une dimension plus abstraite : le regard du peintre, sa vision du monde. Elle est avant tout la réponse à un questionnement essentiel qui est celui du *point de vue*. Où suis-je, de

quel endroit, à quelle hauteur, sous quel angle, en fonction de quels repères, et avec quel moyen (graphique ou optique) suis-je en train de regarder ce que je regarde, de reproduire ce que je vois ? Donner à regarder une image, c'est avoir, avant tout, choisi un point de vue pour soi-même mais aussi « à la place » du spectateur potentiel. Par la perspective, le spectateur est au centre du monde que l'on crée pour lui. Il est substitué à l'auteur, il siège à la place du réalisateur, il appartient à l'image. Son regard est conforté par la reconnaissance visuelle des espaces et des objets qui obéissent aux mêmes lois de la perspective que lui-même, dans le même temps et dans le même mouvement. C'est le processus d'identification même qui est en jeu.

Cette prise de conscience fondamentale est l'axe générateur de l'utilisation et de l'interprétation de la perspective employée par les artistes parce qu'elle contient en elle les indices, les signes, les lignes de l'intention signifiante.

Le cinéma exerce une pratique consciente des lois de la perspective et de ses ressources dans l'image. La hauteur de la caméra est un paramètre déterminant dans notre perception de l'espace, elle favorise notre empathie physique à la narration. Dans *The shining* (Stanley Kubrick, 1980), la caméra à 0,90m du sol nous propose la vision subjective d'un enfant pédalant sur son tricycle dans les couloirs de l'hôtel. À cette hauteur, les plafonds semblent très haut, les couloirs très longs, et l'ensemble renforce le sentiment de solitude et la vague angoisse de l'enfant.

Par contre, l'œil « sans gravité » de la caméra « o » dans *Snake eyes* (Brian de Palma, 1998) fait de nous des témoins sans regard. On en verra un peu plus ►

► loin le ressort scénarique.

À toutes les hauteurs de point de vue, intermédiaires entre ces deux exemples, l'intention est signifiante et, en principe, affirmée comme telle. Il n'y a pas de hauteur « normale » comme on l'entend souvent dire sur les plateaux, un peu négligemment.

Grâce à la perspective optique, ce que nous donne le point de vue au cinéma, en photographie, et qu'il nous donnait dans la peinture classique depuis le *Quattrocento*, c'est une sensation de reconnaissance, une totalité homogène et mimétique. Un tout qui s'interprète, non seulement en termes de composition, laquelle reste fermement contrainte par son cadre, mais qui affirme également le point de vue de l'auteur, sa relation à l'espace et au sujet. L'adhésion à la narration, à l'illusion cinématographique est toute entière comprise dans cette relation qui, depuis l'invention des outils optiques de captation d'images, est souvent considérée comme une évidence. Car la représentation photographique, qui en naissant a bouleversé la représentation picturale<sup>1</sup>, est devenue à son tour, plus souvent que la réalité elle-même, le référent visuel essentiel. La perspective optique, donc, captée et non plus construite, reste toutefois le lieu possible d'une expérimentation visuelle, liée à la narration. D'autant que l'impassibilité de l'outil optique est maintenant ébranlée par l'outil numérique. La question qui se pose à présent est celle de l'évolution possible des formes narratives par l'image cinématographique. Et principalement, celle de son évolution formelle au regard de l'analogie puissante (et nécessaire) avec le réel que nous proposent les outils optiques et numériques.

Comment déplacer le spectateur du centre de l'image, comment le mouvoir mais aussi l'émouvoir autrement ?

On sait généralement ce que la perspective optique nous donne, mais il faut à présent nous interroger sur ce qu'elle nous soustrait. Dans le « tout donné » de la captation, n'y a-t-il pas de « non vu », de ce que les artistes et les peintres en particulier, dissimulent sous les voiles de l'apparence, et qui, ne se révèle que très progressivement, et tout particulièrement en changeant de « point de vue ».

*« Le cinéma ne peut qu'offrir un espace illusoire et limité en trois dimensions qui doit devenir significatif dans les limites rigides d'un cadre rectangulaire, et il ne peut traditionnellement offrir qu'un seul angle de vue à la fois.*

*Envisagez de renverser la situation et d'essayer de recréer un lieu réel avec les seules informations données par le film ; ce paysage serait fait de vides et de blancs et de détails inutiles.»*

Cette hypothèse ironique, émise par Peter Greenaway, tend à confirmer que la question du point de vue au cinéma, tient moins à l'analyse de ce que le point de vue optique nous donne, indices et intentions, ce dont quelques réalisateurs se délectent, que de ce qu'il nous soustrait (rarement intentionnellement). C'est dans les « vides » les « blancs » et les « détails inutiles » que se tisse la trame invisible de « l'espace-temps » dans lequel toute narration s'accomplit. Cet espace global dont la forme finale, jamais expressément vue, mais toujours ressentie, contient la totalité du film et la réduit à une forme primaire, simplifiée, asséchée, qui deviendra, dans le meilleur des cas, l'icône du film, son indice premier, l'image que

1

La peinture, elle, est devenue abstraite, peinture / peinture, support / surface, et lorsqu'elle est redevenue figurative, elle avait définitivement tourné le dos à la représentation de l'espace perspectif illusionniste.

j'avais nommée, en 98, « dissolue »<sup>2</sup> parce qu'elle était dissoute dans le flux cinématographique, et sujette à toutes les compromissions. Pour la découvrir et la formuler, il m'a fallu d'abord « assécher » le flux narratif et en découvrir le lit.

« *Et qu'est ce que transmettre, sinon extraire un stock d'un flux, un résidu pérenne, d'un matériau biodégradable, un corps dur d'un corps mou ?* »<sup>3</sup>

Cette image a fini par se révéler : elle est devenue visible au cours d'un processus analytique que j'ai mis en œuvre, au cours de ma thèse<sup>4</sup>, pour des peintures narratives antérieures à la mise au point géométrique de la perspective au XVI<sup>e</sup> siècle. J'avais choisi les *Scènes de la légende de Sainte Barbe* d'un maître flamand du premier quart du XV<sup>e</sup> siècle.

### **Scènes de la légende de Sainte Barbe**

La raison principale de ce choix tenait à ce qu'il y avait, dans cette œuvre, comme dans quelques autres de la même époque, y compris en France, une multiplicité d'espaces et donc de points de vues dans un cadre unique. Cette multiplicité de points de vue était signifiée par des perspectives différentes obéissant à des points de fuite distincts. La totalité de ces perspectives cohabitaient dans un espace unifié par un seul cadre. Mais, surtout, elles ne se manifestaient pas individuellement, au contraire, elles participaient puissamment à la narration et homogénéisaient parfaitement la représentation de l'espace à la surface de la toile.

Cette peinture m'a semblé, tout à la fois, extraordinairement inhabituelle au regard de la géométrie

classique, comme si elle contenait un secret perdu depuis les Lumières et la Raison, et, simultanément, merveilleusement moderne au regard de l'entraînement cognitif intensif que subit notre fonctionnement visuel depuis la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Elle contenait entière, et à elle seule, du temps, de l'espace, et du mouvement. Elle racontait une histoire longue, et fort romanesque.

Je me suis interrogée, puisqu'il s'agissait d'une œuvre hagiographique, sur le temps écoulé et la durée respective des événements relatés. J'ai tenté, en quelque sorte, une « cinématisation<sup>5</sup> » de l'œuvre peinte.

Comme au cinéma, il y avait un montage de plans successifs contenant leur propre durée et leur propre espace signifiant. La successivité des scènes était confirmée, à la fois par le su des événements marquants la vie de Sainte Barbe, mais aussi naturellement, par une direction donnée à la lecture de l'œuvre peinte qui correspondait à celle de la lecture de l'écrit : de gauche à droite et de haut en bas.

J'ai alors procédé à un découpage chronologique, scène par scène, en faisant coïncider graphiquement, à la fois la position au sol du personnage Barbe dans son espace, et le point de fuite correspondant au décor dans lequel elle était inscrite. Puis j'ai relié, en une trajectoire au sol les différentes stations du personnage, et les différents points de fuites successifs.

Une forme en trois dimension s'est déployée sous mes yeux, enveloppant chaque scène, et m'indiquant précisément chaque « point » de montage. En trois dimensions, ces « points » de montage, ►

<sup>2</sup> In *Du cinéma dans la peinture – l'image dissolue*, thèse de doctorat, Paris 1, Panthéon Sorbonne, 1998.

<sup>3</sup> RÉGIS DEBRAY, in *Dieu, un itinéraire*, p. 79. Éditions Odile Jacob, Paris 2001.

<sup>4</sup> *Du cinéma dans la peinture – l'image dissolue*, opus cité.

<sup>5</sup> Terme emprunté à Malevitch.

- étaient en réalité des plis qui se formaient sur une nappe spatio-temporelle contenant la totalité des événements de la vie figurée de Sainte Barbe. Chacun de ces plis délimitait un espace-temps particulier. Selon la surface et l'inclinaison de la nappe, on pouvait déduire que l'événement ponctuellement représenté, avait été lent ou bref à se produire. Lorsque la surface était large et peu inclinée, Sainte Barbe endurait son enfermement. Lorsqu'elle subit le châtement par l'épée, infligé par son père, la nappe est étroite et fortement inclinée.

Mais, c'est la figuration du passage de la mort terrestre de Sainte Barbe à sa sanctification, qui a retenu toute mon attention...

Qu'advient-il de l'espace et du temps auprès de Dieu? La réponse graphique livrée par la nappe spatio-temporelle est celle d'une quasi-immobilité. Les deux points de fuite correspondant aux deux présences simultanées de Sainte Barbe sont alignés verticalement sur la même colonne. Autant dire qu'ils sont presque confondus! La nappe spatio-temporelle s'immobilise en se réduisant à une ligne virtuelle en 2 dimensions. La « nappe » disparaît.

La sanctification de Sainte Barbe s'accomplit ainsi par une réunification de l'espace et du temps. Espace qui converge vers un seul infini, sans durée, ou éternel.

Cela induit que l'espace de l'image, homogénéisé par le point de fuite unique (le point de vue unique), celui que nous restitue la peinture post renaissance, et depuis, la photographie et le cinéma, est un espace confusément ressenti, depuis longtemps, comme intemporel et pourquoi pas divin.

De fait, cet espace-là a exclu les « vides » les « blancs » et « les détails inutiles ». Unifié par un seul regard, un seul œil même, il contient le TOUT (l'éternité).

Ce qu'objecte la « cinématisation » de « scènes de la légende de Sainte Barbe » vis-à-vis de la narration, c'est que, d'une part, s'il y a narration, il y a une durée, que la durée nécessite de l'espace, mais que cet espace peut être considérablement réduit, voire plié et se superposer sans que la narration n'en pâtisse, ce qui peut justifier la simultanéité des apparitions (présences). Par contre, les apparitions ne seront inscrites dans un temps défini que si l'espace (même réduit) qui leur est afférent est cohérent, c'est-à-dire correspond à un point de vue perspectif lui-même défini.

En focalisant le regard sur l'intention plus ou moins affirmée des auteurs, le cinéma nous donne le plus souvent à voir des images littéraires, des images organisées comme le langage, à l'efficacité signifiante certaine, mais sans que l'efficacité de la représentation elle-même ne soit réellement mise en jeu. L'image pourrait, si elle se détachait de cette, très tentante, mais très stérile, ambition d'être éternelle (divine), assumer et exploiter au mieux sa composante spatiale en cherchant à multiplier les points de vues dans un même cadre, à démultiplier le potentiel narratif du cinéma, à augmenter et épaissir le sens du récit.

C'est une tentation à laquelle certains réalisateurs ont cédé, par des voies diverses qui n'ont pas toutes de pertinence spécifiquement visuelle. Il semble, en effet, que les tentatives les plus fréquentes soient des tentatives scénariques aux

dépens des tentatives visuelles et/ou plastiques. C'est, en partie, justifié par le fait que, jusqu'à une époque récente, les années 90 en France, l'image cinématographique était difficilement manipulable et que les solutions techniques qui auraient permis une multiplication de points de vues simultanés sur un plan étaient risquées pour la pellicule même.

En 1980, un jeune réalisateur polonais, Zbigniew Rybcynski dit « Zbig » réalise *Tango* et obtient, pour ce court-métrage dit « expérimental » un Oscar aux USA. De fait, *Tango* est une performance technique exceptionnelle, doté en sus d'un humour et d'un talent que les marchands d'électroménager ne se sont pas privés de recycler dans leurs publicités.<sup>6</sup>

### **TANGO\_Zbig\_1980**

La caméra est fixe, haute et plongeante sur le décor d'une chambre : c'est un œil sans affect, presque « sans gravité », un œil sans regard. La pièce est vide. Un ballon jaillit par la fenêtre. Un enfant apparaît à sa suite, escalade la fenêtre, récupère son ballon, ressort par la fenêtre. Le ballon rejaillit par la fenêtre, avec le même mouvement, le même tempo. Pendant que l'enfant à sa suite, avec les mêmes gestes, récupère son ballon, une femme entre dans la chambre, va au placard l'ouvre, se déshabille et se change. Entre temps, le ballon est revenu trois fois, et l'enfant reparti trois fois. Progressivement la pièce va se remplir d'une foule de personnages qui obéissent à un mouvement et à un rythme qui leur est propre, différent pour chacun, et cyclique. Il s'agit en fait, systématiquement de la même prise multipliée et réincrusted. Ce ballet hallucinant, rythmé par le Tango de la bande

sonore, pousse à son comble, à l'époque, la complexité visuelle cinématographique. Le temps et le mouvement y bégaiant, en apparence, niant brusquement, par l'image, la traditionnelle fluidité linéaire cinématographique. Mais le temps et le mouvement s'accomplissent quand même : certains personnages disparaissent, d'autres apparaissent, le cycle de certains de leurs mouvements s'allonge ou se raccourcit, finalement, doucement, la pièce se vide. Elle est vide. Et l'on reste sidéré d'avoir vu, au gré des divagations de nos yeux surexcités, une femme se déshabiller et se rhabiller sans cesse, une mère changer son bébé, un plombier entrer par une porte et sortir par une autre, l'enfant rattraper son ballon, un groupe s'asseoir et boire autour d'une table, un couple se coucher et faire l'amour et de nombreuses autres scènes encore cent fois répétées, sérialisées. L'espace qui les contient, lui, est resté parfaitement immobile et constant. Chacun était animé dans son temps et son espace propre. Par la prouesse technique des caches et des incrustations multiples, à la limite de la résistance de la pellicule, ils ont cohabité visuellement en surnombre dans un décor très limité (cadré), tout en continuant à agir comme s'ils y étaient seuls.

Dans cet exemple, exactement comme dans celui de *Scènes de la légende de Sainte Barbe*, le paradoxe est visuel : la confrontation et la simultanéité des temps individuels dans un espace que chacun s'approprie sans se douter qu'il est commun, nie fondamentalement la loi perspective de la représentation de l'espace, malgré et aux dépens du mode de captation.

Je veux dire, essentiellement à propos des nouvelles formes narratives pour le cinéma, qu'il y a, à raconter des histoires subjectives, qui se déroulent ►

<sup>6</sup> Publicité télévisée pour la marque Ariston, 1999.

- ▶ dans des temps subjectifs, une nécessité à les situer dans des espaces rendus visiblement subjectifs. Cette subjectivité peut être rendue visible par différents moyens : celui qu'emploie Zbig est très similaire aux moyens mis en œuvre par le peintre des *Scènes de la légende de Sainte Barbe*, il a attribué à chacun de ses personnages un espace subjectif en leur accordant un temps propre. Ce temps, visiblement distinct de ceux qui le jouxtent, contredit la perspective globale de l'image, tout en lui conservant une homogénéité parfaite.

De façons différentes, essentiellement sur le mode narratif, Brian de Palma avec *Snake eyes*, et David Lynch avec *Mulholland Drive* sont à la recherche de ce que « le temps cadré » (la perspective cinématographique) nous a soustrait.

Dans *Snake eyes*, la dispersion du regard et l'hystérie des sens (auditifs et visuels) préfigurent d'entrée la confusion qui va traverser cette enquête policière à huis clos.

### **SNAKE EYES\_Brian de Palma\_1998**

Le huis clos se déroule dans une grande salle de sport circulaire attenante à un casino et à un hôtel. Un meurtre a lieu pendant un combat de boxe, les « 14 000 témoins oculaires » sont retenus dans le casino. « On a 1500 caméras, 800 pour le casino, 720 pour l'hôtel et quatre caméras par zone de jeu » explique le chef de la sûreté. On sait en outre qu'il y avait quatre caméras autour du ring où se déroulait le combat.

Les conditions sont réunies, en apparence, pour que la vision soit absolument et définitivement circonscrite. Tout est organisé et présenté de façon

à nous faire croire que rien n'a échappé à la vue, directe ou enregistrée. Et, de fait, dès le début de l'enquête, on sait qu'une des caméras a enregistré un indice de taille : l'un des deux boxeurs s'est « couché » volontairement. Il n'a pas été atteint par le coup de poing fatal ; l'axe caméra (et sa hauteur) révèle que le coup n'est pas porté.

C'est le KO qui déclenche l'assassinat, mais aucun des 14 000 témoins, et aucune des 1500 caméras n'a rien vu.

Le coup de poing agit successivement de façon centripète et centrifuge : en se produisant (apparemment) là où on l'attend, il concentre sur lui toute l'énergie portée par les regards convergents. En ne se produisant pas vraiment, il révèle le « pli » qui va inverser la direction du regard (l'enquête) et le projeter jusqu'aux limites du cadre (le stadium). À cette intersection-là, celle de la mâchoire et du poing, précisément, le point de vue n'existe pas : le KO du boxeur n'est que diversion ; à la fois point de fuite de la convergence des regards (simulation de perspective rationnelle), et lieu exact de son absence (évidence de l'image/illusion fictionnelle : on sait bien qu'au cinéma, aucun coup de poing n'est jamais porté).

En effet, ce dispositif de circonscription de l'espace, habilement induit dès les premières minutes du film (panoramiques, filés circulaires) contrairement à ce que l'on ressent, est un leurre : le sujet du scénario est, en fait, celui de l'aveuglement, de l'obstruction, de l'obstruction de la perspective visuelle. En obligeant le regard vers le ring, Brian de Palma décentre l'espace de l'action. Toute l'énigme se développe et se résout, en effet, en deçà : non pas hors de vue (hors champ), mais hors de regard. C'est pourquoi, Nicolas Cage, qui mène l'enquête de bout en bout, ne comprend que très tardive-

ment, faute de s'interroger sur ce qu'il voit, que la caméra qui lui a révélé le KO simulé, est l'œil « gravité 0 », une caméra (secrète) fixée sur un ballon au plafond du stadium. Et donc que c'est cet « œil » (divin?) qui lui révélera le responsable du meurtre.

Cet enregistrement sans regard, n'a rien soustrait à la vue du policier, mais le policier n'a pas regardé ce qu'il a vu. Cette image, non intentionnellement cadrée, en plongée totale, donc réduite à deux dimensions aux dépens des trois dimensions de la perspective visuelle, semblait ne délivrer que des informations partielles, alors qu'elle offrait potentiellement la totalité des informations.

Le point de vue de toute image captée optiquement est prioritairement spatial, et, faute d'en faire le premier paramètre d'analyse, notre regard sur l'image est partiel, l'information qu'elle nous délivre est incomplètement perçue, que cette information soit narrative ou cognitive. Il semble que Brian de Palma en sous-titrant son film *Snake Eyes* : *seeing is deceiving* ne voulait rien signifier de plus.

Dans *Mulholland Drive* de David Lynch, tout le monde perçoit l'inversion du point de vue narratif, puisque le rôle des deux femmes s'inverse symétriquement au cours du film.

Mais comment cette inversion se produit-elle et surtout s'accompagne-t-elle d'une rupture de point de vue spatial?

En changeant de personnalité et de destin, comment, visuellement, ces deux femmes subissent-elles la modification de leur espace-temps? Rien, en effet, dans le scénario, n'indique qu'elles aient volontairement échangé leur rôle, par contre, quand leur espace-temps s'est « plié », « bouclé »

sur lui-même, les événements vont se modifier. J'ai imaginé que l'image de la nappe spatio-temporelle de ce film est celle de l'anneau de Moebius : un ruban étroit, refermé sur lui-même en une torsion, dont la surface externe devient, dans la continuité linéaire du regard sa surface interne. À quel moment et sous quelle forme cela se produit-il?

### **MULHOLLAND DRIVE\_David Lynch\_2000**

Mulholland Drive est, comme son nom l'indique une route, mais une route sinueuse qui serpente sur les collines de Los Angeles. Comme toute route sinueuse, elle révèle après chaque virage une vue différente, qui a été précédemment masquée par la paroi de la colline qui la surplombe. La route est le ruban.

C'est sur cette route, quelques instant après le générique, que se produit l'accident de voiture dont « Rita » va s'extraire, amnésique. Cet impact, outre qu'il déclenche l'argument sur lequel va se construire toute la première partie de la narration, est, comme cela se produit dans *Snake eyes* un point de fuite aveugle, le point de rencontre matérialisé de tous les regards, et simultanément l'origine de toutes les hypothèses, de tous les points de vues centrifugés. Car ce qui importe, est moins l'impact (qui a réellement eu lieu cette fois, et qui a été filmé simultanément par trois caméras), que le lieu où il se produit : sur Mulholland Drive, une route où le « point de vue » change sans cesse.

Sur le versant scénarique, il est essentiellement question du double et du dédoublement : des personnages, des événements, des scènes, des



► plans. Cette figure double, fendue, forte en potentiel narratif et déjà souvent traitée en littérature et au cinéma trouve ici une expression visuelle particulière. L'une est l'autre: dans un autre espace-temps, dans une autre durée, dans un autre lieu. L'une, Betty, est en devenir, l'autre, Rita, a achevé un parcours et elle perdu la mémoire. Elles sont rarement ensemble dans le même cadre, et, lorsqu'elles y sont, elles sont côte à côte, ressemblantes, et prêtes à se fondre l'une dans l'autre. Ce qui d'ailleurs se produit à l'image, dans un plan d'amour fusionnel, où le profil de l'une se confond avec la face de l'autre, et le visage double qui se révèle, comme sur un tableau de Picasso, semble être deux points de vues sur un même visage.

Lorsque que Rita est sur le point de recouvrer la mémoire, Betty disparaît. Le ruban de leur espace-temps a accompli sa volte. Elles vont de nouveau se rencontrer, mais Rita sera Camilla et Betty sera Diane.

Sur le versant visuel, l'image du ruban de Moébius est annoncée, dès le générique, par deux plans courts successifs, montrant, de nuit, les feux arrière d'une voiture roulant une fois vers la droite du cadre, et au plan suivant vers la gauche du cadre. Puis, en la suivant de près, dans la nuit, on ne peut que lire sur la plaque d'immatriculation « 2 GAT... » (deux portes). Mais c'est la grande perspective de nuit sur Los Angeles, toute tendue par les fuyantes éclairées des avenues convergeant vers l'horizon, qui annonce réellement le cadre du premier point de vue, celui de Rita tout juste extraite de la voiture accidentée. Dans ce plan subjectif, réalisé au steadycam, on ressent, physiquement, l'impossibilité d'éviter (pour Rita) cette injonction

impérative vers l'horizon, vers ce qui est tracé. Pour atteindre la ville, elle traversera les rubans de plusieurs avenues. Autant de plans et de surfaces successives, « sous » le niveau desquelles elle descend.

Le changement d'échelle spatiale correspond surtout au changement d'échelle temporelle. Elle pénètre sur le ruban que David Lynch va tordre pour elle: rue, routes, ligne blanches, perspectives longues et déroulées.

De même, lorsqu'elle se faufile dans un appartement vide, on la découvre à la fin d'un petit travelling vertical lent et très serré qui glisse intentionnellement sur la surface de la table de la cuisine, pour nous la révéler cachée « sous la surface » de la table.

Les plans horizontaux, les surfaces et les passages de ces surfaces à d'autres sont spatialement la traduction d'un temps « traversé », non mesurable: Ce sont les « blancs » et les « vides » que le cinéma cherche en général à éviter, mais qui permettront à David Lynch d'inverser imperceptiblement l'espace-temps de sa narration.

À la recherche du moment T, de l'image « clef », de l'instant du pli, je découvre que la « torsion » de l'espace-temps ne se produit pas simultanément à l'image et sur le plan narratif factuel: L'inversion temporelle se produit, dans le champ narratif au moment où Rita ouvre la boîte bleue dont elle détenait la clef sans en connaître en l'usage. Malheureusement, visuellement, à cet instant, il ne se produit qu'un décevant zoom avant suivit d'un fondu au noir, qui très (trop) facilement autorise n'importe quelle modification radicale de la diégèse.

Par contre, la vraie inversion spatiale se produit peu après, hors toute présence, lors d'un long travelling avant, dans la pénombre de laquelle n'émerge qu'une fente lumineuse provenant d'une fenêtre éloignée. Le travelling commence dans le décor de l'appartement qui a servi de refuge à Rita, et de scène à toute la première partie de l'histoire. Mais, par une surimpression invisible et largement favorisée par la pénombre et la présence superposable de la fenêtre, le travelling avant aboutit dans le bungalow de Diane, le personnage principal de la seconde partie. Ainsi, dans une durée que le cinéma nous offre comme continue, un changement radical d'espace visuel et narratif a eu lieu. Toutefois, cet artifice parce qu'il s'appuie sur une continuité visuelle (et non pas sur un point de montage) permet de nous plonger, non pas dans l'avenir du récit, non pas dans son passé, mais, dans une autre dimension du temps de l'histoire. Un temps où Rita s'appelle Camilla et où Betty se nomme Diane. La torsion de la nappe temporelle est accomplie. La surface du ruban est restée lisse et homogène, mais le point de vue narratif s'est infléchi, on est passé sur « l'autre versant » du ruban (de la route).

Toutefois, des tentatives de multiplication de points de vues perspectifs et temporels, nettement plus visuelles et plasticiennes ont eu lieu au cinéma. Elles prennent des formes plus contemporaines, en faisant appel à des codes visuels plus complexes. Lorsque la peinture moderne exprime une idée abstraite, elle s'autorise le polyptyque : en multipliant les cadres, elle crée de l'espace et du temps ; elle se cinématise même parfois, comme on peut le voir dans les œuvres de David Salle ou de Sigmar Polke par exemple.

Au cinéma, mis à part les expériences d'Abel Gance, et bien qu'immobilisé dans un cadre unique, Peter Greenaway a été l'expérimentateur constant des concepts théoriques et visuels qui ont fait évoluer la peinture de la représentation monoculaire de l'espace, à l'expression libre des formes, des espaces, et du temps.

### **THE PILLOW BOOK\_Peter Greenaway\_1997**

Dans les premiers courts-métrages de Peter Greenaway, la sérialité domine : sérialité du montage<sup>7</sup>, la sérialité du thème (*Windows*, *Les morts de la seine*, *101 Bathrooms* etc.), puis, venu au long-métrage, il ne cessera de questionner la vue et le point de vue, sous toutes ses formes : scénariques, spatiales et temporelles. La question de l'espace et de sa transcription est au centre de tous ses films : Dans *The draughtman contract* (*Meurtre dans un jardin anglais*) où il est fait contrat à un dessinateur de réaliser douze dessins d'une propriété luxueuse, en excluant tout élément vivant, homme ou animal, ce sont précisément les indices (immobiles) transcrits par les dessins (le point de vue du dessinateur et non celui de la caméra) qui vont dénouer l'énigme. Mais c'est dans *Prospero's book* (grâce à la HDtv) et plus tard dans *The pillow book* grâce à l'apparition des trucages numériques pour le cinéma, qu'il tentera la vraie simultanéité visuelle de deux espaces-temps distincts dans même cadre. Il évidera le centre du cadre de certains plans de *Prospero's book* en y incrustant un second cadre, homothétique, contenant une autre image, elle aussi en mouvement. ►

<sup>7</sup> *Vertical feature remake, Peter Greenaway.* Où la question est celle du montage, mais également des verticales. Une série de plans de poteaux et arbres de campagne, cadrés par deux, par trois, par bouquet ou seuls, souvent au niveau du tronc excluant la ramure. Chaque plan est fixe et d'une durée variable. Un commentaire expose la préférence pour le nombre 11 qui est essentiellement vertical. À partir de ce nombre et par ajout successif de 1 on détermine le nombre d'image de chaque plan : 11 images puis 111 puis 1111 etc. La durée qui en découle dans le sens croissant rend la lecture du montage presque insupportable dans la mesure où l'on sent se rallonger inéluctablement chaque plan fixe lui-même inscrit d'une deux ou trois verticales « naturelles ».

- L'incrustation de deux espaces hétérogènes, simultanés, centrés l'un par rapport à l'autre dans un même cadre mais dans des mouvements différents, introduit une « pliure » de l'espace-temps dans l'image. Pliure qui correspond, à une simultanéité apparente de deux mouvements contraires ouvrant deux espaces différents. Le mouvement de l'une confronté au mouvement de l'autre crée un espace nouveau, intermédiaire à leur cadre, qui convoque le « manipulateur » de l'effet comme un *deus ex machina*. Ainsi, exilé de la troisième dimension de l'image, sa profondeur, le créateur s'immisce dans la quatrième dimension de l'image : l'espace-temps.

Avec *The pillow book*, l'incrustation de l'image simultanée n'est plus systématiquement au centre du cadre, mais en imposte dans l'un des angles du cadre. Parfois trois impostes apparaissent simultanément, parfois quatre. Leur disposition sur le fond sont variables. Elles correspondent souvent à la subjectivité de l'un des personnages : un couple qui s'embrasse, proche d'une fontaine, est distrait par les flashes d'un photographe. Ils se retournent. L'axe caméra change et la fontaine sort du champ. L'imposte apparaît alors dans l'angle supérieur droit, carrée, cadrant l'eau qui coule, ailleurs. L'eau qui coule semble être ici la figure de la pensée distraite de l'un des deux personnages pour la fontaine qui coule toujours, ailleurs, dans un autre « cadre » que celui qui joue. Le temps de l'action dans l'imposte est tantôt postérieur tantôt antérieur à celui qui s'écoule dans le cadre principal. Parfois, les impostes, lorsqu'elles sont centrées, dédoublent l'action dans une dominante colorée différente, parfois même avec une légère transparence ou un léger décalage temporel, comme si le présent bégayait, sursautait,

sans pouvoir réellement avoir lieu.

Toutefois, les images les plus remarquables sont celles qui mettent en présence plusieurs fois le même personnage dans la même image, que ce soit par les artifices de l'incrustation, des reflets, et des axes de visée. Dans ces plans, le point de vue, en se multipliant s'affirme en une répétition formelle et signifiante qui confère à l'image un espace concentrique. Cette forme visuelle, au contraire de celle, dépliée, dans les *Scènes de la légende de Sainte Barbe*, est repliée sur elle-même. Elle fonctionne en « couches » superposées, qui, tout en faisant référence à la peinture (et aux livres, thème du film), provoque, grâce au mouvement propre à l'image cinématographique, un réel décentrement de la perspective visuelle. Ce décentrement s'accompagne d'une ambiguïté du sens, par surcharge, qui déjoue nos habitudes de lecture tout en étayant puissamment la narration.

Ainsi, lorsque Nagiko part à la recherche de son amant vers la maison de l'éditeur, on la voit pénétrer, en imposte (de dos et de nuit, en plan large), par une porte cochère dans un espace que l'on imagine être la cour de la maison de l'éditeur. Simultanément on la voit apparaître, à gauche du cadre dans l'image de fond, en plan taille. Alors que sur l'imposte, elle continue de pénétrer dans la cour, dans l'image de fond, elle demeure immobile à la vue, sur la véranda, des corps enlacés de l'amant et de l'éditeur. À cet instant, sa silhouette sombre, de dos, est visible simultanément sur le fond et dans l'imposte, tandis que la nuit estompe considérablement les contours du cadre de l'imposte. Elle semble être à la fois ici et là.<sup>8</sup> L'action du fond a devancé celle de l'imposte. Elle a anticipé la stupeur de la découverte. Mais la simul-

tanéité visuelle de sa présence, dans la durée, et dans l'espace global du cadre a décentré à la fois le regard et l'émotion. En effet, l'empathie naturelle que l'on éprouve pour le personnage est mise en échec par la distance que le dispositif provoque : ainsi, bien que le sens soit parfaitement lisible, il perd de son hégémonie au profit d'une émotion plus esthétique et plus intellectuelle qui est due à la stupeur, non pas de la découverte de la trahison, mais de l'inquiétante et étrange beauté de cette image. Une image toute de plans frontaux superposés, comme sur une estampe japonaise, où chaque strate surgit derrière la précédente sans liaison visible mais dans une incontestable et harmonieuse profondeur. Harmonie essentiellement due à ce qui est caché, plutôt qu'à ce qui est vu. Mystère de la coïncidence des formes et de leurs relations à la surface de la toile de l'écran. Apparition qui ne doit plus rien à la perspective et pourtant tout au « point de vue ».

Chez Peter Greenaway, la forme et le fond sont toujours étroitement liés, intimement dépendants, et jamais, dans *The pillow book*, la juxtaposition, la superposition, ou l'incrustation ne sont purement formelles. Elles sont une des formes visuelles possible des points de vues multiples que le cinéaste veut porter à son sujet : des points de vues simultanément internes, externes, subjectifs, narratifs, et esthétiques. Il est même, parfois, explicitement référentiel : ainsi, lorsque Nagiko met le feu à son appartement, alors qu'en plan américain, on la voit tenir à la main un manuscrit en flammes, *La madeleine pénitente* de Georges de la Tour est en imposte au bas du cadre : image pensive s'il en est, qui nie tout de la narration filmique, et qui suggère, plutôt que l'inévitable similitude visuelle,

la conscience, intériorisée par le personnage, de la coïncidence entre le regard que l'on porte sur elle et celui qu'elle porte à son geste. Un pli de l'espace-temps qui fait coïncider le présent de l'image avec sa référence passée, mais aussi les durées respectives de notre regard sur chacune d'elles : durées dont on sent qu'elles sont de nature et d'attention différentes, et qui interrogent l'illusion narrative. À cet instant-là, deux espaces perspectifs sont ouverts simultanément, qui convoquent deux temps, deux événements, mais qui fonctionnent en *écho polygraphique*.

L'imposte, loin d'être, dans ce film, une figure de style maniérée, cède souvent la place à des plans dont la construction optique est aussi subtile que parfaitement injustifiée par le décor : ainsi, le dépeçage de l'amant par l'éditeur, pour s'approprier le texte calligraphié sur son corps, se dédouble dans un miroir incliné adjacent à la table des opérations.

L'image est donc dédoublée et inversée selon une longue oblique à peine visible, qui traverse le cadre de part en part. L'action dédoublée et simultanément inversée par le miroir ouvre, encore une fois, par l'action contraire des mouvements linéaires, un espace bi directionnel, contradictoire, et pourtant « ravissant » au vrai sens du terme : qui nous saisit.

Et, comme pour ajouter une « projection » visuelle supplémentaire à ce dispositif déjà dense, la lumière de Sacha Vierny, (au comble de son plaisir), est actrice. Hors les projections calligraphiques sur les murs et les corps, qui, elles aussi, déniaient à l'image une trop simple analogie avec le réel, les idéogrammes lumineux, parfois, s'éteignent doucement si l'on referme les battants des bibliothèques... ►

## 8

Ces tentatives peuvent être différenciées de ce que l'on appelle au cinéma le « *split-screen* » et qui divise le cadre en deux (parfois plus) cadres simultanés et homothétiques. En effet, chez Brian de Palma par exemple, l'usage du « *split-screen* », bien qu'en général, en effet, il simultanise deux points de vues différents sur une même action, ne produit pas exactement le même effet : le « *split-screen* » est souvent, pour lui, un mode de compression temporelle, une sorte d'économie sur la durée du film, qui donne, paradoxalement parfois, le sentiment que l'action se dilate à l'extrême. Mais jamais, l'un des cadres ne s'« incruste » dans l'autre, l'adjacence est nette, marquée, et revendiquée comme peut l'être celle d'un diptyque ou d'un triptyque en peinture.

- « Une image n'est pas forte parce qu'elle est brutale ou fantastique mais parce que l'association des idées est lointaine, lointaine et juste. »<sup>9</sup>

On le voit, à travers ces quelques exemples, la question du « point de vue » est au centre de la création visuelle, et plus encore de la création cinématographique. Car, cette « image cinématique » qui nous déplace sans cesse d'un espace à un autre, d'un temps à un autre, offre un potentiel visuel et signifiant encore largement inexploré. Par une bonne maîtrise de la construction en perspective, et la conscience aiguë des paramètres qui la font subtilement varier, il est possible de travailler à la fois la surface de l'image et son épaisseur. Il est devenu possible également, de se libérer de la dictature de l'« objectivité » imposée par les optiques photographiques.

Erwin Panofsky relate un débat qui eut lieu, en 1572, à propos d'un bas relief de l'annonciation, situé à 17 aunes au dessus du sol, sous le Dôme de Milan dont on ne savait s'il fallait la représenter en contre-plongée, ou à la hauteur des yeux de l'ange annonciateur :

« (...) la disposition perspective d'une peinture devait-elle se régler sur le point occupé effectivement par le spectateur (...), ou alors fallait-il, à l'inverse demander au spectateur de s'adapter par la pensée à la disposition adoptée par le peintre ? »<sup>10</sup>

Cette question, qui pourrait nous paraître à juste titre dépassée, puisque le point de vue est unifié par l'optique photographique, et qu'au cinéma la place du spectateur est fixe et assignée, reste pourtant cruciale et engage d'autant plus le cinéma contemporain à y réfléchir que les techniques numériques nous ont donné le moyen d'y « mettre la main ».

Ce que l'objectivité des optiques impose, peut être contredit au profit de « la disposition adoptée par le peintre ». Il y a pour le cinéma du XXI<sup>e</sup> siècle de nouvelles formes narratives à expérimenter et à mettre en jeu, à condition que le point de vue ne soit plus la simple conséquence d'une captation mais un vrai « parti pris » qui engage le corps dans l'espace autant que l'esprit dans le temps.

Enfin, ce que la multiplicité des expérimentations que les techniques numériques nous révèlent, subitement, et qui est déjà sensible, c'est que notre point de vue a changé. La perspective qui s'est construite sur le modèle d'une vision humaine et terrestre, aspirée par l'infini, en ligne droite, a, depuis que l'horizon vu de l'espace s'est refermé sur lui-même, considérablement perdu de sa pertinence. Le cyber espace et la présence virtuelle dont les concepts étaient, il y a moins de vingt ans encore, parfaitement obscurs au plus grand nombre, sont entrés de plein-pied dans le champ perceptif et cognitif. La terre est ronde et petite. L'information transite par l'espace, les images en viennent.

Cette projection inversée du point de vue, de l'espace vers nous, modifie subrepticement et pourtant considérablement notre rapport à l'image. En un demi-siècle, la force historique et séculaire que l'image tenait de son aptitude au témoignage s'est déplacée vers celle, scientifique et contemporaine, de la pré-vision et de la simulation.

En se multipliant dans l'espace, mais en convergeant vers nous, les images inversent la perspective que nous avons des événements. Lorsque les attentats du 11 septembre 2001 ont

<sup>9</sup> JEAN-LUC GODARD, *Histoire(s) du cinéma*, tome 4, p. 259. Éditions Gallimard-Gaumont, 1998, Paris.

<sup>10</sup> E. PANOFSKY, in *La perspective comme forme symbolique*, p. 161. Éditions de Minuit, 1975, Paris.

eu lieu à New York, ce n'était plus l'objectif qui visait l'image, c'est l'image qui a fondu vers l'objectif. La grande quantité de points de vues simultanés sur l'événement, plus que le circonscrire, l'a fossilisé, instantanément. Une icône s'est formée à travers laquelle la visée du regard transite vers un sens symbolique. Une image unique, résultante de toutes les autres, qui n'a ni espace ni durée s'est imposée. Une image que nous croyons avoir capté, mais qui nous a capturé.

*Oui  
la nuit est venue  
un autre monde se lève  
comme si on avait supprimé  
la perspective  
le point de fuite*

Godard, *Histoire(s) du cinéma*, tome 2.

#### FRANCINE LEVY

**Architecte DPLG et docteur en Arts plastiques et Sciences de l'art, elle enseigne à l'École nationale supérieure Louis-Lumière.**  
**Sa thèse de doctorat Du cinéma dans la peinture – l'image dissolue 1998, traite des relations « dissolues » du Cinéma et de la Peinture, et de la trans-figuration des images qui transitent d'un support à un autre par l'intermédiaire des technologies numériques de l'image. Elle est peintre et mate painter, et cherche un langage et un processus commun à la conception des images cinématographiques traditionnelles et des images numériques pour le cinéma. Sa recherche est étayée par une pratique professionnelle dans les effets spéciaux numériques cinématographiques mis au service de longs-métrages français.**  
**Elle a publié « De la perspective » in X, l'œuvre en process, volume II, CERAP, publications de la Sorbonne, sur l'usage de la perspective chez Peter Greenaway, et De la peinture dans le film de Léos Carax-- Sans Titre, in L'incertain dans l'Art, CERAP, publications de la Sorbonne, sur son travail de mate painter avec Léos Carax pour un plan particulier de son film Sans Titre.**