

Gaïd Girard

Université de Bretagne occidentale

Les fenêtres de la perception.  
L'expérimentation et les limites de  
l'humain au cinéma

## De la perception au cinéma

Cette réflexion se place dans le prolongement de ma contribution à l'ouvrage collectif dirigé par Elaine Després et Hélène Machinal issu du colloque de Brest qui a précédé celui de Montréal<sup>1</sup>. J'avais tenté de faire une sorte de typologie des films qui thématisaient les limites de la définition de l'espèce humaine. J'avais distingué trois catégories : les films dans lesquels le règne animal prend le pas sur l'homme ou menace de le faire; les films qui interrogent les rapports de l'humain avec la machine et mettent

---

1. Le colloque « Les frontières de l'humain et le post-humain / Mapping Humanity and the Post-human » s'est tenu du 5 au 7 septembre 2012 à Brest. Voir mon article dans les actes intitulé « Le posthumain au cinéma. Entre peur et méditation philosophique », *PostHumains : frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 315-332.

en scène robots, androïdes et cyborgs; et pour finir, les films qui traitent des mécanismes du cerveau de l'homme et de son appareil perceptivo-cognitif, qui entraînent sa perception de la continuité de l'espace-temps<sup>2</sup>.

C'est cette dernière catégorie qui sera explorée. Mon analyse s'appuiera d'abord sur trois films anciens, en noir et blanc, que l'on peut qualifier d'expérimentaux : un film surréaliste de Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*<sup>3</sup>, sur un scénario d'Antonin Artaud, *La jetée*<sup>4</sup> de Chris Marker et *Eraserhead*<sup>5</sup> de David Lynch. Par la suite, j'aborderai deux films hollywoodiens plus récents, *Minority Report*<sup>6</sup> et *Inception*<sup>7</sup>; j'évoquerai aussi *2001: A Space Odyssey*<sup>8</sup> de Stanley Kubrick.

Jouer sur les limites, les distorsions ou la puissance de perception des personnages à l'intérieur du récit sans disqualifier cette perception dans la diégèse<sup>9</sup>, c'est mettre en image une perception humaine différente, éventuellement augmentée, et en conséquence troubler celle du spectateur; c'est aussi forcément attirer l'attention sur les pouvoirs du cinéma et en rendre le dispositif plus visible à l'écran, et donc y inclure une dimension métafilmmique évidente. C'est un programme que certains cinéastes se sont employés à explorer,

---

2. Sylvie Allouche, pour sa part, se proposait d'inventer un programme de recherche qui tenterait de dépasser les limitations de notre appareil perceptivo-cognitif (voir son article dans le volume mentionné ci-dessus).

3. Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*, France, 1928, 44 min.

4. Chris Marker, *La jetée*, France, France, 1962, 28 min.

5. David Lynch, *Eraserhead*, États-Unis, 1977, 89 min.

6. Steven Spielberg, *Minority Report*, États-Unis, 2002, 145 min.

7. Christopher Nolan, *Inception*, États-Unis, 2010, 148 min.

8. Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, États-Unis et Royaume-Uni, 1968, 142 min.

9. C'est-à-dire sans proposer la clé de la folie qui délégitimerait la perception, comme c'est le cas dans *Le cabinet du docteur Caligari* ou *L'antre de la folie*. Il n'y a pas de suggestion d'hallucination assignée à un personnage dans les films de mon corpus.

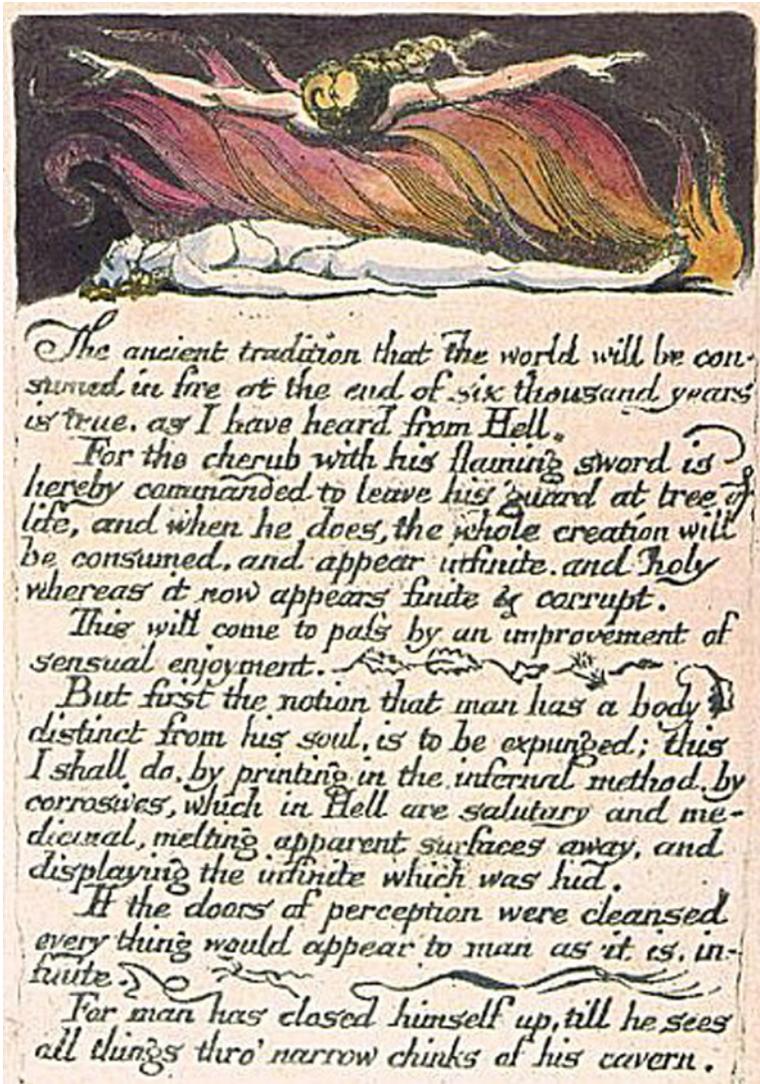
et ce, dès les débuts du cinéma<sup>10</sup>. Hans Richter, l'un des premiers cinéastes encensés par les surréalistes, présentait à l'écran une série de formes géométriques changeantes et répétitives : le cinéma ouvrait de nouvelles possibilités dans l'étude plastique du mouvement, du rythme, et des contrastes de valeurs (*Rythmus*, 1921), sans fil narratif. C'est aussi le cas du célèbre *Ballet mécanique*<sup>11</sup> de Fernand Léger. Cette tradition d'un cinéma abstrait et non narratif existe toujours. Je voudrais m'intéresser plus particulièrement ici à certaines séquences d'espaces soudainement hétérotopiques et paradoxaux utilisées dans mon corpus qui procèdent de cette tradition.

La nature mimétique de l'image au cinéma, à 24 images par seconde, qu'elle soit analogique ou numérique, permet une variété infinie de distorsions et même d'écarts radicaux par rapport à la norme du réel représenté telle qu'elle est éprouvée par le spectateur. Mon analyse porte sur la représentation à l'écran d'une perception humaine autre, à travers des films qui offrent à la fois une réalité représentée non normée et un personnage qui « voit » cette réalité dans un rapport de vérité non hallucinatoire. Ces films qui se tiennent sur une ligne de crête entre merveilleux et folie valident la vision des personnages de l'intérieur. Nous sommes donc dans un cas de figure un peu différent du texte de Aldous Huxley dont j'ai pastiché le titre, car il s'agit de perception sans adjuvant de quelque sorte que ce soit<sup>12</sup>, mais la référence à Blake cité en exergue des

10. Voir le DVD *Dada Cinema*, Re:Voir Vidéos et Editions du Centre Pompidou, ADAGP, Cécile Starr, Paris, 2005 (sorti à l'occasion de l'exposition *Dada* au Centre Pompidou), qui présente des films de Hans Richter (1921, 1926, 1927), Viking Eggeling (1921), Man Ray (1923, 1926), René Clair et Francis Picabia (1924), Fernand Léger et Dudley Murphy (1924).

11. Fernand Léger et Dudley Murphy, *Ballet mécanique*, France, 1924, 19 min.

12. Ceci est en fait discutable car la mescaline est chimiquement proche des composés de l'adrénaline. Voir Aldous Huxley, *The Doors of Perception*, Londres, Penguin, 1954, p. 12 : « a Young English psychiatrist, at present working in Canada, was struck by the close similarity, in chemical composition, between mescaline and adrenalin. Further research revealed that lysergic acid, an extremely potent hallucinogen derived from ergot, has a structural biochemical relationship to the others. Then came the discovery that adrenochrome, which is a product of the decomposition of adrenalin, can produce many of



William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*, plate 14, 1790.

*Portes de la perception*, reste pertinente pour notre propos : « If the doors of perception were cleansed everything would appear to man as it is, infinite ».

Il ne faut pas négliger un passage qui précède celui choisi par Huxley dans le poème de Blake ci-dessus : « but first, the notion that man has a body distinct from his soul is to be expunged ». Ceci va à l'encontre de nombreuses conceptions du posthumain qui explorent les modalités diverses de la séparation corps/esprit. J'y reviendrai.

Ce rapport de vérité entre perception et personnage diégétique percevant est figuré dans les films de notre corpus par la répétition insistante de champs-contrechamps qui lient visage et image. C'est un schéma d'un grand classicisme, mais dont David Bordwell affirme dans un article relativement récent la dimension universelle (*contingent universals*), au-delà des conventions cinématographiques non mimétiques de la perception humaine<sup>13</sup>. Ces champs/contrechamps homologuent la perception du personnage, même quand il ne s'agit pas de vision d'un réel vraisemblable. Cette vision « de l'intérieur », celle de l'écran du cerveau, qu'elle relève du rêve ou d'une réalité déplacée sur l'axe temporel, est ainsi validée par le dispositif du film. Il ne s'agit donc pas ici de parler de la vision numérisée des androïdes ou des cyborgs, mais de pouvoirs humains éventuellement augmentés.

On a beaucoup écrit sur la proximité essentielle du cinéma et du rêve, mais je voudrais déplacer ici le propos, et voir comment les possibilités d'une perception humaine augmentée, c'est-à-dire qui dépasse les limites cognitives logico-temporelles de l'espace-temps vraisemblable peuvent être problématisées au cinéma.

---

the symptoms observed in mescaline intoxication. But adrenochrome probably occurs spontaneously in the human body. In other words, each one of us may be capable of manufacturing a chemical, minute doses of which are known to cause profound changes in consciousness. »

13. David Bordwell, « Convention, Construction and Cinematic Vision », *Poetics of Cinema*, Londres, Routledge and Taylor and Francis Group, 2008, p. 57-82.

## Perception et rêve

Le film de Germaine Dulac, qui appartient au corpus des films dits surréalistes<sup>14</sup> défend d'entrée l'autonomie du monde des images et refuse le terme de rêve qui le diminuerait. Voici le texte du premier écran du film, en forme de dénégation, écrit par Artaud : « Non pas un rêve, mais le monde des images lui-même entraînant l'esprit où il n'aurait jamais consenti à aller, le mécanisme en est à la portée de tous<sup>15</sup> ».

L'idée est donc de retrouver au cinéma les mécanismes de l'esprit humain débarrassé de la logique de la raison<sup>16</sup> : le début du film invite par le passage d'un seuil initial<sup>17</sup> à entrer dans un autre monde, et à accepter une première action à rebours de la logique la plus

---

14. Bien qu'Antonin Artaud en ait écrit le scénario, les surréalistes ont hué le film à sa sortie, organisant un chahut comme ils avaient coutume de le faire. Voir le texte de Alain Virmaux dans le livret de la réédition du film en DVD, Lightcone, 2009, Odette et Alain Virmaux, *Antonin Artaud/Germaine Dulac, La coquille et le clergyman, The Seashell and the Clergyman*, Paris, Éditions Paris Expérimental, 2009 [1999], 160 p.

15. Extrait du scénario : « Du fin fond de sa bouche entr'ouverte, de l'entre-deux de ses cils se dégagent comme des fumées miroitantes qui toutes se ramassent dans un coin de l'écran, formant comme un décor de ville, ou des paysages extrêmement lumineux. La tête finit par disparaître entièrement et des maisons, des paysages, des villes se poursuivent, se nouant et se dénouant, forment dans une sorte de firmament inouï de célestes lagunes, des grottes aux stalactites incandescentes et sous ces grottes, entre ces nuées, au milieu de ces lagunes on voit la silhouette du navire qui passe et repasse noir sur le fond blanc des villes, blanc sur ces décors de visions qui tournent soudainement au noir » (Antonin Artaud, *Œuvres*, « La coquille et le clergyman (scénario de film) », Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2004 [1927], p. 251.)

16. Voir le commentaire de Vitrac sur le film : fig. 13 du livret de *La coquille et le clergyman*, *op. cit.*, p. 81 : « Le mécanisme mental de ce film est à la portée de tout le monde. Le film n'est pas un rêve, mais plutôt une suite d'images *toutes dirigées dans le même sens* et telle qu'on peut présenter un cerveau qui pense sans le vouloir. Au milieu de ce mouvement inconscient, la photographie et le cinéma font leur œuvre, ils recueillent ce résidu de pensée, de rêves libres et éveillés dont la pensée claire ne veut pas. »

17. Voir l'importance paradigmatique des portes et des seuils au cinéma dans Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *Le cinéma et les sens*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2011, p. 63.

élémentaire : le personnage vu de dos jette à terre des carafes qu'il vient de remplir. Par la suite, les passages non motivés d'un espace à l'autre, les surimpressions constantes, les changements d'échelle de plan invitent à voir dans le film une exploration de l'esprit d'un homme gauche, amoureux et jaloux.

Cette représentation centripète du fonctionnement du cerveau humain qui cherche à évoquer le fonctionnement de l'inconscient humain se suffit à elle-même. L'abandon assumé de la continuité narrative, l'affranchissement de la raison au profit d'une iconographie onirique, est déjà un gage d'exploration d'une dimension de l'humanité difficile d'accès. Le cadre prime sur la fenêtre bazinienne, la réalité représentée n'est que peu référentielle et affiche sa construction imaginaire. Le spectateur est invité à découvrir — et reconnaître peut-être — ce qu'Artaud appelle le mécanisme du monde des images.



Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*, 1928.



Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*, 1928.

On retrouve cette même dimension onirique, plus cauchemardesque cependant, dans *Eraserhead*, le premier film de David Lynch, sorti en 1976 et devenu un film culte. La bande son de ce film très noir, qui suscite souvent l'inconfort physique du spectateur, est faite de bruits industriels métalliques, répétitifs qui semblent indiquer que tout se passe près d'une gare, dans une friche industrielle abandonnée dont certaines machines tournent toujours, peut-être toutes seules.



David Lynch, *Eraserhead*, 1976.

La filiation entre les deux films est patente, mais celui de David Lynch ouvre plus grand la fenêtre de la réalité représentée et suggère en incipit peut-être une autre planète, peut-être une figure de démiurge dans l'image de l'homme actionnant un aiguillage. En effet, les derniers plans de la séquence introductive peuvent être lus de deux façons au moins : la figuration en très gros plan d'une conception — mouvement centripète vers l'intime d'un corps (il sera plus tard question de grossesse et d'un drôle de bébé), ou la sortie de la caverne de la terre vers un autre monde infiniment lointain — mouvement centrifuge; le jeu sur le noir et blanc, l'ombre et la brillance fait lire l'image de deux façons, en creux ou en plein, décuplant son pouvoir de suggestion comme figuration de l'origine. La dimension fortement symbolique de ces plans brouille la traditionnelle dichotomie théorique entre fenêtre et cadre au cinéma<sup>18</sup> que j'ai déjà commencé à effacer : la réalité sensible représentée dont le plan prélèverait un extrait est extrêmement déroutante; la coexistence de matières et d'échelles de réalité disparates, une flaque de liquide, une crevasse dans un relief montagneux, un pan de ciel, une sorte de spermatozoïde blanchâtre étirée vue au microscope ne relèvent d'aucune expérience visuelle connue et leur dimension référentielle s'en trouve affaiblie. Elle subsiste cependant et interpelle le spectateur, car il s'agit de sécrétions du corps humain reconnaissables (plus tard dans le film, le bébé emmailloté aura la même forme que le filament gras et blanchâtre du début). L'organisation des formes, des lignes, du mouvement et de la perspective à l'intérieur du cadre construisent un univers hautement énigmatique, mais qui ne glisse jamais vers l'abstraction ou le pur symbole, car la corporalité des représentations et de la bande son qui affectent directement les spectateurs l'en empêche. Le monde d'Henry, qu'il soit issu d'un cauchemar ou d'une réalité dystopique, ou des deux, happe le spectateur dans une sorte de limbe spectral où ses sens sont fort malmenés.

18. Voir Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *op. cit.*, chapitre II, « Cinéma écran, porte et seuil », p. 45-66.

On a déjà écrit, à juste titre, que le malaise physique engendré par la perception d'images et de sons qui déclenchent le dégoût relève de l'abject kristevien<sup>19</sup>. L'intérieur et l'extérieur des corps se mélangent, le corps du bébé est sans forme reconnaissable et surtout sans peau, le poulet bouge et suinte, des filaments blanchâtres tombent sur la scène et sont écrasés par une vieille petite fille grimée en poupée, la bande-son industrielle ne s'arrête presque jamais. Le spectateur est pris dans une expérience quasi haptique d'autant plus éprouvante qu'elle n'est pas médiatisée par un semblant de logique narrative, comme c'est le cas dans les films que Linda Williams appelle de *body genre*<sup>20</sup>, (films d'horreur, mélodrames ou films pornographiques), où les sécrétions sang/larmes/sperme sont motivées. Le rapport du spectateur au monde étrange de Henry va bien au-delà du rapport oculaire, et la participation spectatorielle est somatique, avant d'être intellectuelle. La surface du film, qui met en avant les matières, les corps et le tactile de manière générale déclenche la mémoire perceptuelle du spectateur à un point d'intensité rarement égalé. Elle a fait fuir de nombreux spectateurs de la salle, mais a aussi créé une communauté de fans de *Eraserhead*, à la sensibilité différente, peut-être augmentée.

---

19. Voir Ils Huygens, « "They're not even sure it is a baby yet"...Body Horror in *Eraserhead* », <http://inter-disciplinary.net/ati/Monsters/M4/huygens%20paper.pdf> (19 mai 2013). : « The abject, first of all is related with the boundary confusion of inside/outside that we already said is associated with body horror. Secondly, the abject is associated with the formless. The baby, lacking both bone structure and skin does not have a real body to contain it, it is unformed mass, resembling "a squashed spider or spit", as in Antonin Artaud's definition of "l'informe". A third aspect of Kristeva's abject is its association with body fluids such as blood, especially menstrual blood, urine, excrement and vomit. The blurring of the inside/outside distinction is also reflected throughout the rest of the *mise-en-scène*. Bypassing the intellect, body horror films like *Eraserhead* (and all of Lynch films) hit the viewer directly in the flesh. Pleasure is not derived from narrative resolution or from the interpretation of signs, but is caused precisely by facing the abject, which when treated in creative form is "edged to the sublime." »

20. Voir Linda Williams, « Film Bodies : Gender, Genre, and Excess », *Film Quarterly*, vol. 44, n° 4, été 1991, p. 2-13.

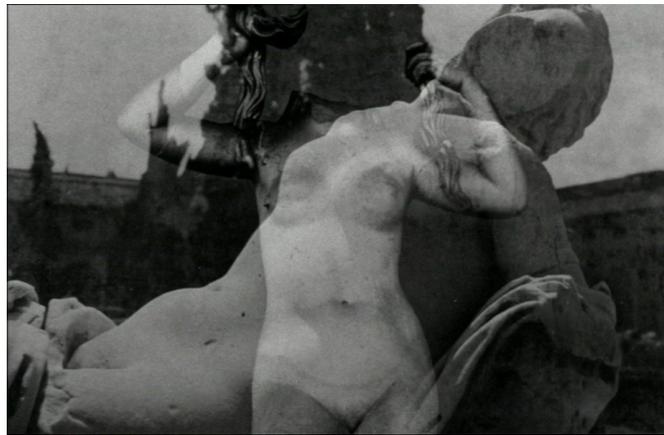
David Lynch, *Eraserhead*, 1976.

## Perception et espace-temps

Le choix opéré par Chris Marker dans *La jetée* est radicalement différent. Pour mettre en scène ce récit de science-fiction postapocalyptique — situé après la Troisième Guerre mondiale et l'irradiation totale de la planète qui contraint les survivants à vivre dans des souterrains —, Marker choisit de faire un photo-roman, c'est-à-dire un film composé uniquement de photogrammes (sauf pour un plan animé), avec une voix hors champ presque en continu et des extraits de musique classique. On a beaucoup écrit sur ce film aux choix esthétiques radicaux : noir et blanc, images fixes, très peu de sons diégétiques<sup>21</sup>. Il met en scène l'histoire du voyage à la fois dans le temps mental et réel d'un prisonnier soumis à des expériences scientifiques. Le choix de la fixité pour représenter le déplacement dans le temps efface l'exigence narrative mimétique, mais les photogrammes des images du passé et du futur sont lestés de la trace analogique des photographies (surtout dans une époque pré-numérique). L'homme a été choisi « pour sa fixation sur une image

21. Voici ce que J. G. Ballard dit à son propos : « Ce film étrange et poétique, parfaite fusion de science-fiction, de fable psychologique et de paysages intérieurs du temps. En inventant ses propres conventions à partir d'une cicatrice, il réussit triomphalement, là où la science-fiction faillit immanquablement » (Chris Marker, *La jetée : ciné-roman*, Paris, Kargo et l'Éclat, 2008, page intérieure de couverture).

du passé », qui le rend plus apte que d'autres à supporter la douleur des expériences de voyage dans le temps, sans mourir ou devenir fou. Quand les hommes du futur lui proposent de les rejoindre, il choisit de retourner dans le passé de son souvenir d'enfance. Il s'agit bien ici de mettre en scène les possibilités augmentées du cerveau, et de figurer au plus près les mécanismes de la mémoire visuelle et du traumatisme<sup>22</sup>.



Chris Marker, *La jetée*, 1962.

---

22. Jean-Louis Schefer, « À propos de *La jetée* », paru originellement dans le catalogue de l'exposition *Passages de l'image*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990. Repris dans Jean-Louis Schefer, *Images mobiles : récits, visages, flocons*, Paris, POL, 1999. Consulté sur <http://simpleappareil.free.fr/observatoire/index.php?2008/12/17/59-a-propos-de-la-jetee-jean-louis-schefer> (21 mai 2013). Martina Witt-Jauch, « Image Versus Imagination: Memory's Theatre of Cruelty in Chris Marker's *La Jetée* », *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, n° 4, hiver 2012, <http://www.alphavillejournal.com/Issue%204/HTML/ArticleWitt-Jauch.html> (3 mai 2014).

Les différents photogrammes du passé qui affleurent à la mémoire du prisonnier sollicitent tous les sens du spectateur et la fin de la séquence qui élargit le champ à « un musée qui est peut-être celui de sa mémoire » dit la voix off, s'approche au plus près de la minéralité des statues mutilées; l'odeur et les sons des champs, la douceur des cheveux d'un enfant ou d'un chat, la promesse d'un sourire encadrée par la fenêtre d'une portière sont remplacés par la dureté de la pierre, l'immédiateté du grain de la tête puissante et aveugle filmée en gros plan et en contre-plongée, énigmatique, qui s'efface derrière le visage souffrant de l'homme, en un superbe fondu-enchaîné<sup>23</sup>. L'intimité de la mémoire individuelle s'enlace autour d'une représentation intemporelle de l'humain<sup>24</sup> qui une fois de plus, mêle mouvement centripète et centrifuge; le fondu enchaîné figure les capacités du cerveau humain à transcender les limites de l'espace-temps, la frontière entre le soi et l'autre, le sujet et l'objet. Dans *La jetée*, l'image souvenir obsédante qui structure toute la narration se révèle être l'instant de la mort du personnage, dans une boucle temporelle rappelant Borges. Le film montre un individu qui repousse ou élargit les frontières de la perception humaine en expérimentant une sorte de collusion ontologique entre sa mémoire et son inconscient et un monde extérieur angoissant. L'hypothèse de la folie est écartée<sup>25</sup>, et le spectateur se retrouve emprisonné dans un espace-temps en boucle, source de malaise profond que la distance créée par la succession des photogrammes et la beauté de la voix récitante réussit tout juste à juguler.

Il s'agit donc dans les trois films que je viens d'analyser d'intensifier à l'extrême les arcs de la perception, y compris entre écran et spectateurs. Il s'agit peut-être aussi de frôler le Réel lacanien

23. Voir Suzanne Liandrat-Guigues, *Cinéma et sculpture, un aspect de la modernité des années soixante*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 85-88.

24. On s'éloigne ici de la filiation reconnue par Marker lui-même et d'autres ensuite entre *La jetée* et *Vertigo* (Alfred Hitchcock, États-Unis, 1958, 128 min.), et donc d'une vision romantique et fantastique de la spirale retournée du temps.

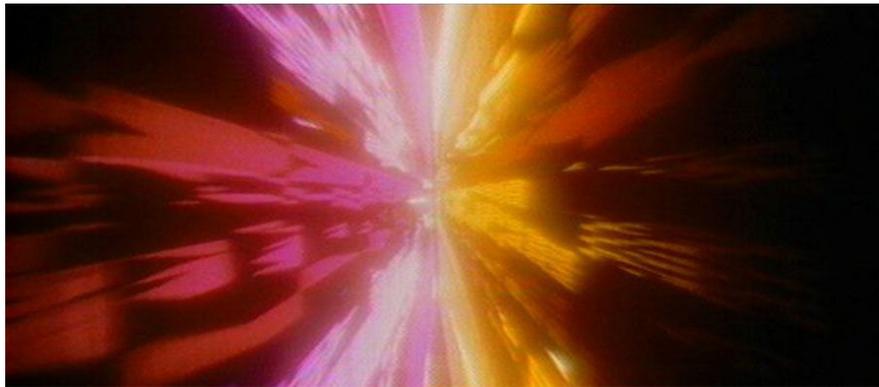
25. Contrairement à *Vertigo*.

impossible par tous les sens, tout en maintenant le cadre du plan et la répétition structurante du champ contrechamp.

## Perception et posthumain

D'une certaine manière, les trois derniers films de mon corpus, qui appartiennent tous de manière affichée au genre de la science-fiction, vont moins loin dans « l'autonomie du récit des images » de la perception humaine augmentée, car leur mouvement est uniquement centrifuge, même quand il s'agit de se servir de la nature du rêve humain, comme dans *Inception*. Comme les précédents, ces trois films thématisent la question de la perception et proposent un certain nombre de séquences à forte dimension métaphorique. Mais ce sont les effets plutôt que les mécanismes d'une perception augmentée qui y sont traités.

Dans *2001*, nous restons à l'extérieur du casque de Bowman lors du voyage intersidéral vers Jupiter, que la technique du slit-scan utilisée pour la première fois au cinéma a rendu célèbre<sup>26</sup>.



Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, 1968.

---

26. Le slit-scan est un procédé photographique et cinématographique utilisé classiquement dans la photographie statique pour obtenir des flous et des déformations. Il a été perfectionné pour le cinéma et permet d'obtenir un flux multicolore de type psychédélique, qui entraîne le spectateur dans un dédale lumineux changeant.



Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey, 1968.

Comme Bowman, le spectateur est happé par le mouvement de fuite vers l'infini des lignes colorées qui se remplacent sans cesse. Les déformations psychédéliquies des formes et des couleurs émerveillent et sidèrent. Cependant, les gros plans en contrechamp sur l'œil et le visage brouillé de Bowman derrière le casque mettent une fois de plus le spectateur dans une position ambiguë et l'empêche de jouir du spectacle en toute innocence. Ce visage apparaîtra prématurément vieilli et usé au bout du voyage, avant de se retrouver, d'une autre manière que dans *La jetée*, au point de suture de la boucle du temps (le fameux monolithe noir, qui apparaît une première fois dès le début du film, remplaçant l'image obsédante). Nous ne rentrons pas dans la tête de Bowman, mais nous voyons les effets sur son visage qui semble se déliter d'une perception inassimilable d'un espace-temps suprahumain.

Dans *Minority Report* et *Inception*, la perception augmentée des personnages est instrumentalisée dans la diégèse, mise au service d'un État totalitaire ou d'une compagnie privée d'espionnage industriel qui rentre dans les rêves d'autrui pour y voler des informations ou influencer des décisions. Dans *Minority Report*, des expériences ont permis d'isoler trois enfants au cerveau endommagé et surpuissant, les *precogs*, qui voient les crimes à l'avance. Alors que les trois *precogs* baignent dans un liquide laiteux et sont maintenus en demi-sommeil, comme des pré-nouveaux-nés, leurs visions sanglantes sont projetées

sur des écrans géants qui permettent aux policiers du *Precrime* de se rendre à l'endroit repéré et d'empêcher le crime d'avoir lieu. Les rêves de ces êtres humains à la perception augmentée servent un État policier qui punit avant même que l'acte n'ait eu lieu. La scène où le policier Anderson rend visite aux *precogs* et où l'un d'entre eux, Agatha, saisie par une vision de meurtre, s'agrippe à lui utilise le classique champ/contrechamp, mais dédoublé à l'intérieur de la diégèse par le système de projection des images mentales des *precogs* munis de casques capteurs sur un écran qui reproduit leurs visions. La caméra passe ainsi de Agatha agrippée à Anderson à l'écran divisé en trois qui reproduit sa vision, dans une nouvelle structure de champ/contrechamp où projecteur (Agatha) et projection (écran) sont de chaque côté de la caméra.

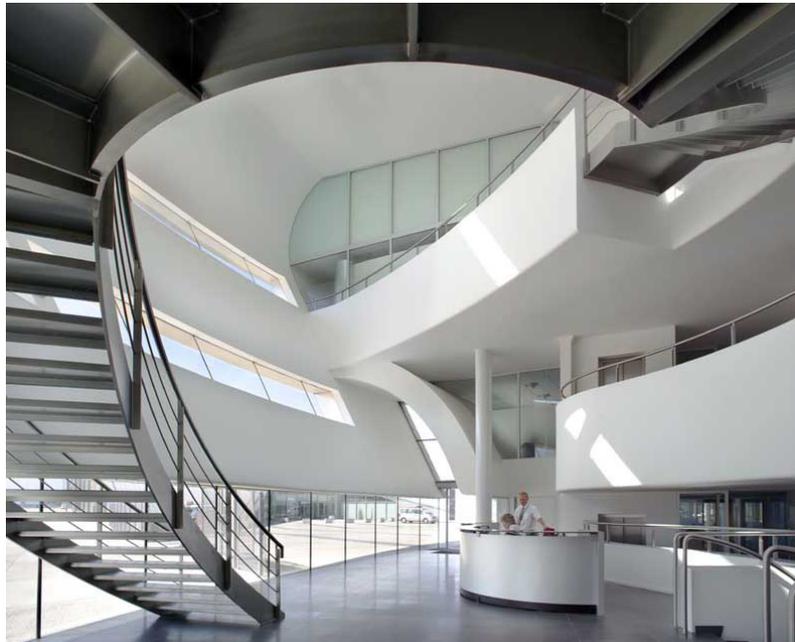
Chaque vision nouvelle est filmée comme un événement traumatique pour le *precog* humain qui l'envoie. La séquence met en scène la rencontre entre le cerveau qui voit le futur et celui qui reçoit son image dans une étreinte physique insupportable. Elle montre de façon surdéterminée la souffrance que la perception augmentée entraîne dans tous les films de mon corpus. On peut alors aller jusqu'à se demander s'il ne faut pas penser les choses à rebours, et si ce n'est pas la souffrance qui entraîne une modification de la perception (plus aigüe, déplacée). C'est peut-être un événement traumatique fondateur, ou une appréhension directe d'une violence première du monde et du chaos de l'esprit humain (Antonin Artaud) qui déclenchent une perception différente de l'espace-temps<sup>27</sup>. Les constructions cinématographiques borgésiennes d'un temps en spirale deviennent ainsi des reconstructions nécessaires de figuration de l'insupportable, des structures de répétition qui contiennent le malaise sensoriel de la représentation de l'informe, de l'indifférenciation, de la mémoire traumatique. C'est la thèse de Martina Witt sur *La jetée*, où elle y fait référence à Freud, Deleuze,

---

27. Martina Witt-Jauch analyse *La jetée* comme une version cinématographique du théâtre de la cruauté d'Artaud. Voir Martina Witt-Jauch, « Image Versus Imagination: Memory's Theatre of Cruelty in Chris Marker's *La jetée* », *op. cit.*

et Halbwachs : « The reconstruction of traumatic events leads to the subjectivisation of the individual. It is the true work of memory in art when sensation is conserved rather than commemorated<sup>28</sup> ».

En guise de conclusion, évoquons le film de Christopher Nolan, *Inception* qui, de manière inverse, affiche les reconstructions de l'esprit comme telles, et met en scène des rêves emboîtés les uns dans les autres censés figurer les différentes couches de la psyché humaine. L'espace paradoxal à la Eischer de l'escalier de Penrose qui monte à l'infini montre ses sutures, et son schéma de construction.



Christopher Nolan, *Inception*, 2010.

L'architecte des rêves, lorsqu'elle apprend à construire les différents niveaux du parcours onirique induit dans lequel ses acolytes devront évoluer pour voler les secrets cachés au plus profond de la psyché de la victime, pose une question à la fois évidente et sans réelle réponse : « How big these levels have to be? ». En effet, même si on peut trouver l'argument d'*Inception* sur la structure des rêves extrêmement réducteur et mécaniste, la question est pertinente :

28. *Ibid.*, p. 10.

quelle est l'ampleur des mécanismes de survie nécessaires à l'esprit humain pour échapper au réel perçu, et jusqu'où peut-on le séparer du corps? Les modifications de la perception humaine relèvent-elles des limites et de la résistance sensorielles et psychiques de l'humain ou peut-on réellement parler de perception augmentée, comme on a pu parler d'homme augmenté? L'expérience spectatorielle, par sa mise en avant des sens, nous rappelle que le questionnement sur les frontières de l'humain ne peut pas faire l'économie d'une réflexion sur les modalités rhizomantes de la perception. Sa mise en regard avec le rêve dans les films de notre corpus met l'accent sur la force du lien entre cerveau et sens et rappelle l'injonction blakienne : « But first the notion that man has a body/distinct from his soul must be expunged[...] for man has closed himself up, till he sees all things thro' the narrow chinks of his cavern<sup>29</sup> ». Le cinéma agrandit l'ouverture de la caverne et interroge directement les fenêtres de la perception humaine.

---

29. William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*, plate 14, 1790.