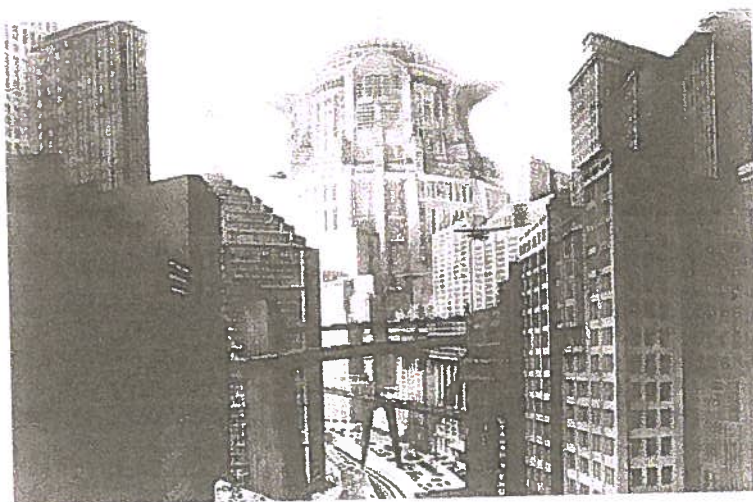


## VILLE ET CINEMA

En quoi le cinéma participe-t-il à une autre  
perception de l'espace urbain?



Sous la responsabilité de Denis MARTOUZET

DESTAING Emilie  
Mémoire de recherche  
Magistère 3

UNIV. TOURS EPU DA CESA



D 251 003918 5

Année 2003-2004

1) AC 3 7R 2004 DES



## VILLE ET CINEMA

En quoi le cinéma participe t-il à une autre  
perception de l'espace urbain?

*Le cinéma comme outil d'analyse de l'espace urbain ?*

Sous la responsabilité de Denis MARTOUZET

DESTAING Emilie  
Mémoire de recherche  
Magistère 3

Année 2003-2004

*"Les villes qui n'ont inspiré aucun film sont tristes comme des pays sans légendes".*

*M. Boujut*

## REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier très chaleureusement **Denis MARTOUZET**, professeur au CESA, mon directeur de recherche pour ce mémoire.

Je tiens également à remercier pour leur disponibilité et leurs conseils particulièrement avisés,

**Bruno DUQUENNE**, Laboratoire d'Architecture, Usage, Altérité (LAUA), de l'Ecole d'architecture de Nantes,

et **Robert GUEDIJIAN**, cinéaste, qui a gentiment accepté de me recevoir chez lui.

Je remercie également C. BERTIN-DENIS et M. LLASERA, vice-présidente du ciné-club Jacques Becker de Pontarlier,

ainsi que S. VUITTENEZ, qui a accepté de jouer le "cobaye" pour l'itinéraire-test.

# SOMMAIRE

Remerciements.....	3
Sommaire.....	4
Introduction.....	5
 <b>PREAMBULE.....</b>	 <b>9</b>
I. Présentation de la recherche.....	10
II. Modèle d'analyse.....	10
III. Objectifs de la recherche.....	14
 <b>1<sup>e</sup> PARTIE: ANALOGIE DES PROCESSUS URBAIN ET CINEMATOGRAPHIQUE.....</b>	 <b>16</b>
I. Ville et cinéma: des relations étroites.....	17
II. Ville et cinéma: deux espaces de représentation.....	18
III. Analogie des processus urbain et cinématographique.....	28
<i>Conclusion</i> .....	32
 <b>2<sup>e</sup> PARTIE: LE CINEMA COMM OUTIL D'ANALYSE DE L'ESPACE URBAIN?.....</b>	 <b>33</b>
I. "Image de la réalité" ou "réalité de l'image"?.....	34
II. Le cinéma: une autre perception de la ville.....	38
III. Espace filmique et espace urbain : deux systèmes signifiants ? .....	42
IV. Le rôle du « spectateur-citadin » ?;.....	45
<i>Conclusion</i> .....	48
 <b>3<sup>e</sup> PARTIE: PROPOSITION DE METHODOLOGIE.....</b>	 <b>49</b>
I. La méthode des itinéraires .....	54
Itinéraire-test.....	56
II. Grille d'analyse filmique.....	66
Grille-test.....	67
 <b>BILAN DE LA RECHERCHE .....</b>	 <b>69</b>
<i>Conclusion</i> .....	73
Bibliographie.....	74
Lexique.....	78
Table des matières.....	80
Annexes.....	84

# INTRODUCTION

*"La réalité? Elle marche à la fiction. C'est la fiction qui crée la réalité".*

Par cette phrase, Apollinaire résume joliment le lien complexe et fécond qu'il existe entre réalité et fiction, réel et imaginaire ; relation qui est au cœur de cette recherche.

L'espace urbain est un vivier d'images, une "fabrique narrative". La théorisation sur les images de la ville ne manquent pas, l'espace urbain n'échappe pas à l'actuelle "révolution communicationnelle". Mais le lien entre ville et images est plus profond que le mouvement actuel en faveur du "marketing urbain" ; il existe un lien quasi originel entre ville et mythe, ville et imaginaire, ville et utopie. Il existe donc logiquement un lien étroit entre ville et art. Ecrits de voyage, théâtre, photographie, littérature, dessin, peinture, mais aussi manuels scolaires, carte postales, guides touristiques, récits de fondation, légendes... autant de biais par lesquels l'individu se forge une image de la ville, par lesquels un imaginaire est rattaché à une ville. Nous portons ainsi tous en nous un imaginaire collectif des villes. Nous avons l'impression de connaître des villes sans pour autant n'y avoir jamais mis les pieds. Quelques essais sur les rapports de la ville à la littérature ont déjà été tentés, notamment à partir des romans d'apprentissage du XIXe siècle, mais le "septième art" n'a jamais constitué une réelle piste de réflexion sur la représentation de l'espace urbain. Pourtant la ville est intimement liée au cinéma. Ne parle t-on pas de "*cine-citta*", la "ville du cinéma"?

La révolution urbaine est exactement contemporaine de la naissance de l'histoire du cinéma: villes lumières et salles obscures se sont imposés tout deux dans l'Occident à l'aube du XXe siècle. Et ces cinquante dernières années, le phénomène "d'urbanisation universelle" se confond avec celui d'une "démocratisation" du cinéma. F. Barré<sup>1</sup> dit ainsi "qu'il est difficile pour qui aime la ville d'ignorer le cinéma et plus précisément de ne pas lier intimement dans une même passion cités et cinés".

On ne compte plus les films, dont certains sont restés éminemment célèbres, dans lesquels la ville joue le rôle du personnage principal ; que la ville soit imaginaire comme *Métropolis*, F. Lang (1927), *Alphaville*, J.L. Godard (1965) et *Fahrenheit 451*, F. Truffaut (1966), ou qu'il s'agisse d'une ville réelle comme *Hiroshima mon amour*, A. Resnais (1959), *Roma*, F. Fellini (1972) ou encore *Les ailes du désir*, W. Wenders (1987). La ville apparaît alors comme une vaste cinémathèque en espaces-temps réels. Qui peut dire qu'il n'a pas connu une curieuse impression de "remake"? Qui n'a pas eu l'impression, l'espace d'une seconde, de se retrouver au milieu d'un film, en marchant sur un certain boulevard, en sifflotant dans un couloir de métro, ou en se promenant le long d'un canal? Un "je-ne-sais-quoi" qui nous donne le sentiment de faire partie de la grande histoire du cinéma, qui donne une histoire et une âme aux lieux, signe d'une grande prégnance entre ville et cinéma.

L'étude des relations entre ville et cinéma est encore timide mais quelques faits témoignent d'un intérêt croissant pour la sujet: on a ainsi pu voir apparaître ces dernières années des festivals et des rencontres dédiés à ce thème. L'important colloque de l'université de Montréal, *Du cinéma et des restes urbains*, qui a eu lieu en 2001, ou encore le festival *Travelling* de Rennes en sont des exemples. Le cinéma commence donc à devenir un objet de recherche en architecture et en urbanisme. J.P. Duport, alors directeur de l'Architecture au M.U.L.<sup>2</sup>, s'adressant aux chercheurs en architecture et en urbanisme lors d'un colloque, leur

<sup>1</sup> In *Cités-Cinés*, "Le vrai-faux passeport", p7

<sup>2</sup> Revue 'Macramé, Urbanisme, Littérature'

avait d'ailleurs conseillé: "Lisez les cahiers du cinéma!". Mais on compte malgré tout peu de contributions jusqu'ici.

Faut-il alors parler d'un "rendez-vous manqué entre cinéma et recherche urbaine", tel que le titrait un numéro d'*Espaces et Sociétés*, en 1994? Cette timidité provient-elle d'une certaine méfiance vis-à-vis des représentations imagées, soupçonnée de manque de sérieux, du moins d'objectivité, face à la rigueur scientifique? Autrement dit, jugerait-on quelque peu frivole de s'appuyer sur un art aussi ouvertement trompeur que le cinéma pour expliciter une intuition, étayer une argumentation, ou même approfondir une réflexion? On pourrait répondre que le regard des chercheurs et des spécialistes de la ville est déjà sans doute quelque peu faussé, orienté (même à leur insu) par les films qu'ils ont pu voir. Mais la question préalable à poser est celle de la finalité des études urbaines: est-ce de découvrir les systèmes spatiaux ou de comprendre le vécu des habitants? La réponse est double: il s'agit de comprendre les pratiques urbaines des habitants dans l'espace (les espaces) que constituent la ville. Pourtant la deuxième option est encore souvent dénigrée, considérée comme 'idéaliste'. Mais comment concevoir une vraie réflexion sur la ville sans référence explicite à l'homme et sans rendre compte des expériences humaines? C'est de cette conviction que part cette recherche.

F. Choay<sup>3</sup> dit elle-même que "la conscience d'une irréductible différence de nature entre perception esthétique et perception de la ville devrait être une des clefs de l'aménagement urbain à venir. Une phénoménologie comparative de la perception de l'espace urbain et de la perception de l'espace esthétique [...] apparaît [...] une entreprise souhaitable, et qui serait riche d'enseignements".

Ce mémoire se place dans le cadre d'une réflexion sur l'apport théorique d'une connaissance cinématographique, et l'envisage dans la perspective d'un possible renouvellement de la démarche des professionnels de l'urbanisme dans l'art d'approcher la réalité urbaine. La question centrale est la suivante: **en quoi le cinéma participe-t-il à une autre perception de la ville?**

Pour répondre à cette question, le mémoire s'organisera en trois parties:

- Tout d'abord un préambule permettra de préciser la problématique et les hypothèses retenues,
- Une première partie sera consacrée à l'étude d'une analogie entre logique urbaine et logique cinématographique,
- Puis une seconde partie s'attachera à analyser les nouvelles modalités de perception que le cinéma peut engendrer, et en quoi cela pourrait faire de lui un nouvel outil d'analyse de l'espace urbain,
- Enfin une troisième partie proposera une méthodologie permettant d'évaluer le niveau de correspondance entre la perception de l'espace urbain, par l'homme de la rue, et par le cinéma. (*non appliquée*. Cf. Préambule, I., 2.)

---

<sup>3</sup> *L'Urbanisme*, p72



## *Subjectivité de la connaissance...*

Cette page préliminaire n'a d'autre but que d'explicitier le parti-pris de cette recherche, à savoir de traiter la ville avant tout comme un espace de représentations où l'imaginaire, le symbolique et les mythes occupent une place toute particulière. Loin de dénigrer la validité des critères objectifs et une approche "scientifique" de la ville, elle a pour ambition de montrer qu'il existe différentes manières de considérer la ville et que ces approches, loin de s'exclure entre elles, sont au contraire complémentaires.

Cette approche s'appuie sur des théories déjà existantes: D. Pumain dit ainsi que "nous ne travaillons pas à partir de la ville réelle, mais à partir de nos représentations de la ville", R. Bofill envisage quant à lui la ville à la fois comme espace fonctionnel et espace émotionnel, R. Brunet écrit que ce sont "les mythes et les valeurs [qui] guident les comportements", et K. Lynch affirme que "l'homme a besoin d'un environnement qui ne soit pas simplement bien organisé, mais aussi poétique et symbolique".

Ces quelques auteurs soulignent tous ainsi l'importance des représentations liées aux croyances, aux symboles, à l'irrationnel lorsqu'il s'agit d'étudier la relation de l'homme à l'univers urbain. Cette recherche se situe dans cet état d'esprit, dans le rapport "passionnel" plus que "rationnel" au monde. C'est pourquoi nous nous attacherons à étudier l'image de la ville à travers la perception que peut en avoir les citoyens, et à travers l'art cinématographique.

Par ailleurs tout chercheur (en urbanisme pour ce qui intéresse ici) s'appuie sur une théorie, c'est-à-dire une abstraction issue d'une simplification.

Or d'après A. Bailly, "il est illusoire de vouloir établir un lien direct entre l'espace et la théorie. Ce lien passe inévitablement par le chercheur et l'ensemble de son potentiel cognitif ou de sa culture humaine et scientifique. La théorie est une construction mentale qui est affaire de convention et d'imagination autant que de pure science ; elle doit être considérée comme un instrument de connaissance imparfait mais indispensable". Ainsi tout chercheur qui travaille sur la ville, travaille avant tout sur une représentation de la ville. La ville n'est pas, par définition, un objet d'étude purement scientifique, elle fait appel aux sciences humaines, qui font appel à la subjectivité du chercheur. L'important est de respecter des règles et une méthode rigoureuse, afin de pouvoir créer une théorie solide et cohérente, même si la "matière première" ne peut être 'objective' par nature.

*paradoxe*

Deux remarques, sans lien direct, mais importantes pour la suite de la recherche sont ajoutées ici:

✓ La première concerne le **rapport plus ou moins "polémique" entre cinéphilie et analyse de films.**

L. Béraud dit que " le cinéma est un plaisir qui se vole": il entend par là que le fait de décortiquer un film est susceptible de conduire à une perte de jouissance, que la vision "innocente", "naïve" (dans le sens d'une non-interprétation) peut procurer. Il exprime le sentiment communément répandu qui cantonne le film dans le loisir, et résiste à en faire un instrument de travail. Il existe en effet une sorte de panique chez certains cinéphiles à transformer l'objet d'amour en objet d'études, d'où une certaine réserve face à la sémiologie (théorie appliquée au cinéma qui consiste à le voir comme un système de signes. Cf. infra). Celle-ci est alors envisagée comme la volonté d'analyser et décortiquer à tout pris ce qui est une œuvre d'art, dont l'interprétation est donc intimement personnelle.

Mais nous dirons avec C. Metz qu'"il est temps de dégager l'objet-cinéma de l'imaginaire, dans sa relation cinéphilique fusionnelle, pour le faire accéder au rang du "symbolique", c'est-à-dire de la connaissance rationnelle et logique"<sup>4</sup>. La réflexion sur nos sentiments ne les modifie en rien. Ils sont plus solides que ça.

✓ Par ailleurs, il est important de souligner ici que **nous emploierons (presque) indistinctement les termes d'urbanisme et d'aménagement du territoire.** Conscients des différences fondamentales qui existent entre ces deux termes, nous avons fait ce choix pour une raison précise: ce qui nous intéresse dans cette recherche est une substance commune à ces deux termes, à savoir la relation à l'espace, l'action envisagée sur l'espace (naturel, bâti), qui s'inscrit dans le temps, et ce, en fonction de la perception qu'en ont les individus.

---

<sup>4</sup> In *Le signifiant imaginaire*

## *PREAMBULE*

---

- ✓ Présentation de la recherche
- ✓ Modèle d'analyse
- ✓ Objectifs de la recherche

## I. Présentation de la recherche

### 1. Idée de la recherche

\* L'idée de réaliser une recherche sur l'image de la ville à travers le cinéma est liée à la possibilité de réunir par ce biais deux centres d'intérêt, deux passions, que sont la ville et le cinéma. Il s'agit plutôt au départ d'une intuition, mais la lecture de quelques écrits sur ce thème fut rassurant.

\* Une autre motivation pour cette recherche est que ce domaine d'étude est encore un terrain à défricher. La recherche est donc d'autant plus passionnante que le sujet est pris à la source, toutes les voies sont encore à explorer. D'un autre côté, l'inconvénient pour un mémoire de recherche tel que celui-ci, à petite échelle, est qu'il faut tout justifier, à chaque pas, puisque cela ne l'a jamais été avant. Il s'agit donc ici de mettre en place les bases théoriques indispensables, c'est pourquoi aucune méthodologie "concrète" n'est appliquée, mais seulement proposée.

### 2. Etat d'avancée des travaux sur le sujet

\* La recherche concernant l'image de la ville au cinéma n'en est qu'à son <sup>balbutie</sup> début. Le traitement du sujet reste très limité, et l'intérêt que les chercheurs lui manifestent datent de moins de dix ans. Mais il est grandissant. Le point d'orgue fut le colloque international "Du cinéma et des restes urbains", organisé lors des rencontres de Montréal en 2001, et la parution d'un numéro d'*Espaces et Sociétés* dédié entièrement à "Ville et cinéma" en 1996, qui rend compte de l'intérêt réel de quelques chercheurs pour ce sujet.

## II. Modèle d'analyse

### 1. Problématique

Thème: Les rapports entre ville et cinéma, plus précisément l'image de la ville véhiculée par le cinéma ; l'intérêt de penser la ville à travers le prisme du cinéma.

La toile de fond de cette recherche concerne la relation que les habitants entretiennent avec leur ville. L'objet est de faire intervenir un intermédiaire entre ces deux composantes : le cinéma (d'un point de vue plus pratique, le visionnage de films). Celui-ci est envisagé en tant que porteur d'un imaginaire urbain, que révélateur de certaines dimensions de l'espace urbain, invisibles dans la réalité quotidienne, machinale, habituelle du citoyen mais révélées (totalement ou sous une forme totalement nouvelle) par les images d'un film. Il s'agit donc de travailler notamment sur la puissance des images.

**Question: En quoi le cinéma participe-t-il à une autre perception de la ville?**

Il s'agit d'étudier plus précisément dans quelle mesure la fiction permet d'imaginer de nouvelles grilles de lecture de la réalité, de dégager ce que la "vision cinématographique" sur la ville est capable d'apporter au "regard" du chercheur, de voir en quoi la transfiguration de la ville par le cinéma pourrait (en retour) ouvrir la voie à de nouvelles approches du phénomène urbain. Autrement dit, il s'agit d'étudier en quoi le cinéma peut offrir un nouveau modèle de connaissance de la ville.

THEME :

L'image de la ville au cinéma

PB GENERAL :

Rapports de la réalité à l'image,  
imbrication de l'imaginaire et du réel

QUESTION GENERALE :

Rôle de l'imaginaire dans la pratique de  
l'espace urbain, dans la manière d'habiter  
la ville

PB SPECIFIQUE :

Apport de la fiction dans l'imagination/création de  
nouvelles grilles de lectures de la réalité

QUESTION SPECIFIQUE :

En quoi le cinéma participe-t-il à  
une autre perception de la ville ?

**Evaluer le niveau de correspondance entre l'image de la ville véhiculée par le cinéma et l'image de la ville que se font les habitants. Comparaison ville filmée (# film sur la ville) / ville de l'expérience vécue.**

Remarque: S'il s'avère qu'il existe en effet un décalage entre l'image de la ville par les habitants et celle véhiculée par le cinéma, *voir si le cinéma a alors un effet sur la manière "d'habiter" la ville par les habitants, s'il a un impact sur la perception de la ville par les habitants (recherche ultérieure, non traitée ici).*

**APPLICATION à la ville de Paris**

## 2. Hypothèses

Hypothèse générale: Le cinéma peut apprendre à percevoir autrement la ville, susciter une nouvelle sensibilité à l'espace urbain, inciter à le saisir à l'aide de nouveaux codes de lisibilité.

### Hypothèses particulières:

- 1) L'espace urbain est "construit" par la perception et la représentation qu'en ont les individus.
- 2) La représentation de la ville par les individus est liée à l'imaginaire.
- 3) Le cinéma est le support privilégié de la mise en œuvre de la fonction imaginaire.
- 4) Le cinéma rend possible une perception différente, "aiguillée" du réel.
- 5) Il existe une analogie entre les processus cinématographique et urbain, au niveau du traitement:
  - de l'espace
  - du temps
  - de l'espace-temps
- 6) Le cinéma produit, rend visible: il rend possible une autre perception de l'espace urbain.
- 7) Le cinéma est le lieu où l'espace urbain est susceptible d'accéder à une conceptualisation, étant inscrit dans une logique visuelle de représentation, et par conséquent, dans une construction signifiante.
- 8) Le cinéma permet de "re-penser" la ville.
- 9) Le cinéma peut apporter de nouveaux concepts pour analyser l'espace urbain (cinéma comme outil d'analyse urbaine).

### III. Objectifs

- *A court terme*
- *A long terme*
- *Visée opérationnelle dans le domaine de l'aménagement-urbanisme*

#### 1. Objectifs à court terme

✓ Jeter les bases théoriques

Compte-tenu de la jeunesse de la recherche sur les rapports entre ville et cinéma, il est nécessaire de poser les bases théoriques de la réflexion. C'est l'objectif de cette recherche, qui vise à démontrer l'intérêt d'une réflexion sur ville et cinéma en montrant que le cinéma est l'art le plus apte à représenter l'univers urbain, pour leur rapport analogue à l'espace et au temps, à l'imaginaire, etc. ; puis qui s'attelle à montrer que la perception cinématographique de la ville est différente de celle du citoyen, dans la rue.

✓ Conceptualisation de l'espace urbain

Un objectif plus large de cette recherche est de montrer que le cinéma peut être envisagé comme source de notions, de concepts utiles à l'analyse de l'espace urbain. Le but est donc de montrer que le cinéma peut être un outil d'analyse de l'espace urbain. Dans le champ d'une sémiotique de l'espace, il s'agit de trouver des postulats qui permettent de fonder le recours à l'espace filmique. Le but n'est donc pas d'instaurer une nouvelle méthode pour re-penser la ville, mais de prendre conscience et d'expliquer (dans le but d'amplifier à terme si la recherche se révèle réellement fructueuse) les apports déjà existants du cinéma.

#### 2. Objectif à long terme: Faire un autre apprentissage de la ville

L'objectif à long terme de cette recherche est de redonner du sens, de parvenir à sémantiser un espace urbain dont la conception est par trop instrumentalisée. Elle consiste à démontrer que le cinéma peut être producteur de sens.

Cet objectif est directement lié à un constat de désaffection des rapports de l'homme à la ville. Nous nous appuyons pour cela sur R. Senett qui affirme que la ville devient à partir du XIX<sup>e</sup> siècle une suite "d'étalages séquentiels et linéaires de différences" à laquelle l'œil du passant ne réagit plus qu'avec indifférence. Senett voit la solution à cette difficulté dans la réhabilitation du pouvoir d'interprétation de l'œil, qui doit tenir sa conscience en éveil en expérimentant visuellement la ville d'une autre manière. Et étant par nature ce qui permet de voir et expérimenter "l'acte de regarder", le cinéma peut sûrement contribuer à cette réhabilitation du pouvoir d'interprétation de l'œil.





### 3. Visée opérationnelle dans le domaine de l'aménagement-urbanisme

La représentation de la ville par le cinéaste n'est pas celle de l'urbaniste, de l'architecte, ou de l'habitant. D'après l'hypothèse selon laquelle le cinéma peut agir comme un révélateur privilégié des atmosphères urbaines, et parce que l'urbanisme a comme mission de prévoir et de réaliser une organisation de l'espace urbain qui correspond au mieux aux attentes et aux aspirations des citoyens, de la société en général: le cinéma pourrait constituer un moyen d'investigation de l'espace urbain, complétant les techniques déjà connues, et prendre ainsi plus d'importance dans la culture de ceux qui ont en charge de penser et/ou de décider pour la ville.

## *1<sup>re</sup> PARTIE*

---

# *ANALOGIE DES PROCESSUS CINEMATOGRAPHIQUE ET URBAIN*

### Remarque préliminaire:

Une "analogie" est le rapport existant entre des choses qui présentent des caractères communs: ressemblances, similitudes<sup>5</sup>.

L'intérêt d'utiliser cette notion dans le cadre de cette recherche est de pouvoir montrer que la ville et le cinéma entretiennent des rapports particuliers, privilégiés, de part les similitudes qu'ils présentent. Similitudes liées aux caractéristiques propres des deux entités (relation à l'espace-temps, etc.), ainsi qu'à leur mode de fonctionnement (domaine de la représentation, rôle de l'imaginaire, etc.).

## I. Ville et cinéma: des relations étroites

### 1. Rapport originel entre ville et cinéma

Commençons par le commencement: il existe un rapport originel entre la ville et le cinéma, en ceci que **le cinéma est une invention urbaine**. La simultanéité de l'invention du cinéma et de la révolution urbaine au début du XXe siècle est en effet loin d'être une simple coïncidence. Les débuts du cinématographe sont d'ailleurs dédiés aux foules industrielles des grandes villes.

Le tout premier film de l'histoire a été projeté le 28 décembre 1895 au Grand Café de Paris: il s'agissait de "La sortie des usines Lumière", où l'on pouvait voir la foule des ouvriers se presser vers les grilles puis tourner au coin de la rue. Le second film raconte "L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat", encore un film dans lequel la ville 'moderne' est en vedette.

### 2. Petit historique des rapports ville / cinéma

Si, comme on l'a vu, les rapports entre ville et cinéma datent de leur origine, ils se sont alternativement desserrés ou resserrés, et ont évolué au cours du siècle. On peut distinguer deux périodes cinématographiques importantes du point de vue de la représentation de l'espace: les années vingt (notamment avec D. Vertov et W. Ruttmann) et la "Nouvelle Vague" des années quatre-vingt (avec J.L. Godard et F. Truffaut).

Dans les années vingt sont apparus les portraits de ville, ou "symphonies de villes", dont le plus connu est sans doute *Berlin, symphonie d'une grande ville* de W. Ruttmann (1927). Le portrait de ville témoigne d'un nouveau rapport à l'urbain: il s'agit d'en entreprendre le dévoilement, le déchiffrement à partir de la représentation de l'ordinaire, du quotidien. La ville est alors un ensemble désacralisé que l'on cherche à maîtriser.

A la fin des années soixante, lorsque commence la critique de l'urbanisme progressiste, le film permet de rendre compte de l'état du tissu urbain au gré des déambulations d'anti-héros, ou encore de mettre directement en scène les rapports de force et les stratégies qui s'instaurent autour d'opérations d'aménagement urbain (*Main basse sur la ville* de F. Rosi, 1963). On assiste alors à une véritable déconstruction de la ville déployée sur l'écran.

C'est également l'époque où l'environnement professionnel de l'urbanisme et de

---

<sup>5</sup> In *Encyclopédie Grand Larousse*, p127

l'aménagement du territoire s'intéressent de plus en plus aux moyens audiovisuels, qui sont utilisés à des fins de sensibilisation et de communication. Le Corbusier fera ainsi passer ses idées avec *Les Bâisseurs* (J. Epstein, 1937), *Le Corbusier, architecte du bonheur* (P. Kast, 1957) et *Pour une mathématique sensible* (J.C. L'Agneau, M. Chapus, 1962).

Les décideurs favorisent alors de plus en plus la connaissance et la pratique des techniques audiovisuelles d'information dans le domaine de l'architecture et de l'urbanisme, qui permettent par exemple de présenter les nouvelles politiques mises au point. Des campagnes de sensibilisation au cadre bâti sont mises en place, telles que "Les 1000 jours de l'architecture" par exemple. C'est également dans ce contexte qu'on a créé le festival international du film d'architecture et d'urbanisme de New York en 1973, et celui de Bordeaux en 1981.

Dans ce cadre là, le cinéma est alors plutôt utilisé pour sa fonction sociale de mass-medium.

*Nous venons de présenter de manière très succincte les relations immédiates, évidentes, "extérieures" que l'on peut tisser entre ville et cinéma. Afin de pouvoir poursuivre plus profondément l'exploration des rapports entre logique urbaine et logique cinématographique, il est indispensable de démontrer au préalable que ville et cinéma ont un point commun essentiel: ils sont tous deux envisagés comme des espaces de représentation.*

## II. Ville et cinéma: deux espaces de représentation

### 1. La ville comme espace de représentation

#### *a. Définition de la "ville"*

Essayons de définir tout d'abord ce que nous entendrons par "ville" tout au long de cette recherche.

La définition officielle de la ville par l'I.N.S.E.E.<sup>6</sup> date de la création de la notion d'"unité urbaine" en 1954 qui correspond à "toute agglomération de population dont le bâti est continu (moins de 200m entre chaque construction) et dont la population totale est supérieure à 2000 habitants". En 1997 est créée la notion d'"aire urbaine" afin de rendre compte du phénomène de périurbanisation. Ceci est une définition "officielle", utile pour des traitements statistiques par ailleurs indispensables à toute étude d'aménagement du territoire, mais qui se révèle tout à fait insuffisante dans le cadre de notre recherche.

Nous reprendrons ici la définition donnée par J. Müller, de l'Université d'Amsterdam. Selon lui, la ville se présente comme "un lieu de signes, un **processus de signes et une configuration d'images qui sont produits par des mentalités et des identités historiques et qui agissent sur ces mentalités et ces identités**". C'est le fait qu'il envisage la ville sous une perspective sémiologique qui est ici intéressant.

En effet, la ville est alors envisagée comme "actant" (et non acteur), c'est-à-dire selon M. Lussault<sup>7</sup> comme une "réalité sociale, humaine ou non humaine, dotée d'une capacité d'action" (notion issue de la linguistique). Les actants sont des opérateurs de la société. La

---

<sup>6</sup> Institut National de la Statistique et des Etudes Economiques

<sup>7</sup> In J. Levy ; M. Lussault, *Dictionnaire de la géographie et de l'espace*.

ville fait bien évidemment partie des actants non humains, mais parce qu'elle est dotée par des actants humains d'une sorte de caractère et d'image qui l'emblématise socialement, on peut l'appeler un "quasi personnage". Elle n'est ainsi pas seulement un objet dont on parle dans le discours et sur lequel on agit, elle est aussi **envisagée comme un sujet agissant** du discours.

### *b. L'image et les images de la ville*

Ainsi la ville n'est pas qu'un amas de bâtiments, de rues, d'espace publics, ni même de flux, de réseaux ou d'échanges. Des représentations éternelles de la ville fondaient d'ailleurs déjà les textes antiques bien avant que les chercheurs ne s'emparent de façon scientifique de ces questions. Ville haïe, lieu de tous les vices, ou ville adorée, lieu de toutes les libertés et de la culture, la ville porte en elle des images et véhicule même nombre de clichés. En effet, si par "image" l'on entend selon J. Levy un "système de signes médiatisant une relation de l'individu-acteur au monde", et si l'on se base sur la définition de la ville donnée plus haut, alors la ville est bel et bien façonnée d'images.

Il existe bien sûr l'image générale de la ville: image positive de la ville libératrice, la ville des possibles, la ville "moderne", progressiste opposée alors à une campagne "arriérée", ville de la vie intellectuelle, de "la où ça se passe" et ce, proportionnellement à la taille de la ville. Ne parle-t-on pas encore aujourd'hui de "monter à Paris", expression qui rend bien compte de l'idée ancestrale d'un rapport entre grande ville et ascension sociale.

Mais la ville souffre en parallèle d'une image négative, qui commence avec Babylone, décrite dans la Bible comme ville de toutes les turpitudes ; et dont l'apogée est sans doute le XIXe siècle, qui voit apparaître des nouvelles causes d'insécurité urbaine liée à la révolution industrielle et à ses conséquences sociales: "classes laborieuses, classes dangereuses". Rousseau déjà, au XVIIIe siècle vantait les bienfaits d'une vie champêtre, loin de la civilisation "corruptrice". Vision que l'on a souvent simplifiée et réduite en ce début de XXIe siècle en une simple opposition ville / campagne, qui se rapporte peu ou prou à une opposition "métro-boulot-dodo" / simplicité et bonheur de vivre, retour aux sources et à ses racines.

Si la ville en général possède une image, changeante au fil de l'histoire, certaines villes particulières portent leur propre image, leur propre symbole: on les appelle d'ailleurs communément les "villes symboles". Certaines villes ont ainsi fini par symboliser à elles seules des phénomènes qui les transcendent. Carthage, Waterloo, Verdun, Hiroshima, Oradour sur Glane, Dresde, Sarajevo, ou plus récemment Nadjaf sont bien plus que des noms de batailles, de sièges ou de bombardements aériens. Elles représentent par leur seul nom la guerre en tant que telle.

La ville est donc intimement (voire originellement) liée à tout un monde de représentations et de symboles.

Et même si l'on peut dire avec F. Choay que "la société industrielle est urbaine", l'imagination n'a pas attendu l'industrialisation pour s'exercer sur la ville. En effet, depuis plus de 2000 ans, la forme de la ville est invoquée pour représenter un idéal humain, ou même pour façonner l'humain selon cet idéal, comme si par sa forme la ville pouvait influencer le comportement des individus qui y vivent. On peut ainsi penser à la cité idéale de Platon, à la cité radieuse de Le Corbusier, à la cité spatiale de Kiesler ou encore aux plans en soleil de la Saline Royale d'Arc et Senans de Ledoux.

Planifiée, écrite, la ville est d'abord le fait d'une image mentale, en laquelle sont assemblés les morphèmes qui constituent le langage "urbaniste" (rue, espace public, place, etc.). Dans sa figure extrême elle matérialise l'utopie d'architectes, d'économistes, de philosophes depuis

Hippodamos de Millet jusqu'à Paolo Soleri en passant par Thomas More, Ebenezer Howard ou encore Le Corbusier.

Il existe deux acceptions différentes de l'image de la ville:

- Dans les années soixante-dix, les géographes et les sociologues urbains ont analysé les images mentales par lesquelles les réalités matérielles sont appréhendées et appropriées par les citadins. Il s'agissait de définir les connotations qui alimentent l'identité attribuée à un lieu, l'image de la ville était alors envisagée comme apposée sur les dispositifs bâtis, et les dotant d'une valeur symbolique et pratique. La ville était étudiée en tant qu'espace vécu et perçu. Dans la ligne des travaux de philosophie de la forme et de la sémiotique, ces travaux valorisaient les modalités de subjectivation des individus et des groupes face au réel. K. Lynch considère ainsi l'image de la ville selon une perspective comportementaliste, qui tente de discerner les agencements spatiaux et les figures architecturales emblématiques susceptibles d'être perçus et utilisés par les citadins dans la pratique quotidienne de leur environnement.

- Dans les années quatre-vingt dix, c'est l'image en tant que prestige d'une ville qui occupe une place centrale dans l'argumentation des opérations d'urbanisme. Dans cette recherche, nous considérerons plutôt l'image selon la conception des années soixante-dix.

Est-ce parce que la ville était prégnante qu'elle imprégna tant d'images, ou l'est-elle devenue au fil de la succession des représentations dont elle fut le décor? La question revient à peu près à celle de la poule et de l'œuf. Autant dire qu'il n'existe pas de réponse. Mais ce qui est important de souligner ici est que la ville est aussi une entité virtuelle dans laquelle on se représente, ou que l'on représente. La ville n'est donc pas une entité donnée à-priori mais n'existe qu'à travers la perception et les représentations que nous pouvons en avoir. C'est ce que nous allons voir ici.

Mais nous allons procéder tout d'abord à une précision lexicale: il est en effet indispensable de distinguer précisément les termes de perception et de représentation, ces deux notions majeures étant au centre de la problématique concernant les pratiques urbaines.

- La perception est liée à l'*expérience immédiate* d'une situation, mais ne correspond pas uniquement au rôle des récepteurs sensoriels (yeux, nez, oreilles, etc.) car elle est déjà un processus actif: l'individu construit ainsi son environnement. Autrement dit, selon Piaget, elle est "la fonction par laquelle l'esprit se représente des objets en leur présence".

- La représentation intervient après la perception. Elle est une construction car elle procède d'un acte créatif, mais contrairement à la perception, celui-ci marque une *distance* entre la chose représentée et sa représentation. Elle est une fonction qui permet d'évoquer des objets, même si ceux-ci ne sont pas directement perceptibles.

En plus, elle est "sociale" car même si une représentation est celle d'un individu, elle est liée à la culture et la société dans laquelle il évolue. On peut donc dire que la représentation est une construction sociale.

## 2. Un espace 'construit'

*"Une société 'construit' l'espace qu'elle occupe, en fonction de déterminations allant de critères d'usage à son système de représentation du monde". A. CADORET<sup>8</sup>*

Remarque: L'explication des perceptions, des attitudes et des comportements des individus a été plutôt négligée jusque là par la géographie qui a préféré s'intéresser depuis longtemps à l'étude des phénomènes de groupe. C'est la distinction entre la démarche micro- et macro-géographique (ou approche behavioriste et cognitive pour utiliser la terminologie de Harvey). Mais la sociologie interactionniste a joué un rôle important dans les années 80, imprégnée d'individualisme méthodologique. En effet les rapports sociaux laissent peu à peu place aux relations interindividuelles, et les agents aux "acteurs": l'approche micro-géographique – privilégiée ici- est donc de plus en plus utilisée.

### *a. A travers notre perception*

Nous pouvons nous appuyer sur la théorie de R. Bofill concernant la dimension esthétique de l'espace. Pour lui, la ville s'appréhende avant tout par le regard, et "c'est par le contact direct sensible et constant que nous la vivons quotidiennement, par ses odeurs, ses bruits, avant tout par la diversité de ses espaces". Pour Bofill, l'échange de sensations entre l'espace de la ville et les êtres qui l'habitent est la matière première de la vie urbaine. C'est pourquoi la prise en compte de la perception de l'espace urbain, c'est-à-dire ce qui relève de la pratique de l'espace, est primordiale dans l'étude de l'espace urbain.

De même, pour A. Bailly "l'espace n'existe qu'à travers la perception que l'individu peut en avoir, qui conditionne nécessairement toutes ses réactions ultérieures". L'espace urbain n'existe pas en soi, et ne peut être considéré comme tel, indépendamment des hommes qui y vivent et le construisent. L'espace urbain se construit donc à travers la perception que les individus peuvent en avoir.

Le sens du lieu résulte de ces liens qu'un sujet maintient avec un espace. De nombreux facteurs interviennent: âge, lieu de travail, sexe, appartenance à un groupe, etc. La perception de la ville repose en outre de plus en plus sur une accumulation d'informations perçues lors des déplacements. Les images du milieu sont hiérarchisées en fonction des secteurs vécus, des voies empruntées et de l'idée subjective de distance. Il existe des critères perceptifs qui facilitent la schématisation de l'environnement: échelle, schémas logiques, repères etc. Ce sont ces relations subjectives de l'homme face à son milieu qu'il convient d'analyser de manière approfondie pour comprendre "l'image de la ville".

L'espace est donc construit en partie par la perception qu'en ont les individus, perception qui passe avant tout par le regard, or regarder c'est déjà organiser mentalement les différents éléments que l'on voit.

L'espace est à la fois un produit de la structure du paysage, perspective adoptée par les tenants de la théorie de la forme (K. Lynch), et le résultat de l'activité et de l'expérience perceptuelle du sujet (R. Ledrut). La perception du paysage urbain suppose non seulement la vision d'éléments singuliers (ceux qui, par leur forme, leur fonction ou leur position, se dégagent du tissu urbain) et d'éléments constants (ceux qui, par leur répétition, rendent le tissu homogène) ; mais aussi l'intégration de l'expérience individuelle. Le citadin n'a qu'une image

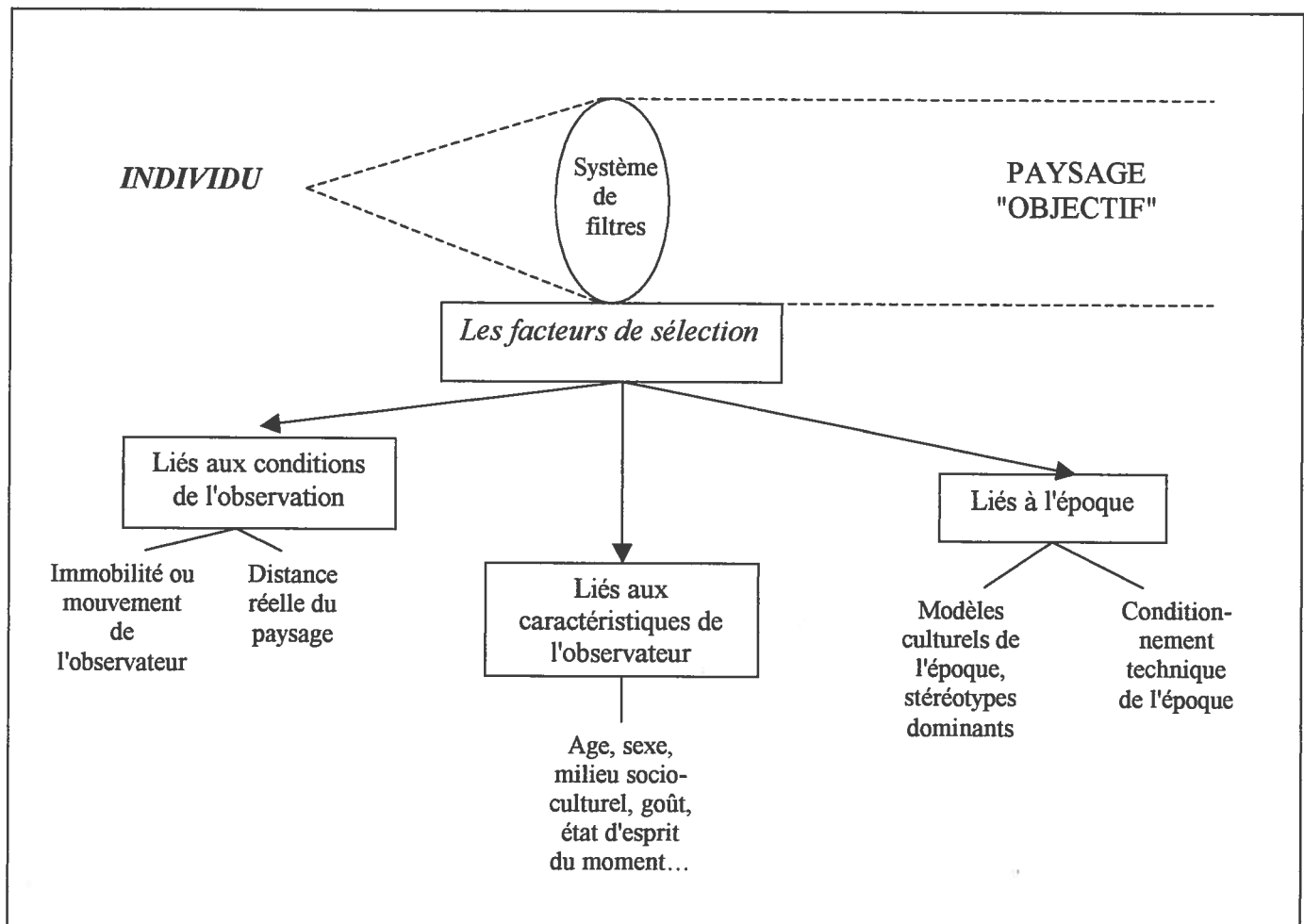
---

<sup>8</sup> In BONTE P., IZARD M. (dir), *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*, article "espace". Paris, Puf, 1991, p235.

partielle, fonction de son système de référence interne. Le relation perçue implique forcément cadre de vie, mémoire et imagination. L'image, structurée par l'esprit humain, est en fait une relation de familiarité.

Le schéma ci-dessous rend compte du nombre de "filtres" qu'il existe entre l'individu et la réalité de l'espace extérieur: il illustre le fait que la perception de l'espace par un individu est loin d'être immédiate, elle passe par nombre de facteurs que l'on classer en différentes catégories. L'individu perçoit donc inévitablement une réalité déformée.

### Le système de "filtres"



Réalisation personnelle, fortement inspirée de A. Bailly, *Représentations mentales en géographie*. Figure 2, p8



La perception est donc fonction non seulement de la structure de l'espace urbain, mais aussi des caractéristiques propres au sujet. Ce dernier point nous permet de supposer que l'espace se construit alors également en fonction des représentations des individus. Comme le dit U. Windish<sup>9</sup>: "notre cerveau construit des mondes à partir de notre propre histoire", autrement dit de nos représentations.

### *b. A travers nos représentations*

Nous l'avons vu, la ville, espace vécu multidimensionnel, est au cœur de nos représentations, et celles-ci émanent d'individus ayant des fonctions différentes, qui peuvent se chevaucher: celle du citoyen, du chercheur, de l'aménageur, du politique ou encore de l'artiste.

Le citoyen, selon sa culture, son histoire, son genre de vie, ses pratiques, nous fait entrer dans le monde complexe des représentations intersubjectives et du sens des espaces vécus. Le chercheur, à travers ses descriptions, ses modèles et ses théories, construit des modes de représentation et d'analyse de la ville. L'aménageur (et le politique en aval) représentent quelque chose qui n'existe pas, c'est l'imaginaire des projets, à l'origine d'utopies ou de décisions de planification (projet urbain).

Tous ces individus (suivant leur fonction) construisent donc leur propre réalité en articulant le structurel, le fonctionnel et le symbolique. Tout individu qui se consacre à la ville se trouve confronté à un monde complexe, à un chaos d'expériences. Il doit s'intéresser à la symbolique des lieux: "Topophilies, topophobies, lieux aimés ou haïs", selon Yi Fu Tuan.

Comment intégrer alors ces représentations dans le processus de construction de l'espace urbain?

De nombreuses recherches ont été menées dans le domaine des représentations cognitives de l'espace urbain. L'une des approches proposées, particulièrement intéressante, est l'étude des représentations mentales. Cette approche fut introduite par l'étude de K. Lynch.

A la fin des années 50, K. Lynch et ses étudiants de l'Institut de Technologie de Boston ont analysé la perception de l'espace urbain des habitants de trois villes américaines<sup>10</sup>. Cette étude a constitué le déclencheur des recherches systématiques qui ont été entreprises jusqu'à aujourd'hui en vue de la résolution de certains problèmes de l'espace urbain. Cette approche s'est développée à l'époque dans le cadre d'une tendance générale à vouloir incorporer dans la matérialité de l'espace, l'histoire, la tradition, la mémoire collective et les particularités sociales, culturelles et psychologiques des individus.

L'approche théorique de Ledrut<sup>11</sup> fait intervenir des facteurs macro-sociaux dans la relation individu-environnement. Selon lui, les significations de l'espace urbain n'existent pas dans une ville en soi, séparés de la pratique qu'en ont les hommes d'un temps et d'un monde. Cette position met en avant le rôle du mode de production du système social, et des facteurs culturels dans la structuration de l'expérience humaine. Le champ de l'expérience humaine n'est pas un champ de significations qui appartient à une ville en soi, à des hommes bien distincts de la ville ou même à des relations mécaniques entre deux protagonistes extérieurs l'un à l'autre. Cette expérience est celle d'un temps, et elle se trouve structurée par tout ce qui définit ce temps.

Ce qui nous intéresse ici de retenir de l'ensemble de ces recherches (théories de

---

<sup>9</sup> In *Le prêt à penser*, 1990

<sup>10</sup> In K. Lynch, *The image of the City*. MIT Press, Cambridge, 1960.

<sup>11</sup> In R. Ledrut, *Les images de la cité*. Anthropos, Paris, 1973.

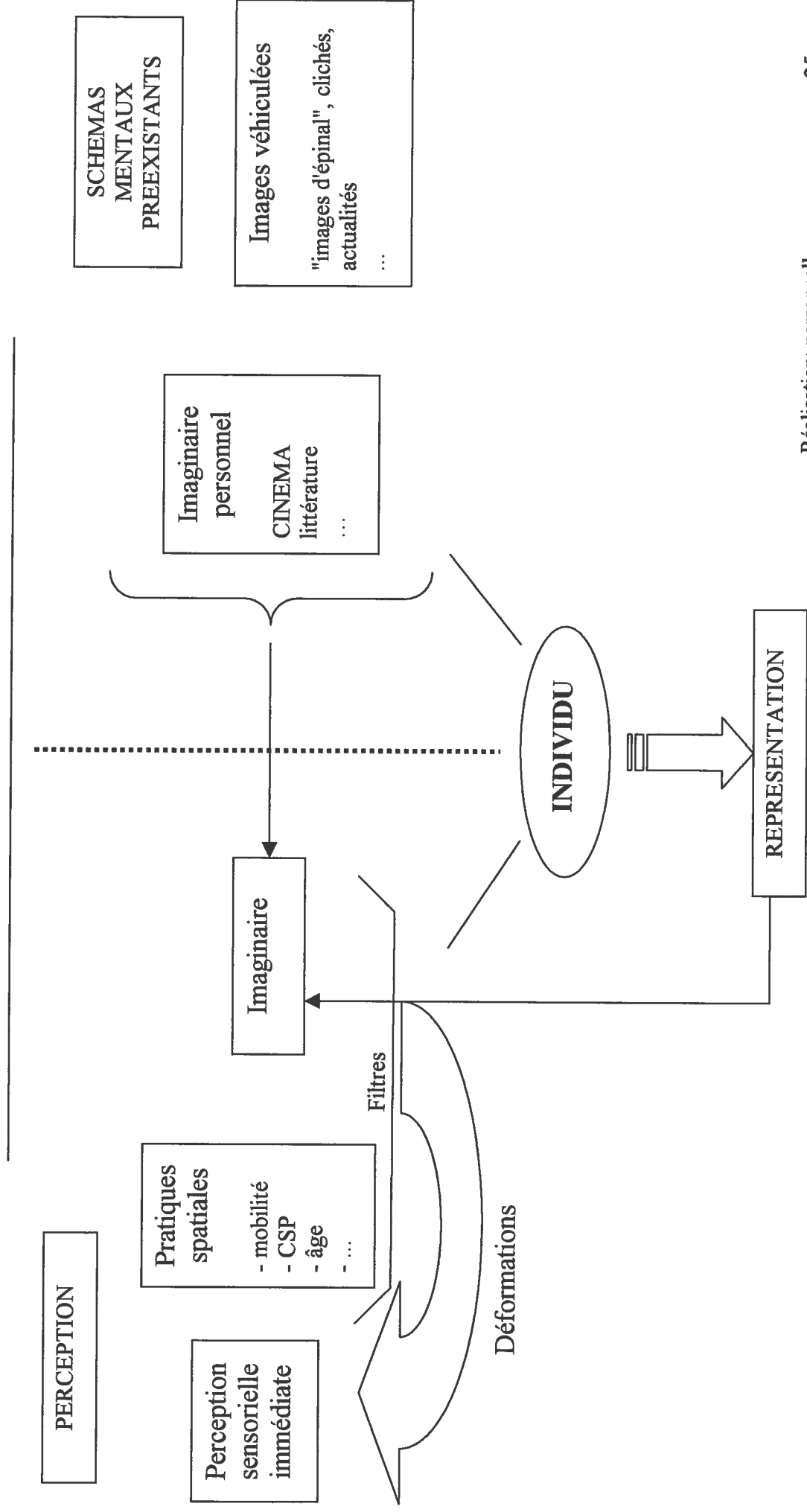
l'interactionnisme et représentation de l'espace) est que les représentations mentales de l'espace ne s'identifient pas à l'espace objectif. Leurs divergences avec ce dernier sont le produit de l'interaction individu-environnement, ainsi que des caractéristiques physiques et sociales de l'espace et des caractéristiques des individus qui le vivent.

Comprendre les représentations de la ville, c'est donc aborder la ville au-delà de la fonctionnalité de son bâti et de ses structures. "Dans la grande ville, le naturel est toujours tendu et réglé par l'esprit humain", dit Mondrian. Histoire et vécus humains se mélangent dans les mémoires urbaines. Déjà, dès l'Antiquité étaient évoqués par les philosophes le sens et le non-sens de la "polis" grecque. La représentation est le maître mot de la complémentarité des différentes théories urbaines. Sociologie urbaine, sémiotique, géographie des représentations, psychologie de la vie quotidienne sont devenus des champs disciplinaires qui nous aident à intérioriser l'expérience humaine à travers les expressions symboliques de la ville. En intégrant nos représentations, à la fois dans les arts et dans la recherche scientifique, il s'agit de pénétrer profondément le vécu et de donner un sens nouveau à nos travaux sur la ville.

Le schéma proposé plus haut (cf. p 22) est donc incomplet: il ne rend compte en effet que des facteurs intervenant au niveau de la perception. D'autres facteurs interviennent en premier lieu au niveau de la représentation (et peuvent alors intervenir également au niveau de la perception dans un second temps). C'est à cette lacune que vient remédier le schéma suivant: la partie gauche du schéma correspondant au schéma précédent.

# Se représenter la ville: un processus complexe

## ESPACE



L'image de la ville est directement liée aux représentations, individuelles et collectives des individus: elle n'est donc pas seulement formée d'éléments spatiaux mémorisés, elle est également symbolique. En tant qu'espace de représentation, la ville est liée à la notion d'imaginaire. Nous pouvons reprendre le terme proposé par M. Maffesoli<sup>12</sup>, celui de la ville comme "construction imaginaire". Il s'agit d'un néologisme qui permet de parler de l'imaginaire de la ville et de l'effet qu'a l'image dans le processus de construction de la socialité.

**Toute analyse des représentations urbaines met en valeur le rôle de l'imaginaire spatial, intermédiaire indispensable entre la structure de la ville et nos pratiques.**

Il apparaît donc évident de prendre en compte la notion d'imaginaire dans nos pratiques, et d'intégrer les représentations dans l'analyse spatiale.

Remarque: La ville est de plus en plus envisagée comme espace de représentation dans les travaux en aménagement-urbanisme, qui s'intéressent de près depuis plusieurs années à l'imagerie et aux pouvoirs des images, notamment dans le cadre du "marketing urbain". Plus que cela, la reconnaissance de la ville comme espace pétri de représentations, de symboles et de mythe sous-entend que la ville serait ce qu'elle est parce que l'on se l'imagine. Notre manière d'agir dans et sur la ville serait alors à la mesure de cette imagination. Sa compréhension favoriserait donc des interventions plus averties, et peut être plus fécondes sur le tissu urbain. Pourtant on observe encore une certaine réticence dans le domaine de l'aménagement-urbanisme vis-à-vis de la notion d'imaginaire, phénomène peut-être dû à une influence encore forte de l'idée héritée de Platon, qui veut que l'imaginaire se définisse par opposition à la réalité.

### 3. Ville et cinéma: deux notions liées à l'imaginaire

#### *a. L'imaginaire urbain*

L'imaginaire géographique est par définition "l'ensemble d'images mentales en relation qui confèrent, pour un individu ou un groupe, une signification et une cohérence à la localisation, à la distribution, et à l'interaction de phénomènes dans l'espace". Il contribue donc à organiser les conceptions, les représentations et les pratiques spatiales. Sur la base de ce que nous avons dit précédemment, nous pouvons donc affirmer qu'il existe un *imaginaire urbain*.

Il convient de considérer l'imaginaire non comme une mystification ou une illusion, mais selon Durand, comme "une faculté mentale et psychique de construire, de mobiliser, et de faire fonctionner ensemble les éléments de ce 'musée de toutes les images passées, produites et à produire'". L'imaginaire est donc une façon d'entrer en relation avec l'espace et la matière qui génère du sens. Précisons qu'il existe également des imaginaires collectifs qui se surajoutent aux imaginaires individuels dans la représentation qu'un individu peut se faire d'une ville.

#### *b. Le cinéma, art de l'imaginaire*

Il est grand temps ici de définir précisément ce que nous entendons par "cinéma"<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> In *La contemplation du monde*, p121

<sup>13</sup> In *Encyclopédie Alpha*

Il est un mode de représentation qui, à partir d'images fixes, reconstitue le mouvement. C'est une succession d'images fixes (24 images par seconde), différentes les unes des autres et séparées par des intervalles (possible grâce au phénomène de persistance rétinienne, cf. infra).

Il correspond à un choix :

- dans l'espace : le cinéaste découpe et ordonne une portion déterminée (cadrage)
- dans le temps : le cinéaste détermine une portion de son déroulement (durée)

De multiples autres choix interviennent dans le maniement des outils: choix du plan (qui constitue l'unité de prise de vues), de l'angle de prise de vues, de l'échelle du plan, de la composition interne du cadre, du décor, etc. Une part de création importante intervient au niveau du montage. Celui-ci était d'ailleurs considéré par O. Welles comme l'élément cinématographique par excellence, ce dernier ayant lui-même pris le soin de monter tous ses films.

Le cinéma est ainsi le support privilégié de la mise en œuvre de la fonction imaginaire. Pourtant les premiers films ne font que projeter sur écran la vie réelle de la ville industrielle, témoignant en cela de ce que l'on pourrait appeler un "réalisme cinématographique", mais rapidement, Méliès invente ses fameux trucages (substitution, surimpression, fondu, déroulement à l'envers...) qui donne naissance à l'illusion cinématographique. Cette découverte, qui allait révolutionner le rapport de la fiction à la réalité au cinéma, tient en fait (comme souvent) du hasard. En effet la petite histoire veut que pendant le tournage d'une scène, la manivelle de la caméra se bloque un moment. Pendant ce temps, la vie suit son cours dans la rue où se déroule le tournage... Et à la projection, Méliès voit alors des femmes se substituer brusquement à des hommes, des omnibus prendre la place de corbillards... Les "effets spéciaux" sont nés. Le cinéma devient l'art de l'illusion, le support de l'imagination. Et c'est cette propriété qui explique, entre autres, son pouvoir de fascination.

Mais le cinéma n'a même pas besoin d'utiliser les techniques de l'illusion pour être lié à l'imaginaire. En effet le cinéma est, par sa nature même, lié à l'imaginaire et à la fiction. En effet, le fait que le spectateur perçoive du mouvement sur l'écran lors de la projection, alors même que l'image d'un film résulte de la projection successive de 24 photogrammes (par seconde) séparés par des noirs, est déjà une illusion et une "irréalité" en soi. C'est ce que l'on appelle "l'effet "phi": Il s'agit d'un phénomène psychologique par lequel le cerveau comblerait les noirs perçus entre deux photogrammes lors d'une projection et donnerait le sentiment d'un mouvement continu. Il est notamment lié au phénomène de pertinence rétinienne.

On définit en outre la "diégèse" comme le monde fictionnel construit conjointement par le film et le spectateur, ressenti et imaginé comme "vrai", comme "réel".

*La ville, dans son image globale tout comme dans sa pratique quotidienne individuelle, est donc liée à la notion d'imaginaire qui joue un rôle primordial dans nos représentations. Et le cinéma est l'art par excellence de l'imagination. Voilà un premier point commun essentiel aux deux entités qui nous intéressent ici.*

*A partir de là, nous pouvons tenter une mise en parallèle des processus cinématographique et urbain, c'est-à-dire des rapports qu'ils entretiennent avec les notions d'espace et de temps, "d'espace-temps".*

### III. Analogie des processus cinématographique et urbain

Lorsqu'ils envisagent un parallèle entre l'espace urbain et un art tel qu'il soit, les chercheurs en urbanisme préfèrent encore souvent la référence au théâtre. Le terme de "théâtralité" de l'espace public est ainsi souvent employé, notamment en sociologie urbaine. Pourtant il semble que le cinéma possède des techniques propres, notamment liées au temps, qui le rapprochent encore plus des caractéristiques de l'espace urbain: découpage, séquences, télescopages, "flash-back", etc.. C'est cette analogie entre logique cinématographique et logique urbaine que nous allons tenter de démontrer ici.

#### 1. "Le cinéma est l'art de l'espace". E. Rohmer

Ce qui nous intéresse précisément dans ce paragraphe, ce n'est pas encore d'évaluer le traitement de l'espace urbain par le cinéma, mais d'étudier les modalités de l'espace cinématographique. L'espace, au cin

éma, ne se confond pas avec l'espace physique ou géographique représenté. Il est construit à partir de fragments prélevés photographiquement sur cet espace physique.

Pour E. Rohmer, trois types d'espace coexistent dans le film:

- L'espace pictural,

qui comprend l'image cinématographique comme représentation du monde (matières, formes, composition, lignes, masses...).

- L'espace architectural,

qui comprend les parties du monde, naturelles ou fabriquées, pourvues d'une existence objective.

- Et l'espace filmique

qui comprend l'espace virtuel reconstitué dans son esprit à l'aide des éléments fragmentaires que le film lui fournit. Il est construit à partir du cadre, de la mise au point (sur le premier plan ou l'arrière plan par exemple), des angles de prise de vue, du montage, de la contiguïté ou non des espaces successifs représentés, etc.

**L'espace filmique** (qui nous intéressera tout particulièrement dans la suite de cette recherche) se définit en premier lieu par le *cadre*, c'est-à-dire les bords, les limites de l'image. Le cadre est le seul élément permanent de l'image filmique.

Le cadre délimite une image à deux dimensions. Une reconstitution par le spectateur est donc nécessaire pour aboutir aux trois dimensions analogues au monde réel. Le champ (cf. lexique) est alors un espace tridimensionnel imaginaire.

Deux espaces complémentaires coexistent au sein de l'espace filmique: *le champ* et *le contre-champ*. La frontière est très ténue, et mouvante entre ces deux "sous-espaces", et la communication entre les deux est incessante.

**Il existe donc un espace filmique qui possède des caractéristiques propres, tout comme il existe un espace urbain, matière vive de l'urbanisme.**

## 2. Le cinéma comme art du temps

Précisons que si sa matière première est avant tout l'espace, l'urbanisme s'inscrit de plus en plus dans une problématique temporelle. Cette évolution est liée aux progrès technologiques induisant des déplacements plus nombreux et plus rapides, à commencer par l'automobile. En effet, parce qu'elle permet un processus de déplacement, celle-ci induit une autre perception de l'espace (vitesse, facilité, fréquence, etc.). L'analyse des formes et de l'espace se fait donc de plus en plus à travers le mouvement. L'automobile devient ainsi une "machine à habiter" autour de laquelle le paysage se déroule comme un 'travelling'.

De son côté, l'image cinématographique est unique, et elle est apparue comme radicalement nouvelle parce qu'elle *est* mouvement (et non pas seulement parce qu'elle représente un mouvement). C'est cette idée d'une image fondamentalement différente des autres images parce qu'elle possède une qualité différente, parce qu'elle ne se contente pas d'ajouter le mouvement à une image, qui a inspiré les premières théories du cinéma. Et c'est en partant à nouveau de cette constatation que l'image cinématographique est capable "d'automouvement", que G. Deleuze propose l'image-mouvement (avec l'image-temps) comme l'une des deux grandes modalités du cinéma.

De même Eisenstein, dans les années trente, fonde le cinéma comme art du temps, d'où, pour lui, l'importance cruciale du montage. L'organisation des différentes séquences, selon un ordre et surtout un rythme précis constitue pour lui un point commun essentiel entre le cinéma et l'urbanisme. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que Goethe appelle l'architecture "la musique figée".<sup>14</sup> Et K. Lynch définit pour sa part l'"imagibilité" d'une métropole comme "une structure, un type d'organisation basé sur la durée, la séquence"<sup>15</sup>.

Prenons un exemple avec le film *Paris qui dort* de R. Chair (1923): L'histoire est celle d'un savant qui a trouvé le moyen d'arrêter le temps, mais le gardien de la Tour Eiffel et les passagers d'un avion ont échappé à cette immobilisation générale. Cette intrigue est le prétexte à montrer la ville se figeant et se réveillant à plusieurs reprises, parfois à des vitesses différentes. Elle permet de déployer tout un spectre temporel, de la fixité à l'accélération. C'est alors un moyen d'explorer Paris, son bâti, et de percevoir les relations entre l'espace et la dynamique de ses occupants.

Le jeu des images "fixes" et "animées" permet ainsi d'associer la spécificité du cinéma à celles de la ville.

Pour R. Koolhaas (qui a d'ailleurs eu une expérience de scénariste avant de s'engager dans la voie de l'architecture), la mise en parallèle entre logiques cinématographique et urbaine coule de source à condition de considérer le cinéma comme un agencement de séquences, et non comme un décor. Le parallèle entre les compositions architecturale et cinématographique peut alors être fait par le biais de la construction scénarique. L'architecte est alors perçu comme un "metteur en scène de séquences".

A. Sarfati (architecte) dit lui-même qu'il y a une grande proximité entre sa démarche et celle des cinéastes. Il avoue d'ailleurs avoir hésité dans le choix d'une formation parallèle à celle d'architecte entre l'urbanisme et le cinéma.

Par ailleurs, le cinéma nous en dit beaucoup sur la ville et tant qu'art du temps, de la cadence, du timing, du montage et de ses enchaînements. Le cinéma a la capacité de nous montrer l'existence parallèle et simultanée de tous les temps urbains.

---

<sup>14</sup> In *Gefrorene Musik*

<sup>15</sup> In *L'image de la cité*, 1960

Les deux logiques cinématographique et urbaine possèdent donc deux points communs relatifs au temps:

- Ils se construisent tous deux selon un plan d'"unanime mouvement", de continuelle modulation, issus d'une construction en morceaux, de fragment en fragment.

- La ville possède un certain nombre de propriétés caractéristiques "temporelles" que seul le film est apte à refléter: la densité des excitations (mouvements, lumières, rythmes, cadences), les flux, etc..

### 3. Ville et cinéma: une représentation de l'espace temporalisé

On l'a vu, les deux matières premières de l'urbanisme sont fondamentalement l'espace et le temps (les deux signes de l'urbanité étant par définition le mouvement et le multiple), qui sont par ailleurs les deux notions-clefs de l'art cinématographique. Le cinéma comme art du temps et de l'espace: c'est la raison pour laquelle le critique et théoricien Ricciotto Canudo a inventé le terme de "septième art", afin de situer le cinématographe parmi les arts du temps et de l'espace dans son "Manifeste des sept arts", en 1921.

La spécificité de l'expression cinématographique est donc la même que celle de l'expression urbaine: il s'agit de la **représentation de l'espace temporalisé**.

Le cinéma constitue en cela le mode privilégié d'appréhension générique de l'espace (image) et du temps (succession séquences) urbains. On parle à ce propos de *cinésthésie* pour désigner "le mouvement des 'sensations' produites et/ou inspirées par la ville" ; et de *cinématique* pour rendre compte de la représentation de ce mouvement.

B. Tschumi s'est penché sur les relations entre les trois niveaux que sont l'espace, le mouvement et l'évènement, et pour lui, le rôle de l'architecte et de l'urbaniste est de combiner ces différentes relations (indifférence, réciprocité, conflit). Il fait alors une analogie particulière entre la ville et le cinéma, notamment à travers les notions de scénario, séquence, cadrage, bande-image, bande-son, mixage, surimpression, etc..

Y. Biro dit à ce sujet: " [c'est] comme si les deux [ville et cinéma] étaient liés par de secrètes correspondances, par des prédispositions analogues. En effet, au cours des dernières décennies, les grandes villes acquièrent un certain nombre de propriétés caractéristiques que seul le film était apte à refléter". Ces propriétés sont:

- Densité des excitations (mouvements, lumières, rythmes, cadences, etc.)
- Réseaux, relations sociales
- Interrelations homme/environnement

On pourrait en ajouter une autre avec P. Sansot<sup>16</sup>, qui est celle de la perception continue, en effet: "Dans une ville tout est regard, tout se reflète, le miroir de l'étang ne suffit plus. Les calandres des automobiles, imperméables en plastique, vitrines de magasins, glaces des bistrotts ou des cafés réfléchissent nos conduites, nos sourires, nos manières de presser le pas. L'image cinématographique est en quelque sorte exigée: elle seule pouvait permettre cette autoperception continue".

---

<sup>16</sup> "Rêver au cinéma, habiter la ville". In *Cités Cinés*, p19):



Le cinéma est donc le moyen privilégié propre à rendre compte de l'espace et des temporalités urbaines. Au-delà de cette constatation du cinéma comme "moyen de représentation" idéal, nous allons tenter de montrer qu'il existe une analogie entre le mécanisme cinématographique et le mécanisme de représentation mentale.

#### 4. Parallèle entre mécanisme cinématographique et mécanisme de représentation mentale

C'est Bergson qui, le premier, a dressé un parallèle entre ces deux mécanismes en affirmant que "le mécanisme de notre connaissance usuelle est de nature cinématographique"<sup>17</sup>. Il parle ainsi du "mécanisme cinématographique de la pensée". Leur point commun est le phénomène de réorganisation, de combinatoire des images mentales, comme des images cinématographiques (par le découpage, le montage, les angles des plans). De plus, l'opération du cinéma est doublement artificielle: au lieu de saisir des images en train de se faire, elle se contente de prises de vues immobiles desquelles elle extrait ensuite, grâce à l'appareil, un mouvement impersonnel et abstrait, le "mouvement en général". Et l'"artificialité" de ce procédé, le cinéma la partage avec la philosophie, le langage, notre manière de percevoir.

On a particulièrement conscience de ce mécanisme lorsque l'on ressent les effets de la perspective par exemple. En effet, le rôle joué par la perspective dans la relation que l'homme instaure avec l'espace est qu'à un espace topologique succède un espace euclidien-projectif, ce qui donne à l'image un nouveau statut, celui de quasi réel. L'espace figuré est alors perçu comme une dimension essentielle de la réalité. L'imaginaire et le réel jouissent de la même qualité d'existence.

De même avec la représentation cinématographique, l'espace semble pouvoir atteindre toutes les garanties de l'objectivité (les écarts entre l'image filmique et le réel sont nombreux mais la confusion peut paraître presque totale). C'est bien là l'ambiguïté et l'ambivalence du cinéma ("un présent absent"), sa spécificité.

*Il existe donc une analogie entre logique urbaine et logique cinématographique, qui justifie une recherche sur les rapports entre ville et cinéma, et plus précisément sur les modalités de perception de l'espace urbain à travers le cinéma. Une question se pose donc à ce stade de la recherche: Quant est-il de la représentation de l'espace urbain lorsqu'il est transposé sur un écran de cinéma?*

---

<sup>17</sup> In *L'évolution créatrice*, p 273

## CONCLUSIONS 1<sup>e</sup> PARTIE:

Ville et cinéma:

- Deux espaces de représentation: espace "construit" en partie à travers la notion d'imaginaire.
- Deux arts de l'espace et du temps: le cinéma est l'art le plus apte à représenter les mouvements et les temporalités urbaines.

→ Analogie entre logique urbaine et logique cinématographique

⇒ Justification d'une recherche concernant les modalités de perception de l'espace urbain au cinéma, autrement dit de la "ville filmée".

## *2<sup>e</sup> PARTIE*

---

# *LE CINEMA COMME OUTIL D'ANALYSE DE L'ESPACE URBAIN*

## I. "Image de la réalité" ou "réalité de l'image"?

Le culte des images a toujours existé, il est d'ailleurs assez fort pour que plusieurs religions soient fondées sur son interdit. Les images ont toujours existé à l'intérieur de rites et de cérémonies, elles ont été très souvent intégrées à des récits et des fictions mythologiques. Les images possèdent donc une force et une puissance (notamment de fascination) particulières.

La ville, nous l'avons vu, porte en elle des images, souvent fortement ancrées et qui n'ont parfois pas réellement évoluées depuis plusieurs siècles. La ville est pétrie de ces images et représentations. De son côté, le cinéma est l'art de l'image par excellence, celui de l'image en mouvement, ce qui favorise d'autant son "impression de réalité". Puisque les deux entités principales de cette recherche ont un rapport étroit à l'image et à la réalité, il est important de préciser ici la relation exacte qu'ils entretiennent.

### 1. Le cinéma et "l'image-mouvement"

On entend généralement par 'réalité': "le caractère de ce qui est réel, de ce qui existe effectivement", et par 'image': "la représentation d'un être ou d'une chose"<sup>18</sup>. Selon ces deux acceptations, l'image se définit clairement en opposition à la réalité, la représentant mais n'existant pas en tant que telle dans celle-ci et n'ayant aucune influence sur elle. Pourtant le rapport de l'image au réel est plus complexe: on peut établir avec R. Arnheim (1969) une trichotomie des valeurs de l'image dans son rapport au réel:

- Valeur de représentation: figure des choses concrètes.
- Valeur de symbole: figure des choses abstraites.
- Valeur de signe : figure un contenu dont elle ne reflète pas visuellement les caractères.

Dans ce cas le signifiant visuel n'a qu'un rapport tout à fait arbitraire avec son signifié.

L'image cinématographique correspond tour à tour à ces trois valeurs. L'image de cinéma est d'abord le reflet inversé à deux dimensions de ce qui apparaît dans le champ de la caméra et se forme au foyer de l'objectif. Surface plane à deux dimensions, cadrée, l'image cinématographique représente un monde à trois dimensions, comme la peinture ou la photographie. Elle bénéficie ainsi de l'illusion de la profondeur selon les lois de la perspective. A. Bazin a mis en évidence la force d'illusion, la croyance que produit l'image cinématographique par ce qu'il appelle le "réalisme ontologique", présent dans la photographie, mais renforcé par l'enregistrement du mouvement: l'image comme trace du réel représenté.

En effet l'image cinématographique est par ailleurs radicalement différente des images photographique, picturale, etc. parce qu'elle *est* en mouvement (et pas simplement parce qu'elle représente un mouvement). Elle possède donc une qualité différente, en cela qu'elle ne se contente pas d'ajouter le mouvement à un image. C'est ce qu'avait bien compris G. Deleuze, qui a proposé de faire de **l'image-mouvement** une des grandes modalités du cinéma (ndlr, avec l'image-temps).

Mais en quoi l'image filmique a-t-elle des affinités avec la perception du réel?

L'image filmique permet la visualisation du mouvement et est mouvement: elle s'inspire en cela de la nature dynamico-visuelle du fonctionnement de la conscience qui amène les choses au grand jour. On sait par les travaux sur l'apprentissage de l'espace par l'enfant, que la

---

<sup>18</sup> Définitions tirées du *Petit Larousse*, p 860 et p 528

perception visuelle procède par abstraction, qu'elle est sélective et fonctionnelle. C'est une image que l'homme fabrique à partir des informations dont il dispose. Autrement dit, la perception de l'espace par un individu se fait avant tout par des images. K. Lynch distingue trois composantes de cette image mentale: son identité (ce qui fait qu'on la reconnaît), sa structure (la relation spatiale de l'objet avec son observateur) et sa signification. Trois éléments que l'on retrouve également dans l'image filmique, d'où l'intérêt de mettre en parallèle images mentales et images filmiques.

Pourtant on ne peut assimiler complètement le fonctionnement de l'œil humain à celui de la caméra. R. Arnheim le démontre en se basant sur le fait que l'œil "collabore constamment avec les autres organes des sens"<sup>19</sup>. Cette différence est ce qui fait la nature artistique du cinéma. Néanmoins le rapprochement étroit entre image mentale et image filmique a conduit la plupart des théoriciens à présenter le cinéma comme l'"image de la réalité". Mais cette définition est plus que problématique.

## 2. Plutôt qu'une re-production, une production de la réalité

Envisager le cinéma comme **"image de la réalité"**, c'est déjà supposer que la réalité est donnée en tant que telle, et que l'image n'est alors qu'une chose neutre, transparente, qui la reproduit fidèlement. L'idée d'une réalité existante "en soi" est héritée de la philosophie de Platon, et tient encore aujourd'hui une place importante dans la théorie. Le mythe de la caverne dans La République de Platon, racontent ainsi que les hommes enchaînés au fond de la caverne ne voient que les ombres sur la paroi, loin du soleil du "monde intelligible", source de toute réalité.

De même que pour A. Bazin, le cinéma achève le parcours propre à l'histoire des arts en ajoutant à l'objectivité photographique la reproduction du temps. D'où il tire alors un rapport très étroit entre cinéma et réalité: selon lui, le cinéma, en calquant la réalité sous tous ses aspects, en est une sorte de prolongement. Il parle ainsi à propos du cinéma de "réalisme ontologique", comme si reproduire la réalité était l'essence même du cinéma.

Il semble que la vérité soit beaucoup plus complexe. La première question est déjà de savoir s'il existe une réalité concrète indépendamment de la conscience que nous en avons, s'il existe une réalité "telle quelle", ou si elle ne peut être que le fait d'une construction subjective, d'un "fait de conscience". Nous prenons parti pour cette deuxième hypothèse.

Un des arguments en faveur de cette affirmation est que la réalité est elle-même fortement déterminée par l'image, de sorte qu'à propos de la reproduction, on ne sait pas vraiment où se trouve l'original et où se trouve l'image. Pour G. Duby, l'imaginaire est le rapport de l'individu à la représentation qu'il se fait du monde. Il est l'expression et la reproduction, ou la re-présentation du réel existant dans le fictif. Et le réel participe à la création de la fiction, tout comme la fiction détermine les transformations du réel. Ainsi, au lieu d'être l'image d'une ville, le cinéma n'a-t-il pas façonné une ville à son image? Faut-il dès lors parler de "la réalité de l'image", plutôt que de "l'image de la réalité"?

Tout d'abord, l'image cinématographique est, comme toute image, une représentation, elle vient "à la place de". J.L. Godard a eu cette expression désormais célèbre: "C'est juste une image". C'est ce qui lui permet de signifier, et de signifier autre chose qu'elle-même.

Il est en outre important de souligner, dans le cadre du cinéma, que l'objet filmique demeure un actuel immédiat pour le spectateur dans son fauteuil, or cet actuel réfère à un autre qui, lui, est révolu. J. Mitry dit à ce propos que "Le réel au cinéma est présent parce

---

<sup>19</sup> In *Revue d'Esthétique*, "Film et réalité"

qu'effectivement représenté mais absent parce ce que seulement représenté"<sup>20</sup>. Ce qui suppose qu'une réalité s'est travestie en une autre par l'artifice de la technique cinématographique: la réalité a donc été transformée.

A. Medan dit à propos de *Roma* de Fellini: "Car si demain je me rends à Rome, je découvrirai que, de Rome, *Roma* ne m'a rien expliqué. [...] Sortant du cinéma, j'aurai quitté ces lieux. Allant à l'étranger j'aurai cru retrouver le réel – revenir de cette traversée du miroir. Ne m'apercevant qu'imparfaitement de ce qu'en cette avancée, je serai porteur d'une ville imaginaire – "Roma"- qui, en Rome, s'accroche à mes pas, n'éclairant rien devant moi ; faisant ombre plutôt à mes empreintes, mais me poussant plus loin, à désirer".

Il parle alors de "ville imaginaire" pour faire référence à la ville filmée (qui n'a alors plus rien à voir avec un simple film sur la ville, on parle bien ici de la ville représentée à l'écran, donc vue travers le prisme des techniques cinématographiques), qu'il ne retrouve évidemment pas dans la réalité. Pourtant il dit avoir "cru retrouver le réel". Ce phénomène, courant, est dû à **"l'impression de réalité"** que procure le cinéma.

Loin d'être une image de la réalité, le cinéma procurerait donc une impression de réalité. On traduit par là le phénomène qui veut que le spectateur sache, qu'il ait conscience que ce qu'il voit sur l'écran n'est pas réel, mais qu'il croit pourtant à la réalité de cette illusion. Cette impression de réalité est un point essentiel de la théorie cinématographique. Celle-ci est liée au fait que le cinéma crée un intermédiaire pelliculaire chimique ou électrique (sous la forme d'une image) entre l'image mentale et le réel. Ainsi, en premier lieu, le cinéma dispose du même effet de "croyance" que celui accordé à la photographie, comme trace de la réalité saisie par l'objectif, renforcé par le mouvement qui ajoute la durée. Outre le "réalisme" apporté par la perspective, le mouvement donne l'impression de profondeur par le déplacement des personnages. Deuxièmement, cette "illusion" provient du dispositif cinématographique lui-même.

Celui-ci désigne l'ensemble matériel composé de la salle, l'écran et l'appareil ou la cabine de projection. Cet ensemble détermine un dispositif psychique, parfois appelé "appareil de base". Il ramène le spectateur à un état de rêveur, halluciné, en situation quasi "prénatale". Il explique entre autres la puissance d'envoûtement de l'image cinématographique.

J.L. Comolli<sup>21</sup> utilise une métaphore pour illustrer ce phénomène: "Imaginons un professeur de sciences naturelles qui témoignerait du même aveuglement dévot de la toute puissance du référent qu'ont montré ces spectateurs persuadés de voir au cinéma le spectacle du monde. Imaginons-le ainsi: il ne verrait aucune différence de nature entre un hippocampe dans sa vitrine, la photo d'un hippocampe et l'hippocampe du film de J. Painlevé, *L'hippocampe*. La photo de l'hippocampe, pourtant, n'est pas l'hippocampe de la vitrine pris en photo. **Elle est la concrétion d'un état autre de la chose de référence**, état auquel il conviendrait de donner un nom (comme les Inuits ont un mot pour la neige fondue, un autre pour la neige dure, etc. qui ne sont pas des états différents de la neige, mais de substances différentes)". Dans le cas qui nous intéresse ici, les Inuits auraient inventé un mot pour "film sur la ville" et un autre pour "ville filmée", cette dernière n'ayant en effet plus rien à voir avec la première: elle est entrée dans une autre système de représentation.

La frontière entre image et réalité est donc très ténue. Une réalité transformée par l'image filmique, et notamment par ce qui fait la spécificité du cinéma par rapport à d'autres arts de l'image (photographie, peinture...), c'est-à-dire une image qui *est* mouvement. Donc plus que de reproduire le visible, l'image filmique **rend visible**.

<sup>20</sup> In *Esthétique et psychologie du film*, p74

<sup>21</sup> In *Regards sur la ville*, "La ville filmée", p32

*Il y a donc pas reproduction, mais bien production. Par le cinéma, une nouvelle vision de la réalité est possible. Et l'on a vu précédemment que le cinéma, mieux que n'importe quel art, est susceptible de représenter l'espace urbain et ses temporalités: le cinéma fait donc advenir une autre vision, une autre perception de l'espace urbain. Reste à savoir par quels moyens, et quelles en sont les modalités.*

---

### 3. La ville transposée à l'écran

Il existe deux manières d'envisager la question:

- Le cinéma en tant que moyen de faire apparaître différemment la perception de l'espace urbain pour l'habitant devenu spectateur.

- Le cinéma en tant qu'il peut influencer (suite au visionnage de films) l'organisation, la perception de l'espace urbain par l'habitant.

Nous ne nous intéresserons ici qu'à la première question, la seconde s'inscrivant dans une problématique complémentaire, qui pourrait faire suite à cette recherche (cf. Préambule).

Posons-nous tout d'abord la question de ce qu'est l'acte de filmer la ville. Est-ce:

- Capter l'essence de la vie urbaine?
- Appréhender la singularité d'un lieu?
- Interroger une parcelle banale de la quotidienneté de l'existence citadine pour y débusquer une pluralité de sens inattendue?

Il semble que ce soit avant tout un moyen de proposer **une perception différente de l'espace urbain.**

#### *a. Transfiguration de la ville par le cinéma*

On peut tout d'abord remarquer que le cinéma peut engendrer une "géographie urbaine cinéphile", différente de la géographie urbaine 'objective'. Des parcours cinéphiles sont ainsi organisés dans certaines villes ayant été le lieu de tournage de films. Et les exemples sont nombreux. C'est le cas de Montmartre à Paris où *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* de J.P. Jeunet (2000) a fait du café des 2 Moulins ou du marché de la Butte des nouveaux repères pour le quartier. Il en est de même pour *Les demoiselles de Rochefort* de J. Demy (??) avec la grande place, l'école ou le magasin de musique, *Hôtel du Nord* de M. Carné (???) avec l'hôtel du Nord et le canal St Martin, ainsi que *Je me souviens* de Fellini (??) avec la piazza Cavour, le pont de Tibère ou le grand hôtel ; et ce, même si en réalité pas un seul mètre de pellicule n'a été tourné à Rimini!

Cette prégnance dans l'espace urbain des lieux de tournage d'un film est ainsi particulièrement forte. Fellini disait à propos de Rome: "Quelquefois je me promène n'importe où dans Rome et je vois tel monument, tel ou tel quartier. Je me dis: "Ah ce décor, on ne l'a pas encore démonté!". M. Moreau exprime la même idée lorsqu'il affirme: "Je n'aime Paris, je déteste Paris. Mais j'ai toujours envie les Parisiens de retrouver à chaque coin de rue leurs personnages de romans, de chansons, de théâtre et de cinéma. [...] Quai des Orfèvres, à chaque fois, J. Gabin et Mac Orlan passent bras dessus, bras dessous. [...] Si jamais on monte à Montmartre, par le Moulin Rouge et la rue Lepic, alors là, c'est fou le monde qu'on retrouve: La Goulue, Bruant...".

Si un film peut changer les repères traditionnels d'un quartier ou d'une ville par l'importance que prennent certains lieux de tournage mythiques, il peut aussi "truquer" la ville lorsqu'il la fait apparaître à l'écran. Par exemple en ne respectant pas la géographie de la ville et en faisant faire aux personnages des trajets et des sauts complètement aberrants d'un endroit à l'autre. Le film joue dans ce cas sur la vraie géographie de la ville, et invente de fausses topographies. Il participe ainsi de la réinvention d'un rapport au lieu. R. Guedijian avoue lui-même que toutes les scènes de *Marius et Jeannette* (1997) n'ont pas été tournées dans le quartier de l'Estaque, alors même que l'identité du quartier est essentiel dans le film.

Cette liberté que peut prendre un film avec la réalité objective de la ville s'illustre également par le fait que certaines villes sont maquillées et se font passer pour d'autres. Un exemple est particulièrement parlant: il s'agit de Montréal, tour à tour ville nord-américaine pour les cinéastes européens, et ville européenne pour les cinéastes nord-américains!

### *b. Mythification de la quotidienneté*

De part son pouvoir de fascination, le cinéma est le support privilégié d'une mythification de la grande ville. T. Lulle dit à ce propos que: "Si l'homme ne peut disposer à cet effet d'une idéologie de l'au-delà ou de la société parfaite, il contourne la difficulté en mythisant sa propre quotidienneté"<sup>22</sup>. Le cinéma est cet artisan d'une "ritualisation du quotidien" de la ville contemporaine.

*Le cinéma peut donc jouer de ses artifices pour ne pas reproduire fidèlement sur l'écran la réalité géographique de la ville, cette transformation de la ville par le cinéma est volontaire. Mais, parce qu'elle est projetée sur l'écran, la ville n'est-elle pas de toute façon réinventée, à chaque seconde, par le cinéma?*

## II. Le cinéma: une autre perception de la ville

### 1. Le cinéma comme "révélateur": il rend visible, fait apparaître

Selon A. Bailly<sup>23</sup>, "le résident d'un quartier est si familier avec son milieu qu'il le comprend mieux que quiconque". Et bien pas forcément. Nous allons tenter de démontrer ici que la ville filmée peut dévoiler beaucoup plus qu'elle ne le fait lors d'une pratique quotidienne par l'habitant. "Regarder n'est pas recevoir mais ordonner le visible, organiser l'expérience". Mais plus que cela, Nous disons ainsi avec J.L. Comolli<sup>24</sup> que "les choses filmées ne sont plus les choses, elles sont affectées d'un coefficient particulier, le cinéma. Ce coefficient particulier, cette qualité nouvelle font apparaître des particularités qui autrement ne se remarqueraient pas".

Bien loin de reproduire, le cinéma "donne à voir" ce qui n'est pas visible pour l'œil du passant. Il permet de voir ce qui n'est pas vu ou ne peut plus être vu ou peut-être même n'a jamais été vu. Venturi dit ainsi que "le but du cinéma est probablement de montrer l'invisible. Si on décrit une ville que l'on peut déjà voir avec nos yeux, ça ne nous ajoute rien". Donc le

<sup>22</sup> In *La traversée des villes de cristal. Le rôle du cinéma dans la production des espaces bâtis et urbains*. Thèse Paris VIII, 1989, p111

<sup>23</sup> In *Perception de l'espace urbain*, p9

<sup>24</sup> In "Un cinéaste et sa ville", *Espaces et Sociétés* n°86, 1996, p25



cinéma "produit". Tel un miroir dans lequel toute chose accède à une 'présence d'absence' qui est la caractéristique fascinante et énigmatique de toute image (on entend par là que des éléments invisibles dans la réalité se révèlent, deviennent soudain visibles dans le reflet du miroir, qui agit alors comme un révélateur). La ville filmée est alors le contre-champ du visible. Mais par quels moyens le cinéma permet-il cette perception différente de celle de l'œil humain?

*a. Par l'intermédiaire de la technique cinématographique (dispositif cinématographique)*

La "machine" cinématographique conditionne une perception différente de la perception visuelle ordinaire.

En premier lieu, tout comme la photographie, l'objectif de la caméra, monoculaire, impose strictement un point de vue centré et limité, partiel par nécessité, et ne pouvant restituer la scène binoculaire que dans une illusion logique, réglée selon les (bien nommées) lois de la perspective. Ces lois sont en effet celles d'une *construction*.

Mais la bizarrerie en sus du cinéma (par rapport à la photographie) est de découper mécaniquement les ensembles de temps et d'espace, scindés en fragments discontinus. La continuité du mouvement (de l'espace, du temps, du corps, du décor, etc.) est ainsi au cinéma un artefact, un "leurre fondateur" (J.L. Comolli).

Ainsi, ce qui nous est "donné à voir" sur l'écran nous parvient au travers d'une grille machinique que nous ne percevons pas, mais dont nous subissons l'effet.

Pour toutes ces raisons qui sont du registre de base de la machine, hors du pouvoir même du cinéaste, l'espace urbain, comme n'importe quel espace visible, ne peut pas être vu par le cinéma comme le voit le passant ou le promeneur.

En outre, la ville est sans conteste un empilement de temps. Et tout ce temps n'est pas visible à tout instant. La ville filmée n'est donc pas seulement le *visible* de la ville. Il se peut même que cet écart par rapport au visible soit la dimension juste du cinéma.

*L'homme à la caméra* de D. Vertov (1929), est le paradigme de cette cinématique urbaine. On sait comment ce film décrit une Genèse cinématographique. La ville dort, l'homme à la caméra vient la réveiller, réalisant la conjonction, la conjugaison du mouvement urbain et du mouvement du film.

Plus précisément, la métamorphose de la réalité en image commence dès le **cadrage**, qui exige en effet des choix d'objectifs, de distance, d'angle, de lumière, etc. (voir selon un certain angle de vue, selon certaines perspectives: oriente déjà le regard du spectateur). Sans oublier le hors-champ, hors-cadre, qui regroupe l'ensemble des relations purement mentales d'espace-temps et de sens créés par le montage. En ce sens, la caméra ne reproduit pas, elle est "productive". La notion même de hors-champ indique déjà qu'il existe une part d'invisible au cœur du visible (du cadre).

B. Balazs explique par exemple que le **mouvement de caméra** appelé "panoramique" permet ainsi à l'espace même de devenir expérience vécue, et non pas une image représentée de l'espace dans la perspective de prises de vue<sup>25</sup>.

Pour Y. Biro, c'est avec Murnau et sa "caméra ivre" que l'on voit la caméra commencer d'acquérir une certaine autonomie, livrant une nouvelle expérience de l'espace jusqu'à ce qu'elle devienne, précisément dans sa dynamique, support de sens. Les initiateurs étant D. Vertov dans *L'homme à la caméra*, et W. Ruttmann dans *Berlin, symphonie d'une grande ville*.

<sup>25</sup> In *Le cinéma, nature et évolution d'un art nouveau*, 1979

Ainsi, ni le visible ne précède le regard, ni le regard ne détermine le visible: ils se combinent tous les deux à travers la technique dans laquelle ils sont embarqués. Ici la technique cinématographique. Filmer n'est pas ainsi faire face au visible, mais s'y engager. Et cet engagement permet de dévoiler une zone jusqu'alors inconnue. Voyons donc désormais plus en détail ce qui se passe au niveau du regard, élément fondateur de la perception.

### *b. Par l'apprentissage du regard. (Notion de point de vue)*

La ville filmée l'est obligatoirement selon un certain point de vue, non forcément celui du cinéaste (est-il réellement conscient de ce qu'il fait lui-même advenir?), mais qui se manifeste à travers les techniques cinématographiques (notamment le cadrage, on l'a vu), et qui donnent une certaine "vision" de la ville, forcément orientée. De même les pratiques urbaines des individus ne sont qu'une question de point de vue: les déplacements, les points de repères (les deux éléments fondamentaux d'une carte mentale) d'un enfant, d'un étudiant ou d'une mère de famille ne seront évidemment pas les mêmes.

On peut ainsi dire que les "mouvements de caméra" dans les théories cinématographiques correspondent aux "déplacements du regard" dans les théories urbaines. Pour A. Green, Le projecteur, conçu comme "un œil derrière la tête" incarne l'œil générique qui est la grande métaphore du cinéma. Un tel dispositif est entièrement axé sur le *voir*: le spectateur est alors "tout voyant".

Et si filmer signifie créer, cette création est avant tout celle d'un point de vue. Ni une vision subjective, ni une valeur intelligible objective, mais un processus de production du regard. Regard qui est à la source de toute perception de l'espace urbain par l'individu. Celui-ci est alors un genre d'"homme à la caméra". Et au cinéma, c'est au cœur de ce champ a-subjectif, impersonnel, que de nouvelles puissances de perception peuvent être engendrées.

Il est important de s'arrêter un peu ici sur la notion de point de vue. Elle est intéressante en ce qu'elle renvoie, par définition, au fait de "voir un objet le mieux possible". Le point de vue est en effet précisément le "lieu d'où l'on voit un objet le mieux possible" (Petit Robert). Dès qu'un cinéaste décide de placer sa caméra à un endroit précis, il adopte alors un "point de vue" par rapport à ce qu'il regarde, il veut faire voir ce qu'il filme au spectateur sous un angle particulier, ce qui n'est évidemment pas sans signification. Il participe ainsi à la transmission d'une vision, d'une façon de voir le monde. Les premiers films des frères Lumière étaient d'ailleurs appelés des "vues". Les films les plus emblématiques dans le jeu exacerbé du point de vue sont sans doute *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock et *Chasse à l'homme* de Fritz Lang.

*Le cinéma est donc un moyen d'apprentissage du regard, il engendre de nouvelles manières de percevoir, et par là même il permet un processus de production de la ville. Il peut être alors être envisagé comme une prise de conscience, comme une co-naissance -de nouvelles manières de percevoir, de se représenter l'espace urbain-.*

*Or Euntes<sup>26</sup> affirme que "le bon usage de la ville suppose que l'on s'exerce à voir la profondeur des choses": S'il rend possible une autre perception de la ville, le cinéma n'influence-t-il alors pas sur la manière dont nous "pensons" la ville? Etant par nature ce qui permet d'expérimenter "l'acte de regarder", le cinéma ne contribue-t-il pas à la réhabilitation du pouvoir d'interprétation de l'œil qui doit tenir sa conscience en éveil en expérimentant la ville d'une autre manière?*

## 2. Un autre façon de "penser la ville"

Prenons l'exemple des traversées urbaines, de R. Senett ou d'A. Resnais: le même geste technique, le même mouvement cinématographique donne forme et sens à ces traversées: le travelling. Il s'agit d'un dispositif spatial fondé sur la mobilité, qui apparaît alors comme un modèle de parcours urbain.

Mais plus encore, c'est la fonction de représentation d'un espace public –non au sens trivial de lieu de rassemblement en dehors de l'espace privé, mais compris comme l'espace de représentation du commun- que le cinéma a reprise dans notre société. C'est pourquoi il fait reconnaître qu'il n'y a pas un monde mais des mondes, différents, non représentés, dans le sens où un film n'est qu'une succession de choix, de plans. En créant des lieux de l'identification sociale (quartier, rues, banlieues) où se déploient les rituels de la vie quotidienne, le cinéma défait l'image cohérente et cohésive de la ville. Il invite par ce biais à un rapport à la ville, il permet de penser l'espace-temps commun, et offre cette possibilité autrefois réservée aux professionnels de la ville, à n'importe quel individu.

La ville, par le cinéma, n'est plus alors un espace global, un espace de circulation, mais une collection de fragments qui font des systèmes chaque fois différents suivant le point de vue, le style, etc. : On réintroduit ainsi la notion de "sens" (perdue) dans le domaine de l'espace construit. J. L. Comolli ne dit pas autre chose lorsqu'il affirme que "filmer revient à casser la carapace qui recouvre les images, à écorcher la couche de routine qui banalise les signes et les rends indifférents. Le cinéma [...] n'aime guère l'indifférence". Parce qu'il engendre une autre perception, fait advenir l'invisible, et permet de repenser la ville, le cinéma participe de la réintroduction du sens dans l'espace urbain.

*Nous sommes donc passé d'une logique de représentation à une construction signifiante. Le cinéma ne permet plus seulement de connaître mieux (pour pouvoir mieux agir sur l'espace urbain et ses composantes: le rôle des professionnels de l'urbanisme), mais il permet également la production de sens (il s'agit là de remettre en question notre manière de penser la ville: le rôle des chercheurs en urbanisme).*

<sup>26</sup> In C. FLIPO, *Jonas à Nirive*, "Du bon usage de la ville", vol 29, n°4.

### III. Espace filmique et espace urbain: deux systèmes signifiants?

#### 1. La ville est un système signifiant

Nous nous sommes basés pour cette recherche sur la définition de la ville selon J. Müller. Pour rappel, il s'agit d'"un lieu de signes, un processus de signes" (cf. 1<sup>e</sup> partie. II. 1.). Par ses compositions, ses lumières, ses vitesses, etc., la ville est un système de *correspondances*. Elle fait signe.

Nous avons vu précédemment que l'espace urbain est produit par les relations humaines, qu'il s'agit donc d'une construction imaginaire. Nous pouvons alors ajouter avec P. Pellegrino et P. Neves<sup>27</sup> que "l'espace urbain, comme système signifiant la société qui l'a produit, n'est dès lors pas immédiatement ce qui se donne à voir [...] mais il est constitué comme un ensemble de règles et de modèles avec lesquels les pratiques habitantes entretiennent des tensions, des désirs et des rejets". Le fait de considérer la ville comme un système signifiant est donc étroitement lié aux théories de représentation et de production de l'espace, qui veulent que l'espace urbain soit produit par les relations entre les habitants, par les représentations qu'ils projettent sur l'espace.

Or si la ville fait signe, le cinéma est un moyen par lequel l'espace urbain est susceptible d'accéder à une conceptualisation, étant inscrit dans une logique visuelle de représentation, et par conséquent dans une **construction signifiante**. L'élément fondamental est que, filmée, la ville passe dans un autre système de représentations: elle est "projetée" sur l'écran. Pour mieux comprendre processus, nous allons nous pencher sur le cinéma comme système signifiant.

#### 2. Le cinéma comme système signifiant

Il est important de préciser au préalable que le *cinéma est un système*. Nous nous appuyons pour cela sur J. Mitry<sup>28</sup> qui affirme que "l'espace [au cinéma], au contraire de ce qu'il est au théâtre ou en littérature, est toujours engagé dans l'action. Il n'existe que par elle et pour elle, nous est donné avec elle et en même temps qu'elle. [...] Entraînés par une même action, conduits par un même rythme, décor, objets et personnages composent une même réalité événementielle qui est "l'espace filmique", c'est-à-dire **un espace organisé et commandé par le drame lui-même, structuré et ordonné en vue de l'expression et de la signification de ce drame**".

Or nous pouvons dire avec le même J. Mitry que *l'image filmique est un signe*. Il propose deux arguments pour prouver cette affirmation:

- D'une part, dans un film, les images ne sont jamais isolées, elles se lient les unes aux autres. Chaque image acquiert alors une valeur qui ne lui appartient pas en propre, mais qui dépend de sa connexion aux autres images.
- D'autre part, l'image est à l'origine d'un processus de généralisation. Prenons par exemple une table dans un western. Cette table se trouve là parce qu'il faut bien qu'une table quelconque remplisse l'office de table et entre dans l'action. Mais avec cette table-ci, c'est

<sup>27</sup> In "L'architecture et la projection des rapports sociaux sur le sol: reflet, représentation ou production de l'espace, *Espaces et Sociétés* n°76, 1994, p63

<sup>28</sup> In *Esthétique et psychologie du cinéma*, 1963

l'idée de toute table possible et la nécessité même d'en avoir une pour la scène qui est exprimé. Par cet objet, c'est le concept lui-même qui se trouve impliqué dans le drame.

Ces deux affirmations permettent de donner au cinéma son statut linguistique. Mais quel est-il exactement?

#### a. *"Le cinéma est-il une langue ou un langage"?*

C'est par cette question fondamentale que C. Metz, en 1964, ouvre la voie à une sémiologie (ou sémiotique) du cinéma, la "sémiologie (du grec *semeion*: signe) étant "la science générale des signes et des lois qui les régissent"<sup>29</sup>. Il en pose les fondements méthodologiques: ses travaux inauguraux reprennent la théorie du cinéma comme langage mais posent le problème différemment.

En effet au lieu de s'intéresser aux fondements linguistiques du film (approche essentialiste, ontologique), il porte son attention sur ses traits linguistiques (approche méthodique: "pris sous cet angle, le cinéma apparaît comme..."). En proposant une sémiologie du cinéma, C. Metz a provoqué une rupture importante dans la théorie du cinéma, toujours âprement discutée aujourd'hui.

Nous ne discuterons pas ici l'opposition qu'il existe entre les différentes théories cinématographiques, et nous nous baserons en grande partie sur les conclusions apportées par C. Metz. Son angle d'approche s'avère en effet particulièrement intéressant dans le cadre de cette recherche: en cherchant à comprendre comment le spectateur comprenait, la sémiologie a déplacé le regard et forgé les outils notionnels et conceptuels qui autorisaient une saisie de l'objet filmique.

**Si le langage est ici compris comme système de signes**, et non comme faculté (c'est-à-dire un dispositif qui permet à l'homme de s'exprimer et d'interagir), alors on peut dire avec C. Metz que **le cinéma est un langage**.

J. Mitry ne dit pas autre chose lorsqu'il écrit: "Il est évident que si l'on entend par langage un moyen permettant les échanges de conversation, le cinéma ne saurait être un langage. Néanmoins, les images n'étant pas employées comme une simple reproduction photographique mais comme un moyen d'exprimer des idées en vertu d'un enchaînement de relations logiques et signifiantes, il s'agit bien d'un langage. [...] La réalité est "donnée en image", et c'est cette image, maintenant, qui sert à signifier."<sup>30</sup>

Remarque: Si l'on peut considérer le cinéma comme un langage dans la mesure où il ordonne des éléments significatifs au sein d'aménagements réglés, en revanche le langage cinématographique ne constitue pas une "langue" telle que la définit la linguistique. En effet pour F. de Saussure, la langue se définit comme "totalité organisée d'unités différenciables unies par des relations stables à l'intérieur de chaque système linguistique". On a vu précédemment avec J. Mitry que l'image filmique ne peut acquérir un sens que dans sa relation avec les autres à l'intérieur d'un film, elle n'est donc pas une "unité différenciable". De plus, le cinéma ne saurait être une langue puisqu'il ne permet un échange que dans un seul sens, et ne saurait constituer le support d'une conversation.

<sup>29</sup> Définition tirée du Petit Robert

<sup>30</sup> *Opus cit.*, p51

### *b. Formalisation du langage cinématographique*

C. Metz est le premier à tracer la voie d'une formalisation du langage cinématographique. Il considère que le système producteur de sens au cinéma a deux faces comme le signe linguistique selon Saussure: un signifiant et un signifié (le signifiant est l'image, le signifié est ce-que-représente-l'image). Il recense ainsi les différents types de séquence, ou unités syntagmatiques ce, afin de dénombrer les principaux modèles d'agencement séquentiel entre lesquels le film (le réalisateur) a le choix.

Ce qui est particulièrement intéressant dans cette démarche; c'est de distinguer, à l'intérieur du langage cinématographique, les codes<sup>31</sup> qui lui sont "spécifiques". Ils concourent ainsi à la production du sens dans le film de codes qui débordent plus ou moins largement le territoire de l'image filmique: les cadrages et les échelles de plan (peinture, photographie), les codes du montage (bande dessinée, roman photo).

Il apparaît alors que les codes vraiment spécifiques au cinéma sont fonction du mouvement, et donc liés à ce qui fait l'originalité foncière de l'image filmique. Les codes purement cinématographiques sont donc ceux des **mouvements d'appareil** (*travelling, panoramique, pano-travelling, etc.*) et des **raccords dynamiques** (*fondue enchaînée, coupure, etc.*).

La tâche du sémiologue est alors de repérer les codes qui sont à l'œuvre dans le fonctionnement du texte filmique. Ainsi l'image filmique n'est intelligible que parce qu'interviennent déjà au niveau de la perception immédiate des codes de reconnaissance sélectionnant dans l'objet (image cinématographique) les traits pertinents nécessaires à son identification. C'est exactement ce qui se passe également pour la perception de l'espace urbain. On parle alors de *lisibilité* du paysage urbain, et K. Lynch a proposé cinq éléments qui permettent de structurer le paysage urbain: les cheminements, les limites, les nœuds, les repères et les quartiers. La combinaison de ces éléments permet à l'individu de structurer le milieu urbain, de lui donner une identité et un sens.

*Le cinéma peut donc offrir des nouveaux concepts pour analyser l'espace urbain, parce qu'il constitue un système de signification propre à faire advenir du sens dans l'espace urbain représenté. Par la sémiologie, le "cinématographe", de simple appareil d'enregistrement [de la réalité] devient le cinéma, instrument de discours.*

---

<sup>31</sup> Précision concernant l'emploi du mot "code": Au sens strict, un "code" met en correspondance un champ sémantique (classe de signaux) et un champ noétique (classe de signifiés). C'est le cas par exemple de la langue française, du code de la route, etc. Le code est donc contraignant, nul ne peut prétendre l'interpréter à sa manière. Le problème (fondamental) avait été perçu par C. Metz qui précise que les codes ne font que traduire des "aspirations à la formalisation". Metz oppose même "code" (compris comme ensemble idéal qui reste à construire) à "texte" (compris comme système réel constitué par une œuvre singulière), en soulignant qu'un élément textuel, même forcément codé, doit toujours être replacé dans son contexte, "seul capable d'apporter à sa signification la finition désirée". Et contrairement au système verbal, le langage cinématographique repose sur l'emploi de diverses unités signifiantes: des images photographiques mouvantes, des mentions écrites, le son (paroles, bruit, musique), etc.

Il postule ainsi qu'il n'existe qu'un seul système textuel pour chaque film et que le travail de l'analyse, à la limite interminable, conduit à découvrir à l'intérieur de ce système des structurations toujours plus fines. **L'emploi du terme "code" n'est ainsi qu'une facilité d'expression, qui est à prendre dans son sens le plus général et non comme un concept précis.**

Nous avons déjà évoqué la "magie" exercé par le cinéma, son pouvoir de fascination, et nous venons de voir qu'il possède également une capacité linguistique. Mais il reste un point primordial à aborder: celui de *la réception*.

Le spectateur possède en effet une place centrale dans le processus cinématographique. Pendant la projection, il est installé par le dispositif à la place de la caméra (absente lors du spectacle), mais il sait la présence du projecteur derrière lui, et est au point nodal d'un double mouvement, de sens inverse, de projection et de d'introjection: il projette vers l'écran son regard qui constitue le film comme objet, et reçoit –en les intériorisant en tant qu'objets fictifs- les images du film.

La question du rôle du spectateur au cinéma est d'autant plus importante dans le cadre d'une recherche sur les modalités de perception et de représentation de l'espace urbain au cinéma que, bien souvent, le spectateur est également un habitant, un "praticien" de la ville.

#### IV. Le rôle du "spectateur-citadin"

En se penchant sur la rôle du spectateur, nous ne mettons plus en parallèle les processus de perception et de représentation cinématographique et urbain, mais nous les abordons de front: le "spectateur-citadin" permet cette imbrication.

Le rôle du spectateur au cinéma a été majoritairement envisagé sous l'angle de la psychanalyse, et plus précisément à partir de la théorie du sujet freudo-lacanienne. Celle-ci a en effet permis de réintroduire le sujet-spectateur dans l'analyse au début des années 70, date de la "seconde sémiologie du cinéma" (expression de C. Metz). L'usage de la psychanalyse dérive d'une relation essentielle entre sémiologie du cinéma et théorie psychanalytique.

##### 1. Relation entre sémiologie du cinéma et théorie psychanalytique

###### *a. Le cinéma est lui-même un phénomène psychique*

Le cinéma, dans son essence même, est un phénomène psychique. Il produit en effet du mouvement alors que seules des images fixes défilent sur l'écran, il contient une profondeur alors que la surface de l'écran est plane, nous voyons des êtres vivants présents alors qu'il ne s'agit que de tâches d'ombre et de lumière. Le moindre film exige donc une activité mentale, inconsciente. L'écran agit alors comme une surface de projection mentale.

###### *b. Dispositif technique et dispositif psychique*

Ce que la "logique du signifiant" que nous avons vu précédemment permet de tenter, c'est avant tout une appréciation de l'insertion du spectateur, en tant que sujet, dans le texte filmique. En effet, selon U. Eco<sup>32</sup>, la signification n'est pas produite mécaniquement par le texte, mais résulte d'une activité coopérative réglée entre ce que le texte propose et les capacités interprétatives de celui qui l'appréhende.

Il existe ainsi une théorisation du "dispositif", qui rend compte d'un fait fondamental, à savoir que quel que soit le film, l'ensemble des conditions de la fabrication et de la vision du

---

<sup>32</sup> In *Lector in fabula*

films (le dispositif technique) assigne au sujet-spectateur, en tant que sujet, une certaine place, ce qui se traduit par un ensemble de dispositions psychologiques a priori (le dispositif psychique) du spectateur envers le film.

Cette notion de "dispositif" vise donc la "situation spectatorielle" en tant que telle, ce qui n'a rien à voir avec le rapport subjectif à tel ou tel film.

Le spectateur étant considéré comme un sujet-spectateur, la sémiologie du cinéma s'est intéressée de près à la théorie du sujet en psychanalyse, et notamment à la théorie du sujet freudo-lacanienne.

## 2. Sémiologie du cinéma et théorie du sujet freudo-lacanienne

### *a. Pourquoi la théorie du sujet freudo-lacanienne?*

On a bien compris le rapport entre sémiologie du cinéma et théorie du sujet, mais il existe beaucoup de théories du sujet différentes, alors pourquoi la théorie du sujet freudienne avec des corrections lacaniennes est-elle la plus à même de rendre compte du rôle du spectateur? Ceci pour trois raisons principales. Les avantages de la théorie du sujet freudo-lacanienne sont qu'elle:

- S'intéresse à la production du sens dans son rapport au sujet parlant et pensant
- S'intéresse plus qu'aucune autre à la question du regard et du spectacle
- S'appuie explicitement sur le modèle linguistique.

Les psychanalystes de l'Ecole Freudienne (fondée par Lacan), tels que A. Green ou J.L. Baudry, ont ainsi proposé les premières comparaisons systématiques entre le dispositif du cinéma et la structure du sujet.

### *b. Notions d'imaginaire et de symbolique dans la théorie du sujet freudo-lacanienne*

Cette théorie psychanalytique permet d'expliquer pourquoi l'expérience de la perception de l'image cinématographique entretient une relation à l'imaginaire très privilégiée.

Selon la théorie lacanienne, lorsqu'un enfant se voit pour la première fois dans un miroir, il structure une image de son corps jusqu'alors vécu comme morcelé, sans unité. L'identification à cette image construit le registre de son imaginaire. L'Autre va alors être perçu à travers l'image du miroir, l'image de soi. Il y a une substitution du réel dans l'immédiat.

Ainsi, pour la théorie lacanienne, la notion d'imaginaire renvoie 1° au rapport du sujet avec ses identifications formatrices, et 2° au rapport du sujet au réel, dont la caractéristique est d'être illusoire. Lacan a toujours insisté sur le fait que pour lui le mot "imaginaire" est à prendre comme strictement lié au mot "image": les formations imaginaires du sujet sont des images, non seulement au sens où elles sont des intermédiaires, mais aussi au sens où elles s'incarnent éventuellement dans des images matérielles.

La première formation imaginaire canonique, celle qui se produit lors du stade du miroir, où l'enfant forme pour la première fois l'image de son propre corps, est ainsi directement appuyée sur la production d'une image effective. Mais les images que rencontrent le sujet ultérieurement viennent nourrir dialectiquement son imaginaire: le sujet fait jouer, grâce à elles, le registre identificatoire et celui des objets, mais inversement, il ne peut les appréhender que sur la base des identifications déjà opérées.



Or C. Metz propose de comparer, dans une certaine mesure, le film projeté sur l'écran au miroir. D'où son expression de "signifiant imaginaire" pour désigner le cinéma. Il existerait ainsi un lien direct entre le visionnage d'images cinématographiques et l'imaginaire du spectateur.

Dans le droit fil de l'approche lacanienne, qui lie étroitement imaginaire et identifications, C. Metz développe une théorie de l'identification spectatorielle à deux niveaux: identification "primaire" du sujet spectateur à son propre regard, identification "secondaire" à des éléments de l'image:

- Identification primaire (différente de celle utilisée en psychanalyse)

Correspond à l'identification du spectateur au sujet de la vision, à l'œil de la caméra, à son propre regard. Le spectateur s'éprouve comme le sujet privilégié de la vision. Elle est la base et la condition de l'identification secondaire.

- Identification secondaire

Correspond à l'identification au représenté lui-même, à l'univers du récit. Elle peut être grossièrement assimilée à l'identification au personnage.

Nous pouvons alors parler de "spectateur-acteur". Le spectateur est en effet pris dans le film, dans sa durée, inscrit dans sa représentation. Le moment de la projection correspond finalement au moment de la *réalisation* du film dans le regard du spectateur.

Dans le cas d'un film sur l'espace urbain, l'imaginaire cinématographique rejoint alors les représentations déjà existantes de cet espace chez le spectateur-citadin, et peut ainsi influencer ce dernier sur sa pratique de l'espace urbain.

*Le recours à la psychanalyse permet donc de se faire rejoindre dans la réflexion le spectateur de la salle de cinéma et le citadin "pratiquant" la ville, autrement dit de se faire rejoindre la représentation de la ville par le cinéma et la représentation de la ville par le citadin. Nous pouvons donc faire l'hypothèse d'une influence du cinéma sur la représentation, et donc la perception, la pratique quotidienne de l'espace urbain par le citadin. Le cinéma est bien une "construction imaginaire": au sein de la profusion d'images données par le cinéma, la ville devient spectacle, et ce spectacle devient expérience. C'est le point de départ d'une autre recherche, complémentaire à celle-ci.*

## CONCLUSIONS 2<sup>e</sup> PARTIE

➤ "Impression de réalité" au cinéma

➤ Raisons pour lesquelles le cinéma n'est pas une simple reproduction de la réalité:

- *Dispositif cinématographique* (le réel est passé par la technique cinématographique: point de vue particulier):
  - Cadrage
  - Mouvements de caméra
  - Lumières, sons, etc.
- *Dispositif psychique:*  
Effet de croyance, pouvoir de fascination des images animées.
- Importance du *montage*:  
Collage de fragments, séquences: construction.

→ Cinéma fait advenir de nouvelles manières de percevoir. Il "produit" une nouvelle vision du réel.

Application à l'univers urbain:

⇒ **Cinéma rend visible une part d'invisible pour l'œil du citadin.**

➤ Cinéma rend possible un autre rapport à la ville

→ Réintroduction d'un sens à la ville

➤ Ville et cinéma sont tous deux des systèmes signifiants

➤ Perception de l'image cinématographique entretient une relation à l'imaginaire très privilégiée (phénomène d'identification)

→ "Réalisation" du film dans le regard du "spectateur-acteur"

Les deux images de la ville se rejoignent par l'intermédiaire du "spectateur-citadin":

⇒ **Influence de l'image de la ville au cinéma perçue par le spectateur sur l'image de la ville perçue par le citadin.**

## *3<sup>e</sup> PARTIE*

---

# *PROPOSITION DE METHODOLOGIE*

Rappel: *Il ne s'agit ici que d'une proposition de méthodologie qui pourra être appliquée par la suite.*

**But de la méthodologie:** Confronter la perception de l'espace urbain par le cinéma avec la perception de l'espace urbain par l'habitant.

## **I. Mise en œuvre**

Nous proposons une méthodologie qui se décline en trois temps:

- Evaluation de la perception de l'espace urbain par le citoyen  
*Méthode retenue:* Méthode des itinéraires, selon J.Y. Petiteau
- Evaluation de la perception de l'espace urbain à travers le cinéma  
*Méthode retenue:* Analyse de séquences de films, sélectionnés au préalable
- Evaluer le niveau de correspondance entre ces deux perceptions

## **II. Difficultés**

### **1. Choix du champ d'analyse**

Le choix de la ville s'est porté sur **Paris** et ce, pour plusieurs raisons : Elle est la ville de naissance du cinéma, et il existe de nombreux films où Paris apparaît comme "personnage" et "actrice" à part entière. Elle est, avec New York, la seule ville sacralisée par le septième art, ce qui lui confère sans contexte un certain pouvoir mythique. Certains lieux de Paris sont ainsi irrémédiablement liés à des scènes de films, il existe une quasi "géographie cinématographique sentimentale" de la ville. C'est donc volontairement que le choix s'est porté sur une ville qui concentre sans doute les représentations, voire les "clichés", et les lieux de tournage cinématographique.

Toutefois, la ville de Paris se subdivisant en vingt arrondissements, eux-mêmes subdivisés en quartiers bien distincts, qui possèdent chacun une image particulière, il a été jugé plus pertinent de définir un champ d'analyse plus restreint qui est l'**échelle du quartier**. La perception de l'espace urbain, et les représentations qui y sont attachées sont en effet plus pertinentes à l'échelle plus réduite du quartier. Le quartier choisi est celui de **Montmartre**, dans le 18<sup>e</sup> arrondissement, parce qu'il est particulièrement représentatif des quartiers parisiens qui véhiculent une forte image, et il fut le lieu de tournage particulier de nombreux longs métrages. IL faut préciser ici qu'aucune limite précise ne définit le quartier de Montmartre: nous situant dans le cadre des représentations et des perceptions de l'espace urbain, les limites du quartier ne pourront être définies qu'à la suite de l'analyse des résultats, et ne seront peut-être même jamais définies exactement.

## 2. Méthode des itinéraires (cf. infra pour une présentation détaillée)

### a. *Choix d'un échantillon représentatif*

Elle suppose de définir un échantillon représentatif de population. Nous serons attentifs aux critères "classiques" de représentativité (principalement sexe, âge, catégorie socio-professionnelle). Les personnes interrogées devront en outre être "parisiennes", c'est-à-dire habiter Paris depuis au moins une dizaine d'années. Le fait que les personnes soient cinéphiles ou non n'a ici aucune importance.

### b. *Limites inhérentes à la méthode*

#### ▪ **Volonté de l'interviewé de "faire bonne impression"**

L'interviewé peut chercher à faire "bonne impression", à dire des choses qu'il juge intéressantes pour le chercheur, à paraître cultivé, à dire des choses "bien", comme autant de preuves de sa culture, de sa capacité d'observation et d'analyse. Cette volonté de "bien faire" biaise alors l'authenticité des pratiques spatiales de l'interviewé. Il a tendance à dire ce qu'il suppose être ce que le chercheur souhaite entendre. Il a alors tendance à s'autojuger, et donc s'autocensurer fréquemment.

#### ▪ **Volonté de l'interviewé de "montrer ce qui est beau"**

L'interviewé peut également chercher à prendre un autre itinéraire que celui qu'il pratique habituellement, parce qu'il le juge plus "touristiquement" ou "urbanistiquement" intéressant. Il peut ainsi profiter de cette "balade" pour faire valoir son quartier; ou pour découvrir lui-même des nouveaux endroits insoupçonnés...

*"Remèdes" possibles:* Ces deux limites peuvent être (partiellement) dépassées si le chercheur prend le temps en amont d'expliquer à l'interviewé le principe de la méthode: elle est basée sur l'itinéraire et le récit en parallèle de l'interviewé, sachant que cette "balade" doit être absolument représentative de ses habitudes et de ses pratiques quotidiennes. Une phrase d'introduction pourrait être par exemple: "Emmenez-moi là où vous allez d'habitude, sans déroger à votre parcours habituel, et racontez-moi ce qui vous passe par la tête. Ce qui vous semble le plus insignifiant pourra peut-être se révéler pour moi le plus précieux". Un certain temps est nécessaire pour qu'un climat de confiance, de liberté, qu'une spontanéité de parole s'installent. Le but du chercheur est de parvenir à donner l'impression à l'interviewé qu'il se promène avec un ami à qui il raconte son quartier, sa façon de le voir et d'y habiter, d'y vivre.

### c. *Difficultés "techniques"*

La première difficulté "technique" est sans doute celle liée à la longueur de la "balade" avec l'interviewé. Elle dure en effet entre 1h30 et 2h. Cela suppose donc de trouver environ 15 personnes pouvant consacrer deux heures continues à l'exercice. Comme il est quasiment impossible de trouver de telles personnes directement sur le trottoir (tel que l'on pourrait le faire par exemple pour un questionnaire), il est nécessaire d'organiser les "balades" en amont en planifiant des rendez-vous avec des personnes préalablement sensibilisées.

Une autre difficulté plus secondaire concerne l'enregistrement de la conversation par dictaphone en milieu urbain. Le niveau sonore élevé complique en effet la retranscription exacte de la conversation, d'où la nécessité de rester proche de l'interviewé tout au long de l'itinéraire.

#### **d. *Interprétation des résultats***

Il s'agit de la principale difficulté. Elle porte en premier lieu sur l'interprétation des termes: un même mot peut en effet renvoyer à des significations, voire à des définitions différentes suivant les personnes.

Une difficulté importante concerne en outre la notion d'image sociale. En effet l'ambition est de parvenir à la définition d'une perception plus ou moins générale, celle de la "société habitante" du quartier, et non celle d'un agrégat de perceptions différentes. Le passage de la somme d'images mentales individuelles à l'image sociale est une question plus spécifiquement sociologique : celle du passage du un au multiple, de l'individu au groupe.

Une des difficultés de l'interprétation est également de parvenir à établir un lien et une concordance de sens entre une image et un mot. Il sera en effet parfois nécessaire de traduire une image en mot (domaine de la description) ou de faire l'inverse, soit de recréer une image, un univers visuel et animé à partir des termes employés par les personnes interrogées.

### **3. Analyse de séquences de films (cf. infra pour une présentation détaillée)**

#### **a. *Interprétation***

Il persiste toujours un doute concernant la perception sur laquelle l'interprétation est basée : est-elle celle du cinéaste, du spectateur x, du chercheur ?

Il faut en outre être vigilant et ne pas tomber dans une "interprétatite aiguë", qui est la difficulté majeure de l'analyse de séquences de films.

#### **b. *Choix des films***

Le choix s'est tout d'abord porté sur les films, puis sur les séquences de ces films.

Les critères sont de trouver des films dans lesquels:

- La ville apparaît comme "ville acteur", "ville personnage",
- Que cette ville soit Paris,
- Et plus précisément, qu'il porte sur le quartier de Montmartre.

Un autre critère (moins évident à satisfaire) est que les films appartiennent au répertoire "classique" : dans l'éventualité d'une poursuite de cette recherche sur l'impact du cinéma sur la perception de l'espace urbain par les habitants, il est en effet préférable de choisir dès maintenant des films que les personnes interrogées seront susceptibles d'avoir vus. Des films expérimentaux, qui pourraient faire l'objet d'une autre problématique intéressante, ne peuvent donc pas être pris en compte dans cette recherche.

Le dernier critère concerne la date de réalisation du film: les films choisis sont de préférence des films datant de ces vingt dernières années. Ceci afin d'éviter de mélanger plusieurs "courants cinématographiques" (la Nouvelle Vague des années soixante et le réalisme poétique des années trente par exemple) au sein desquelles la ville est envisagée de manière différente: l'interprétation en serait alors inutilement complexifiée.

Les trois films retenus sont:

- *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, J.P. Jeunet (2000)
- *Lautrec*, R. Planchon (1998)
- *Les ripoux*, C. Zidi (1984)

*c. Séquences choisies pour Le fabuleux destin d'Amélie Poulain, J.P. Jeunet (2000)*

\* Séquence n°1: Chap.5. De 33'18" à 34'46" [Déambulations d'Amélie]

\* Séquence n°2: Chap. 10. De 1'09"46 à 1'12"48 [Parcours fléché, "jeux de piste" de Nino sur les marches du Sacré-Cœur ]

\* Séquence n°3: Chap.16; De 1'51"54 à 1'52"32 [Balade finale en mobylette d'Amélie et Nino dans le quartier]

**N.B: Mise en correspondance des deux méthodes précédentes**

Les deux méthodes proposées précédemment permettent de connaître, d'une part la perception de l'espace urbain par les individus pratiquant cet espace, et d'autre part la perception de l'espace urbain par le cinéma, c'est-à-dire à travers les films. Il s'agit alors ensuite de comparer ces deux perceptions, de les analyser conjointement afin d'évaluer leur niveau de correspondance.

# LA METHODE DES ITINERAIRES

Méthode développée par J.Y. PETITEAU, *Des itinéraires pour habiter une ville*  
(Ecole d'Architecture de Nantes)

**La méthode des itinéraires mise en place par J.Y. Petiteau a pour but de parvenir à une connaissance des pratiques spatiales et urbaines, ainsi que des représentations des individus dans un quartier donné. Il vise l'appréhension par le chercheur des pratiques quotidiennes, habituelles d'un espace par des individus. Il peut avantageusement remplacer en cela un questionnaire classique sur les "manières d'habiter".**

Cette méthode a été expérimentée pour la première fois en 1974, lors d'une étude sur la représentation du centre-ville de Cholet. Elle est utilisée à l'Ecole d'Architecture de Nantes depuis 1992.

## 1. Principe

Le principe est que la personne interrogée devient guide : elle institue un parcours sur un territoire et l'énonce en le parcourant. Le chercheur enregistre systématiquement la discussion. Il s'agit d'une interview non directive, le chercheur intervenant seulement pour relancer ou détailler les dires de l'autre. Pendant ce temps, un photographe témoin prend des clichés à chaque modification de parcours, temps d'arrêt, variation de mouvement ou changement émotionnel perceptible.

La suite du travail appartient au chercheur qui retranscrit la totalité de la discussion et procède au montage des dires et des photographies. La restitution de l'itinéraire est proche d'un roman-photo, où la parole exacte de l'interviewé est chronologiquement découpée en articulation étroite avec chaque photographie. S'y ajoute une cartographie restituant le parcours de la journée, et qui permet d'articuler récit et territoire.

Le montage est le temps privilégié de l'analyse : il est un moment de remise en question pendant lequel le chercheur tente d'inventer face au récit de l'interviewé une nouvelle interprétation. Il s'apparente ainsi par certains côtés à une enquête policière : une attitude "banale" où un détail peut modifier radicalement la lecture d'une ville, d'un quartier.

## 2. Commentaire

Le postulat de départ est que l'objet n'est pas un modèle de l'objectivité, mais seulement une image métaphorique. Le déplacement ne se situe pas seulement sur le territoire de l'autre, mais sur son univers de références. Le territoire est celui qui est expérimenté et parcouru dans l'espace-temps de cette journée, et celui du récit métaphorique. C'est ainsi une manière d'aborder le territoire par la parole.

L'objet de la méthode est plus précisément d'identifier des représentations et des analyses résultant d'expériences et d'analyses culturelles différentes.

Et pour nommer et mettre en rapport ces différences, pour accepter de les reconnaître, le chercheur doit admettre de laisser en attente son propre système de valeurs.



Le cheminement s'effectue dans les deux sens : il concerne en premier lieu l'itinéraire à travers le territoire, puis intervient le cheminement pas à pas de l'analyse après-coup du chercheur.

L'itinéraire est une expérience partagée entre le chercheur et celui que l'on appellera l'interviewé. Il est basé sur un rapport de confiance et s'apparente au principe de la maïeutique. Il concerne davantage l'apprentissage d'une posture, que celle d'une réelle technique. Il permet selon G. Devereux, "une explosion des effets qui génèrent de l'observation sur l'observateur et l'observé tout à la fois, effets considérés comme données-clefs"<sup>33</sup>.

L'autre n'est pas un simple témoin qui nous informe ou confirme nos hypothèses, c'est celui qui détient seul **une culture de l'habiter**.

L'écart entre des expressions diverses et la mise en question de toute expression unique est l'une des seules possibilités de produire une analyse qui ré-interroge les contextes. Il ne s'agit pas seulement ainsi d'un va-et-vient entre le terrain et le travail théorique, mais du déplacement du chercheur aux lieux et temps de l'analyse.

Ce n'est pas une méthode au sens traditionnel du terme, c'est-à-dire un mode d'emploi qui permettrait de valider une hypothèse. Le pari de ce travail n'est pas de prétendre aboutir à une correspondance entre perception et savoir, par la victoire du concept ; mais il est au contraire de laisser jouer la phase du concept chaque fois qu'elle s'impose à l'évidence de la démarche. Le principe en est donc une constante remise en cause de ses certitudes par le chercheur, pour aboutir au plus près d'une conclusion dénuée d'idées et de valeurs préconçues.

### 3. A savoir...

La pertinence de la méthode en tant que telle n'est pas forcément immédiatement perceptible. Mais le chercheur ne doit pas se décourager, et croire en sa propre méthode. Les résultats attendus proviennent en effet plus tard, lors de l'analyse au moment du montage. L'analyse est d'ailleurs double: une analyse propre à chaque itinéraire précède une analyse croisée des différents itinéraires. Les résultats peuvent ainsi se révéler de façon soudaine, là où on les attendait le moins. Le chercheur ne doit pas attendre une efficacité immédiate. Cette méthode fait appel à l'humilité du chercheur qui doit accepter de ne pas tout comprendre, tout de suite. Elle exige un temps long, l'attente. Le chercheur ne doit pas hésiter à prendre le temps d'entendre un récit suffisamment long pour qu'il rende explicite les références, les valeurs de l'interviewé.

### 4. Exemple: Présentation d'un itinéraire-test

---

<sup>33</sup> *De l'angoisse à la méthode dans les sciences du comportement*, Paris, Flammarion, 1980, p60.

## Retranscription de l'ITINERAIRE QUARTIER DE MONTMARTRE Paris, 18e arrondissement

Le 21 septembre 2004

Durée: 1h45



Point de départ: station de métro Anvers (ligne 2).

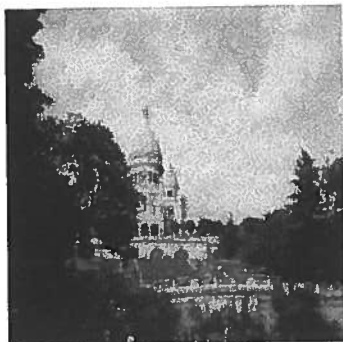


Là on arrive en bas des escaliers de Montmartre, près du funiculaire, et on est dans le quartier des marchands de tissu. C'est là que commence le quartier de Montmartre pour moi, parce que c'est la descente du métro, tout bêtement.



Et pis là j'y venais avant pour deux raisons: pour aller chez "Tati" (et il me semble qu'il y avait beaucoup plus de magasins Tati que maintenant), et deuxièmement accompagner une tante qui venait acheter son tissu. Y'a Reine un peu plus loin, les couturières c'est leur coin.

Mais il me semblait que c'était "Tati" tout le long, enfin beaucoup plus que ça, même dans cette rue là. Parce que là apparemment c'est des trucs pas chers non plus, mais c'est plus "Tati". Bon ceci dis "Tati", y'a des problèmes.



Alors là on peut monter à pieds ou prendre le funiculaire. *On monte à pieds.*



Tiens c'est en regardant Amélie Poulain que je me suis rendu compte qu'il y avait en permanence le manège. Ca m'avait pas 'tilté'.



Y'a toujours 30 millions de touristes ici. Les parisiens, je ne suis pas sûre qu'ils viennent beaucoup à Montmartre. Du moins, pas dans ce coin là. Alors là, on a de nouveau le choix: on monte par l'escalier central ou sur les côtés (on prend les escaliers de côté). Pourquoi y'a tant de touristes, à cette époque de l'année (ndlr: 21 septembre)! C'est plus les vacances, un jour de semaine, je suis surprise.

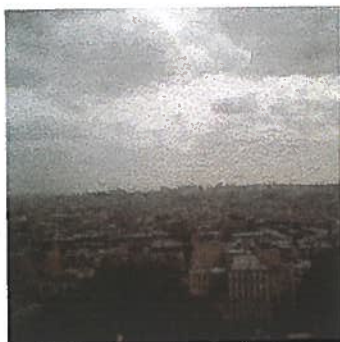


Ceci dit, par temps dégagé, nous avons une belle vue de Paris. En fait c'est vrai qu'il y a deux sites touristiques qui n'ont à priori rien à voir l'un avec l'autre: le Sacré Cœur et la place du Tertre, à priori ils n'ont aucun lien, sinon qu'ils sont géographiquement au même endroit. Eh, il a été tagué!



Tu vois, là, il faudrait que ce soit complètement coupé à la circulation. Bon, y'a pas beaucoup de circulation, mais le peu qu'il y a , c'est déjà trop.

De toute façon le métro où on est descendu (ndlr: Anvers) c'est le plus proche, donc pour aller à Montmartre, y'a que ça. Du coup, on passe par les coins touristiques. Y'avait un métro qui s'appelait "rue Montmartre", mais comme tout le monde se trompait, ils l'ont rebaptisé "Grands Boulevards". La rue Montmartre, elle est aux Grands Boulevards. Montmartre, comme son nom l'indique, c'est un mont, et le métro il n'arrive pas au mont, il arrive en bas. D'où la nécessité de monter!



En général je commente la vue sur Paris. Parce ce que chaque fois que je viens ici c'est avec des touristes, des "provinciaux", euh...et donc, comme je connais quand même bien Paris, je repère les monuments et je fais le guide.

C'est marrant, parce que quand on était la bas, on voyait les Invalides, l'Opéra et maintenant on ne voit plus que la tour Montparnasse. Par contre, ce qui me surprend toujours, tu as l'impression que St Eustache c'est à mi-chemin entre Beaubourg et le Panthéon, alors que c'est très près de Beaubourg normalement. Et je ne vois pas ce que ça peut être d'autre que St Eustache. Tiens, t'as Notre Dame là. Ca a la tête de St Eustache pourtant.



Alors sinon, y'a le Sacré Cœur, mais je refuse d'y entrer, pour des raisons politiques (pour les raisons pour lesquelles il a été construit).

Dans le Guide du Routard, il y avait tout un circuit à Montmartre, et le but c'était de ne pas passer place du Tertre. T'arrive juste à l'entrée, mais plutôt que de la traverser, tu bifurques sur la droite.

Les touristes, dès que tu fais deux mètres à côté du chemin balisé, y'a plus personne. Quoique là, les japonais...Bon, on va quand même place du Tertre? On ne va n'y manger, ni boire...Tu vois ça c'est lié à Paris, c'est dégoûtant. Paris est une ville sale.



Faut surtout pas...Enfin quand tu viens avec des gamins, t'es complètement harcelé par les portraitistes. Et t'as un peu du mal à t'en défaire. Dès que tu as des gamins, ils te demandent. Et alors, de mon temps (ton volontairement ironique), le place du Tertre c'était que des peintres et pas...les restos pièges à touristes...Là si tu regardes bien, y'en a pratiquement plus de peintres. Tout est pris par les restos. Donc ça perd son charme.



D'un côté...c'est une place qui attire du monde, donc ils ont envie de s'installer en resto, ok, mais s'il n'y a plus que des restos, ça ne va plus attirer les gens. Là, franchement, y'a plus rien à voir. Avant c'était bourré de peintres, donc ça avait un côté typique, maintenant...Parce que là franchement, elle n'a plus aucun intérêt cette place, hein. Ce qui était marrant, c'était les peintres.



Alors là, non pas chez "ma cousine", mais à côté, tu as des super glaces. Là les glaces, elles sont bonnes.





De mon temps (ton volontairement ironique), Montmartre c'était aussi les "poulbots", les "titis". On en avait dans les chambres... Là t'as la rue Poulbot. Tu sais c'est des titis parisiens avec la grande casquette, euh... un espèce de petit gavroche. A Montmartre, t'avais que ça. Alors que là, maintenant c'est plutôt des vieilles affiches. Attends on va voir si là... Ah voilà, c'était ça les petits poulbots. Le petit gavroche, le titi parisien... Mais ils sont super mignons. Bon, là ils le mettent devant la Tour Eiffel et le Pont Neuf, mais normalement le poulbot c'est plus lié à Montmartre. Et nous sommes rue Poulbot ici. Du nom de Francisque Poulbot, dessinateur montmartrois.



Mais j'ai l'impression que depuis la dernière fois (ndlr: 6 mois auparavant), ils ont rajouté des vieilles enseignes.



Et pis là on quitte le coin à touristes. On va aller à la vigne et "Au lapin agile". J'ai toujours du mal, pourtant ça fait un moment que j'y vais, j'ai toujours l'impression que le "Lapin agile" c'est la maison rose. Je crois que inconsciemment, c'est parce que je sais que pour aller au "Lapin agile", il faut descendre, donc après il faut remonter! Donc je crois que j'aimerais bien que ce soit avant la descente.

Au niveau des habitations, on est dans le quartier super cher. Quand on dit à Paris "j'habite dans le XVIIIe", ça fait quartier un peu mal famé, mais quand on dit "Montmartre", là "ça le fait".



Ah tiens ils font la fête des vendanges. Mais ils ont déjà vendangé? Dans le Beaujolais, ils ont commencé.



"Carand'ache"... "Carand'ache", mais c'est le nom des crayons de couleur. Tu crois que?... Oh mais je découvre plein de choses! Je ne sais pas si on peut encore manger ici.



Bon après on arrive dans les petites rues. Ca n'a plus aucun intérêt touristique. Tiens la rue St Vincent, y'a eu une chanson. C'était... ben ceux qui chantaient les chansons de Montmartre, quoi! Bon par là ça devrait marcher. On continue à descendre, après faudra tout remonter! C'étaient les chanteurs de rue. Renaud il ne l'a pas reprise? Il n'a pas bon chemin. Sauf qu'il y a un chemin qui nous fait quitter Montmartre.



Bon, le problème à Montmartre c'est que... ça monte! Je crois qu'on s'est éloigné de... du coin de la place du Tertre. Mais elle est où la maison de Dalida? Elle doit être dans le coin puisqu'il y a son truc (ndlr: une statue de son buste). Non, mais je la connais pourtant. Enfin, je la connais...



Ben, normalement j'arrive par là... Normalement j'arrive par là, pis... j'prends là... Par où je débarquais là? Ca ma dit rien du tout ce truc là. Pourtant la rue Girardon ça ma dit quelque chose. Euh... Mais par où on arrive là, je suis perdue. Je suis perturbée. Bon. A chaque fois que j'amenais... des touristes, des "provinciaux" à Montmartre, je faisais un peu le même parcours. Donc c'est-à-dire la vigne, le 'Lapin Agile', et pis après descendre vers la rue Junot. Et après on redescend petit à petit boulevard de Clichy, vers le Moulin Rouge. Bon, le Moulin Rouge, c'est plus Montmartre, mais après faut récupérer le métro! Quelquefois je suis terre à terre, mais... On arrive de l'autre côté de la maison rose, là. Oui, donc ce n'est pas du tout là puisque la place du Tertre elle est là, et donc la maison de Dalida elle est là-bas. Je suis un peu paumée, là. C'est grave docteur?

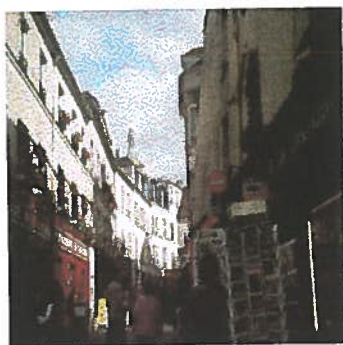


Au canada... (regarde le nom sur un interphone). Contrairement au canada où, même dans les quartiers chics, y'a pas une barrière ; là... c'est grillagé, c'est... C'est pas touche.





Y'a un truc où je ne suis jamais allée mais où j'aimerais bien aller, c'est le cimetière de Montmartre. Faudrait prendre un plan. Qu'est-ce qu'on fait, on redescend place du Tertre, ou...? Euh... Y'a euh... Un cabaret là... Tiens y'a un tournage! Je sens qu'on va faire une petite pause là! Y'a un cabaret, comment il s'appelle? J'ai oublié, il est là. ...où on démarré pas mal de... Enfin Brel, des gens comme ça. Ouais c'est par là. Bon là c'est le Petit Bouchon, donc c'est pas là.



Bon ben voilà, on a retrouvé la place du Tertre! Le cabaret où...c'est Brel qu'a commencé là dedans... Comment il s'appelle? C'est pas le Patachou... Si, c'est le Patachou. Si je crois que c'est le Patachou. On peut remonter, pis que je reprenne mes repères? Tu vois, la France, quand on arrive de l'étranger, c'est le... le béret, la baguette de pain... C'est vrai que le pain, c'est quand même assez typique. Et ben là tu as une boulangerie qu'est quand même au bout, en plus qu'est fermée, alors que la boulangerie ce serait quand même plus sa place au centre de... Plutôt que de mettre des conneries de Tour Eiffel, de... Qu'est archi moche... Ce serait mieux d'avoir une boulangerie. Enfin moi, ce que j'en dis, hein... je suis pas chargée de... réaménager Paris!



Montmartre c'était les portraitistes, et c'était chiant quand tu avais des gamins. Aujourd'hui y'en a quand même plus guère, et maintenant c'est à Beaubourg qui sont.



Voilà le "Patachou" que je cherchais. Avant c'était un cabaret. Je trouve de moins en moins de charme à Montmartre. Trop vu. De plus en plus envahi par les troquets, les marchands de... Euh... sinon qu'est-ce qu'on appelle Montmartre? Est-ce que c'est juste le Sacré Cœur, la place du Tertre, ou est-ce que c'est plus large? Pour le touriste c'est juste là, pour moi, c'est plus vaste. Donc on va essayer de... d'étendre un peu...



Le Montmartre des touristes c'est quand même très limité, puisque là chaque fois que l'on reprend une rue, on retombe là où on est déjà passé. On tourne en rond, quoi. Mais...j'ai l'impression d'avoir perdu mes repères... Le bateau-lavoir c'est où?



Ah ben sinon y'a le Moulin de la Galette. D'habitude je le vois systématiquement. Pourquoi là, je ne tombe pas dessus?



J'ai le droit de prendre un plan? (pour trouver le bateau-lavoir) Tiens là, c'est le cinéma de Claude Lelouch. C'est un cinéma perso pour lui. Et l'émission Recto/Verso se tourne là. Je le reconnais à "Ciné 13". Mais il me semblait qu'il était rue Junot...



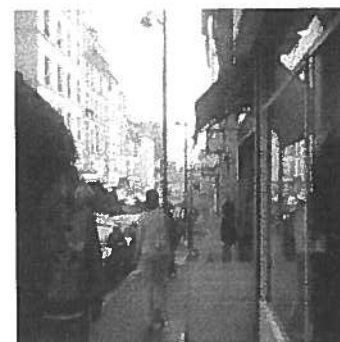
Ah mais si, voilà pourquoi! C'était le derrière... Ca y est, je l'ai retrouvé! Voilà c'est là. Je savais bien quand même! Et c'est bien là qu'ils entrent pour Recto/Verso. Parce ce que l'entrée ne me disais rien, tu vois.

Ouais d'habitude, je prenais par le moulin de la Galette, pis je redescendais jusqu'aux grands boulevards. Enfin jusqu'aux grands boulevards, ça s'appelle pas les Grands Boulevards, mais... Et le Moulin Rouge ça veut dire fin de Montmartre, enfin c'est déjà bien fini quoi.



Quoique non, la rue Lepic... Pour moi c'est plus Montmartre, mais pour... pour les guides c'est encore Montmartre. Non, moi là c'est plutôt la rue qui me permet de rejoindre, euh... le métro. La rue utile, quoi.

Montmartre pour moi, c'est le Montmartre des touristes au niveau de la zone, mais en prenant les petites rues.



Tu vois là c'est encore Montmartre de l'autre côté (ndlr: de la rue) parce qu'il y a des superbes maisons. Et à Montmartre, y'a des super baraques. Mais pour un touriste, y'a aucun intérêt à venir descendre dans cette rue, c'est une rue de transition avant d'aborder un autre quartier de Paris.

Pour moi, Montmartre ça va du métro Anvers où on est descendu, Sacré Cœur, place du Tertre, maison de Dalida, les vignes, le Lapin Agile... Enfin ce quartier là, quoi. Avant que j'habite à Paris, pour moi Montmartre c'était la place du Tertre, et maintenant j'ai élargi... mais c'est vrai que j'ai élargi aussi parce ce que le Guide du Routard m'a aidée à ça. J'ai trouvé intéressant d'aller à Montmartre sans passer par la place du Tertre.

C'est toujours rue Lepic... parce qu'elle tourne.





Là c'est fini, parce qu'on va rejoindre le Moulin Rouge, et pour moi le Moulin Rouge c'est plus du tout Montmartre.

## 5. Analyse

### ✓ Informations complémentaires

#### ITINERAIRE n° 1

##### Profil de l'interviewé(e)

Sexe: F

Age: 46 ans

C.S.P.: informaticienne

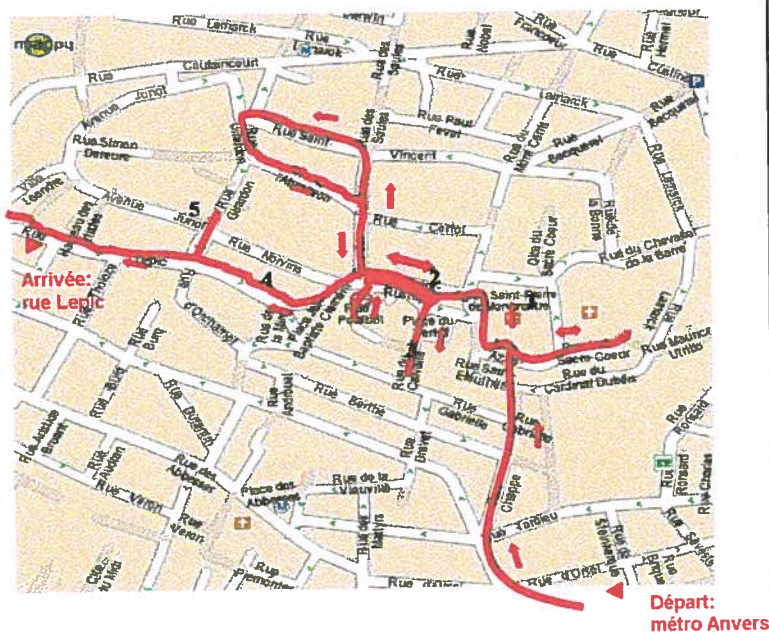
"Parisien(ne)" depuis: 25 ans

Arrondissement d'habitation: XIe



Source: mappy.fr  
Réalisation: personnelle

##### Cartographie de l'itinéraire



##### Repères spatiaux:

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| 1: Sacré-cœur      | 4: Le moulin de la Galette |
| 2: La Butte glacée | 5: Ciné 13                 |
| 3: Le Patachou     |                            |

### Interprétation

- Le quartier de Montmartre représente Paris en général, comme emblème, il en est une sorte de métonymie. Mais il représente plutôt le Paris des années 60, années de jeunesse de l'interviewé.

- Montmartre est avant tout une 'vue sur Paris'. Ce qui est caractéristique: Montmartre représente Paris, plus exactement l'imaginaire parisien, et il offre également physiquement la possibilité d'une vue de haut sur Paris (de part sa situation sur une butte).

- Le quartier est toujours considéré comme une vitrine de la France pour les touristes étrangers, et doit en cela être "bien", c'est-à-dire propre, "intéressant", typique... Il est très lié à sa vocation touristique, d'ailleurs l'itinéraire suit de près le parcours touristique traditionnel (surface très réduite autour de la place du Tertre), même si l'interviewé s'en défend, privilégiant les "petites rues". Malgré tout, le parcours reste très proche du parcours touristique proposé par les guides.

- Le quartier est lié à la nostalgie d'un "Paris d'avant", le Paris "carte postale" qui représentait la ville lorsque l'interviewé habitait encore en province. Le quartier est donc également lié à la nostalgie du temps de l'arrivée à Paris de l'interviewé: jeunesse, premier emploi, culture...: la grande ville de tous les possibles.

- Montmartre est ainsi une sorte d'enclave, une identité à lui tout seul ; mais l'interviewé déplore la perte progressive de cette identité, et l'évoque avec tristesse, comme si c'était une certaine idée de Paris, de "l'art de vivre parisien" (chic -de part les habitations-, authentique -présence des vignes-, musical et artistique -cabarets et ateliers de peinture-) qui s'effaçait, voire même d'une certaine idée de la France pour les touristes étrangers.

▪ Montmartre représente donc plus qu'il n'existe vraiment: cette idée, centrale dans le discours de l'interviewé, se traduit d'ailleurs très clairement au niveau spatial: tout au long du parcours, aucun repère spatial clair n'est défini. Nous avons en effet tourné en rond pendant presque 45 minutes, revenant toujours sur nos pas ("Je suis perdue là", "J'ai perdu mes repères"). Mais les avait-elle jamais eus? Comme si elle voulait, en traçant l'itinéraire, trouver quelque chose, qu'elle ne retrouvera pas forcément, d'où un sentiment de déception ("Mais d'habitude j'y vais toujours") et finalement, de nostalgie.

### ✓ Modification d'un point de méthodologie

Cet itinéraire-test, effectué à l'aide d'une personne "parisienne" depuis 25 ans, mais habitant le XI<sup>e</sup> arrondissement, a permis d'apporter une modification concernant le choix de l'échantillon représentatif. En effet, étant donné que la recherche porte sur la manière dont les habitants perçoivent leur quartier et plus largement sur les rapports qu'ils entretiennent avec lui, le critère principal est que les personnes interviewées soient des **habitants permanents du quartier de Montmartre**. L'intérêt est que la perception initiale des personnes interrogées soit issue de la répétition, d'une appréhension "directe" et quotidienne du quartier, d'expériences sensibles réelles, vécues, et non pas celle de "parisiens" en général, qui en ont – tout comme les touristes – une image préconçue, "externe" de la ville, provenant du récit d'autres personnes, de lectures, etc.

# L'ANALYSE DE SEQUENCES DE FILMS

## 1. Principe

- ✓ Deux principes majeurs fondent l'analyse de séquences de films:
- Il n'existe pas de méthode universelle
- L'analyse est interminable

C'est pourquoi nous proposons ici une méthode particulière, correspondant plus précisément à l'analyse de l'espace urbain, et qui, en donnant des limites, permet d'éviter l'écueil d'une "sur-interprétation".

- ✓ L'analyse se fait en deux temps, elle s'intéresse tout d'abord:
- *Aux éléments représentés dans l'image, leur priorité relative, le déplacement des personnages et des objets, les entrées et les sorties du champ, etc.*

Il s'agit de la description des images du film, activité qui consiste à transposer en langage verbal les éléments d'information qu'elle contient. Le choix auquel on se livre dans la description relève toujours de la mise en œuvre d'une hypothèse de lecture, explicite ou non. Il s'agit d'un parti-pris analytique et interprétatif. Une description objective, qui consisterait à citer de façon exhaustive tous les éléments présents dans l'image, est impossible.

- *A leur mode de représentation à l'intérieur du plan (échelle des plans, angle de prise de vues, profondeur de champ, lumière, contrastes, mouvements de caméra, mode de passage à l'autre –raccord, fondu...-, etc.)*

Le sens d'une séquence s'élabore autant à partir de ce qu'elle montre, qu'à partir de ce qu'elle garde secrètement dans l'ombre (hors champs, silences).

## 2. Exemple: grille-test sur la séquence n°1 du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, J.P. Jeunet (2000)

# Grille d'analyse séquence n°1

*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*

Plan n°	Du ré en sec	Description de l'image			Bande-son			Mouvement			Espace			Montage (type de raccord utilisé)
		Lieux	Evènements	Poi nt de vue	Dialogue	Bruits/ musique	Echelle sonore	Personnages	Objets	Fixe/mobile	Echelle plan	Cad rage	Lumière (+ effets")	
1	19s	Pont	Amélie traverse le pont et en appréciant ce "moment parfait". Rythme lent		Voix off omni-présente	Petite musique douce, légère	+	Amélie marche seule en sautillant d'un pas léger, son visage exprime le bien-être		Fixe (Amélie filmée de face puis de dos)	Plan rapproché		Teint un peu patiné (à l'ancienne) mais brillant à la fois [retouchage numérique]	net
2	58s	Dans les rues de Montmartre	Amélie guide un aveugle à travers les rues en lui décrivant tout ce qu'elle voit. Rythme rapide		Monologue Amélie	Musique: de + en + entraînante Bruits: canne, rire, foule de la rue, vendeur du marché...	++	Foule nombreuse qui marche dans la rue et au marché. Amélie et le vieil homme se faufilent et marchent à une allure rapide. A. Laisse le vieil homme devant l'entrée du métro et monte un grand escalier en courant.		Mobile: caméra à l'épaule Suit tous les déplacements des personnages.	De plan de 1/2 ensemble à très gros plan		Prédominance de rouge et vert. Vives, fraîches	net
3	9s	Devant l'entrée du métro Abesses	Le vieil homme aveugle reçoit une lumière du ciel: "révélation"		aucun	Bruitage: tintillement	+			Fixe	De plan de 1/2 ensemble à plan moyen	Plongée	Jaune, rouge qui envahit l'écran	net

### 3. Analyse

✓ Cette séquence est formée de trois "mini-séquences" de longueur différente: Les deux premières sont quasi diamétralement opposées dans leur organisation et la façon dont elles sont filmées. La première et la troisième se répondent, et forment une boucle. Les trois mini-séquences se répondent donc les unes aux autres: deux thèmes peuvent être identifiés, mais leurs traitements diffèrent beaucoup d'une mini-séquence à l'autre.

#### ▪ *Un quartier magnifié*

- Mini-séquence n°1: La ville est calme, paisible, immobile. Amélie est seule. Un sentiment de plénitude plane sur la séquence. Le rythme est lent, presque ralenti. Les effets de lumière créent une atmosphère magique, quasi irréelle.

- Mini-séquence n°2: Le rythme est rapide, presque haletant, les mouvements sont nombreux, la ville bouillonne, foisonne de gens et de bruits divers. Ici sont mis en valeur la beauté des "petites choses" de la vie, des joies simples, notamment à travers leur énonciation par Amélie.

#### ▪ *Un "moment parfait"*

- Mini-séquence n°1: Un "**moment de grâce**" en mouvement, que l'on comprend à travers la voix off et la lumière particulière émanant de la ville en arrière-plan.

- Mini-séquence n°3: Un "moment de grâce" immobile, que l'on comprend par l'effet de lumière venant du ciel, qui éclaire le vieil homme tel un "saint".

✓ Malgré un traitement très différent des trois mini-séquences, cette séquence est organisée autour d'un **thème commun qui est celui d'un certain "bonheur de vivre"**. L'idée principale qui s'en dégage est celle de partage, de "transmission" (c'est d'ailleurs le thème direct de la mini-séquence n°2, centrale), de "**moment parfait**". Le quartier est mythifié, ce que l'on perçoit c'est avant tout la perception d'une ambiance, d'une **atmosphère**, aucune attention n'est portée au cadre bâti, mais au contraire à "l'esprit du quartier", particulièrement **lumineux** et heureux.

# BILAN DE LA RECHERCHE

---

## **I. Résultats**

### **1. Validation des hypothèses de départ**

Au terme de cette recherche, nous sommes parvenus aux conclusions suivantes:

- Justification du champ d'une telle recherche
  - ✗ Cinéma et ville: deux systèmes de représentation temporalisée, étroitement liés à l'imaginaire
  - ✗ Analogie entre logique urbaine et logique cinématographique
- Oui, le cinéma permet une autre perception de l'espace urbain: La "ville filmée" est une entité à part entière. Elle possède de nouveaux repères / caractères spatiaux et temporels, un nouveau système de signification.
  - ✗ Cette nouvelle perception est aiguë: elle permet de rendre visible, de faire advenir des particularités de l'environnement qui échappent à l'individu.
  - ✗ Elle est rendue possible à la fois par les techniques propres au cinéma, et par les dispositifs cinématographique (projection, écran...) et psychique (fascination, identification).

Donc toutes les hypothèses de départ (cf. p13) ont été validées. L'objectif de la recherche est atteint: le cinéma, ou plus exactement l'art cinématographique peut être utilisé comme outil d'analyse de l'espace urbain.

### **2. Définition d'outils conceptuels cinématographiques pour analyser l'espace urbain**

Nous pouvons en définir quatre:

#### **▪ Scénographie**

L'espace urbain peut être envisagé comme une scène, les **individus comme des acteurs**. Or dans le cinéma, le jeu d'acteurs crée la scène: les individus, leur relation avec leur environnement, occupent donc une position centrale dans la théorie urbanistique.



- **Cadrage: champ / hors-champ**

Il permet de faire exister les acteurs au-delà de l'espace visible. Il permet donc **d'élargir le champ de réflexion lors de la mise en place d'un projet urbain**. Celui-ci ne concerne pas ainsi que l'espace en question (place, zone, territoire x) mais il est important d'envisager cet espace en connexion avec son environnement (réseaux...). Il permet de théoriser le **fait qu'un élément qui n'est pas dans le champ du visible peut exercer un influence** (parfois particulièrement forte) **sur l'espace en question**. Il permet de faire exister les usagers dans d'autres espaces, non visibles au temps x, mais tout aussi importants pour la cohérence de l'espace urbain en général.

- **Séquences**

Cette notion permet un travail sur le temps, permet d'envisager différentes temporalités, ce qui est un des éléments fondateurs de l'urbanisme. Elle permet à l'urbaniste **d'envisager la scène à différents moments de la journée, de se rendre compte de tout l'éventail de situations possibles**: comme autant de "courts métrages", le "décor" est habité.

- **Techniques cinématographiques**

- *Mouvements de caméra (travelling, panoramique...)*
- *Echelles de plan*

Elle permettent d'apprendre à "regarder" l'espace urbain, de varier, de **diversifier la vision que l'urbaniste pose sur l'espace urbain**, de découvrir des manières de regarder insoupçonnées jusqu'alors: ceci, dans le **souci d'englober la totalité de cet espace lors de la réflexion sur un projet urbain**.

### **3. Pour un rapport affectif à la ville**

La sémantisation de l'espace urbain apportée par le cinéma permet de renforcer le rapport affectif des individus à la ville. En effet, parce que le cinéma favorise l'émergence d'un sens, que quelque chose se dégage, l'individu réagit plus facilement au bâti, à l'espace qui l'entoure, d'où l'apparition d'une émotion, d'un sentiment. Le renforcement de ce rapport affectif à la ville permet une réappropriation de l'espace urbain par l'individu. Cela va dans le sens des lois actuelles de l'aménagement du territoire qui vise à (ré)intégrer le citoyen au cœur du processus de décision des projets urbains, territoriaux. S'appuyer sur le cinéma pour "réconcilier l'homme avec la ville" s'inscrit plus largement dans le contexte d'un "vivre en société".

## II. Poursuite de la recherche

La conclusion positive de cette recherche- à savoir que le cinéma rend possible une autre perception de l'espace urbain, rend visible, révèle, ce qui n'est pas perceptible à-priori par l'œil du citadin-, ainsi que l'ouverture apportée par la psychanalyse qui permet de parler de "spectateur-citadin", appelle à un autre questionnement: **quel impact le cinéma peut-il avoir sur la manière dont les habitants perçoivent leur ville ? Quel est l'effet produit par le cinéma sur la manière dont les habitants "habitent" leur ville ?** Autrement dit, **quel est le rôle du cinéma dans l'apprentissage spatial contemporain?** Et en quoi le cinéma permet-il alors de servir à la critique et à la compréhension du domaine bâti?

Après avoir étudié comment le cinéma crée un imaginaire de la ville, la recherche porterait sur sa possibilité ou non de modeler les comportements spatiaux urbains. Il s'agirait alors de mesurer les conséquences de l'impact de la médiatisation par les images animées et leur poids sur la perception et le vécu des espaces par les habitants, d'étudier dans quelle mesure le cinéma conditionne l'appréhension qui est faite dans le réel d'un paysage, d'un ensemble de monuments. Ne faudrait-il pas tant aller de la ville à l'écran que l'inverse?

Une anecdote "parlante" nous a déjà été donnée alors que nous étions aux pieds des marches du Sacré Cœur, à Montmartre. En effet un jeune garçon d'une dizaine d'années, appartenant vraisemblablement à un groupe scolaire en voyage, s'est exclamé: "Il est où le monsieur qui lève le doigt?". Il faisait en cela référence à une scène du film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* de J.P. Jeunet, dans laquelle Nino croise un artiste de rue imitant une statue qui pointe du doigt la longue vue dans laquelle Nino doit aller jeter un œil et découvrir Amélie en train de mettre son album photo dans la pochette de sa mobylette. Ce jeune garçon illustre ainsi d'une jolie manière l'influence que peut avoir un film sur la perception d'un lieu, et la confusion qui peut alors s'installer entre fiction et réalité.

Cette nouvelle problématique pourrait constituer l'objet d'une recherche complémentaire, qui ferait suite à celle-ci.

## CONCLUSION

Le cinéma nous encourage donc à considérer notre environnement urbain autrement, il nous montre d'autres façons de s'appropriier la ville. Il ouvre des perspectives nouvelles, en ceci qu'il permet de fournir des repères nouveaux pour d'autres modes de conception de l'aménagement. Il faut en effet être conscient des fondements des pratiques humaines dans l'espace pour oser faire de la prospective et planifier à l'échelle urbaine.

Une question se pose ici: la qualité de support à une sémantisation et à une mythification de la ville qu'assume le cinéma dans la société contemporaine pourrait-elle le mettre dans la position d'un concurrent de l'architecture, dont il rendrait alors vaine la fonction sociale de symbolisation et de mémorisation? Ce questionnement est légitime, mais la réponse est sûrement négative, les deux modes de symbolisation ne s'exercent pas en effet au même niveau. La fiction seule ne suffit pas, encore faut-il qu'elle trouve sa matière première dans l'imaginaire des bâtisseurs.

Dans ce contexte, il pourrait s'avérer particulièrement intéressant de se pencher sur l'impact que le cinéma peut avoir sur notre propre perception de l'espace urbain, de mesurer ainsi les conséquences de la médiatisation par les image animées sur la perception et le vécu des espaces par les habitants. La conclusion de ce mémoire est que la ville n'est pas vue par le cinéma comme la voit l'habitant, mais il s'agit de savoir désormais si, parce ce que l'habitant va au cinéma, il peut changer alors la perception qu'il en a, et sa manière de l'habiter. Cela implique de saisir le lien complexe entre le regard du cinéaste (travail de l'œil), l'espace urbain (lieu de l'action) et la place du spectateur (regard). L'expérience de l'écran pourrait bien être ainsi profitable à l'émergence d'un nouveau statut de l'espace, du bâtir et de l'habiter.

*The End*

# BIBLIOGRAPHIE

## GENERALE

### Ouvrages collectifs

- Ville et cinéma. 1996. Espaces et sociétés n° 86, L'Harmattan. 193p.
- Méthodes et enjeux spatiaux, "Ville et cinéma: un nouveau prisme pour la recherche urbaine?". 1995. Espaces et sociétés n°78, L'Harmattan, 139p
- Le cinéma dans la cité. Sous la direction de G. Clodel, K. Feigelson, J.M. Gévaudan, C. Landais, D. Souvaget. 2001. Editions du Félin, 236p
- Visions urbaines: villes d'Europe à l'écran. Sous la direction de F. Niney. Février 1994. Cinéma/singulier. Centre Georges Pompidou, , 96p
- Du cinéma et des restes urbains. Les rencontres de Montréal sur le cinéma et la ville. Colloque du 5-14 Mai 2000
- Cités Cinés. 1987. Paris, Ramsay

### Ouvrages

- AUMONT, J. L'image. 1994. Fac cinéma, Nathan, 248p
- BAILLY, A. La perception de l'espace urbain: le concepts, les méthodes d'étude, leur utilisation dans la recherche urbanistique. 1977. Paris, Centre de recherche d'urbanisme, 264p
- BAILLY, A. ; BAUMONT, C. ; HURIOT, J.M. ; SALLEZ, A. Représenter la ville. 1995. Economica, Géo poche, 112p
- BELMANS, J. La ville dans le cinéma de F. Lang à A. Resnais. 1977. Collection Univers des sciences humaines, A. de Boeck, Bruxelles, 285p
- BOUDON, R. Bonnes raisons, 2003. Puf
- CASETTI, F. Les théories du cinéma depuis 1945. 1999. Nathan Cinéma, 374p
- CLARKE, D.B. The cinematic city. 1997. Routledge, 252p
- COMOLLI, J.L. ; ALTHABE, G. Regards sur la ville. Centre Georges Pompidou.

- GAUTHIER, G. Le thème de la ville dans l'utopie et la science-fiction (littérature, cinéma, BD...), 1977. Cedic. Collection « Textes et non textes », 191p.
- ISHAGPOUR, Y. Le cinéma, 1996. Dominos, Flammarion, 127p.
- LYNCH, K. L'image de la ville. (1960) Traduit chez Paris, Dunod, 1992, 210p.
- MORISSET, L.K ; NOPPEN, L ; St JACQUES, D. (sous la direction de). Ville imaginaire, ville identitaire. 1999. Echos de Québec, Editions Nota Bene, 347p.
- PAULET, J.P. Les représentations mentales en géographie. 2002. Collection Anthropos, 150p
- PESSIN, A. ; TORGUE, H. Villes imaginaires : introduction à l'imaginaire urbain, 1976. Université de Grenoble
- SHIEL, M. ; FITZMAURICE, T. Cinema and the city. Film and urban societies in a global context. 2001. 297p
- TSOUKALA, K. L'image de la ville chez l'enfant. 2001. La bibliothèque des formes, Anthropos, 191p
- VERONNEAU, P. Montréal, ville de cinéma, 1992. Cinémathèque québécoise, Musée du cinéma, 99p.

## Dictionnaires

- CHOAY, F. ; MERLIN, P. Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement, 2000. Puf, 902p.
- LEVY, J. LUSSAULT, M. Dictionnaire de la géographie et des sciences de l'espace social. Editions Belin, 2003 (Articles "actant", "acteur", "carte mentale", "cognitif/affectif", "géographie et psychologie", "image", "imaginaire géographique", " ", "perception", "représentation", "représentation de l'espace").
- BONTE P., IZARD M. (dir), Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie. 1991. Paris, Puf.

## Articles

- La ville au cinéma. Dossier de la revue Urbanisme n° 328, Janvier-Février 2003. pp43-78
- La ville dans tous ses états. Dossier de la revue Repérages #3, Automne 98
- ANTONUCCI, J.L. Architecture et cinéma. Revue cadrage, Août 2003, 13p
- MOTTET, J. La représentation du paysage urbain: les cas de Jérusalem et de Tokyo, Cahiers de la cinémathèque n°74, décembre 2002, pp68-73

## Mémoires de recherche et Thèses

- BARTHELEMY, H. Ville et littérature. Le texte littéraire comme document d'analyse urbaine. Mémoire de recherche Magistère 3<sup>e</sup> année. Centre d'Etudes Supérieures d'Aménagement, Tours, Septembre 2000. 102p
- BOCHET, B. Le rapport affectif à la ville. Essai de méthodologie en vue de rechercher les déterminants du rapport affectif la ville. Mémoire de recherche DEA Sciences de la Ville. Université de Tours, Septembre 2000. 90p
- DOS SANTOS, V.E. Le cinéma: un rapport entre l'oubli et le présent (l'expérience émotionnelle d'une ville avec le cinéma). Thèse sous la direction de M. MAFFESOLI. Université Paris V "René Descartes", Sciences Sociales, Sorbonne, 1994. p???
- LULLE, T. La traversée des villes de cristal. Le rôle du cinéma dans la production des espaces bâtis et urbains. Thèse sous la direction de F. CHOAY. Université Paris VIII. Institut Français d'Urbanisme, 1989. 373p

## ANALYSE DE FILMS

- AUMONT, J. ; MARIE, M. L'analyse des films. 1999. Fac cinéma, Nathan, 234p
- AUMONT, J. L'analyse de séquences. Fac Cinéma, Nathan,
- MAGNY, J. Vocabulaires du cinéma. 2004. Cahiers du cinéma, les petits Cahiers, Scérén-CNDP, 95p

## METHODOLOGIE

- Lieux communs, 1996-1997. 1998. Les cahiers du LAUA n°4 (Laboratoire d'Architecture, Usage, Altérité) Ecole d'Architecture de Nantes, 175p.

## LITTERATURE SUR PARIS

- CASAZZA, C. ; DESCURE, V. Ciné-Paris. 20 balades sur des lieux de tournage mythiques, 2003. Hors Collection, 166p.
- DOUCHET, J. ; NADEAU, G. Paris cinéma: une ville vue par le cinéma, de 1895 à nos jours. 1987. Editions du May, 198p

## LEXIQUE

**ANGLE DE PRISE DE VUES:** L'objectif et l'emplacement de la caméra définissent une certaine étendue ou champ\*. Deux lignes imaginaires tirées horizontalement depuis les extrémités de ce champ jusqu'à un sommet constitué par l'objectif définissent cet angle.

Un vision frontale, où l'angle est parallèle à un sol horizontal constitue un *angle plat*, ou normal. L'esthétique traditionnelle a privilégié deux positions de caméra définies verticalement: la *plongée* (vision de haut) et la *contre-plongée* (vision du bas). Un cadrage\* *penché* (ou cassé) peut également se combiner avec une plongée ou une contre-plongée.

Tous ces éléments participent de la définition d'un point de vue.

**CADRAGE:** Opération matérielle consistant à définir le cadre\* d'un plan, fixe ou en mouvement.

**CADRE:** Limite matérielle du champ visuel enregistré sur la pellicule, séparant le champ et le hors-champ. Il apparaît plat et à deux dimensions.

**CHAMP:** Espace découpé par le cadrage au moment de la prise de vues, et espace visible à la projection, délimité par les quatre bords de l'écran. Contrairement au cadre, il est en trois dimensions (dont la profondeur).

**HORS-CHAMP:** Espace qui entoure le champ, c'est-à-dire l'espace dans le lequel le champ a été découpé par le cadrage. Il est invisible mais peut être audible.

**ECHELLES DE PLAN:** - *Plan général (PG)*: très vaste décor naturel avec des personnages peine visibles.  
- *Plan d'ensemble (PE)*: majeure partie du décor où plusieurs personnages peuvent être visibles à une certaine distance.  
- *Plan de demi-ensemble (1/2 E)*: le décor se réduit au profit des personnages qui s'y découpent.  
- *Plan moyen (PM)*: cadre les personnages en pied.  
- *Plan américain (PA)*: les cadre à mi-cuisses  
- *Plan rapproché (PR)*: les cadre à la taille  
- *Gros plan (GP)*: découpe la tête au niveau du coup.  
- *Très gros plan (TGP)*: isole une partie du visage ou du corps.

**MONTAGE:** Activité qui consiste à coller les différents plans d'un film, et à leur donner une articulation, un sens, un rythme.

**MOUVEMENTS DE CAMERA (D'APPAREIL):** Permettent de suivre le déplacement d'un ou plusieurs personnages, ou de décrire un espace. La caméra pivote sur son axe, horizontalement ou verticalement (*panoramique*<sup>34</sup>), se déplace dans l'espace (*travelling*), ou les deux (*pano-travelling* ou *travelling panoté*).

<sup>34</sup> La caméra peut avancer vers l'arrière-plan dans l'axe de prise de vues (*travelling avant*) ou reculer (*travelling arrière*). Elle peut se déplacer parallèlement à l'arrière-plan, horizontalement (*travelling gauche ou droite*), ou verticalement (*travelling haut ou bas*). Elle peut aussi accomplir un large cercle horizontal (*travelling circulaire*)



**PROFILMIQUE:** Désigne tout ce qui a trait à l'image d'un film, c'est-à-dire ce qui est projeté à l'écran.

**PROFONDEUR DE CHAMP:** N'est pas la profondeur de l'espace représenté, qui peut être en grande partie flou, mais la portion d'image qui apparaît nette à l'image.

**RACCORD:** Passage d'un plan à un autre lors du montage, supposant un espace continu et une durée homogène. On dit que ces plans raccordent. Dans le cinéma classique, le raccord doit être imperceptible à l'oreille, à l'œil et doit respecter la logique visuelle. Sachant néanmoins que des faux-raccords peuvent être volontairement intégrés par le réalisateur. Ex: *fondus enchaînés, coupures*, etc.

**SEQUENCE:** Suite d'actions ayant une certaine unité qui permet de l'isoler dans la continuité d'un film. Elle concerne également un lieu géographique unique, mais peut comporter plusieurs scènes séparées ou non par des ellipses temporelles.

**STORY-BOARD:** Visualisation graphique d'un plan cinématographique.

**PLAN:** Élément de base cinématographique: unité de prise de vues.

# TABLE DES MATIERES

Remerciements.....	3
Sommaire.....	4
Introduction.....	5
 Subjectivité de la connaissance.....	 6
 PREAMBULE.....	 9
I. <u>Présentation de la recherche</u> .....	10
1. Idée de la recherche.....	10
2. Etat d'avancée des travaux sur le sujet.....	10
II. <u>Modèle d'analyse</u> .....	10
1. Problématique.....	10
2. Hypothèses.....	13
III. <u>Objectifs de la recherche</u> .....	14
1. Objectifs à court terme.....	14
2. Objectif à long terme.....	14
3. Visée opérationnelle dans le domaine de l'aménagement-urbanisme.....	15
 1 <sup>e</sup> PARTIE: ANALOGIE DES PROCESSUS URBAIN ET CINEMATOGRAPHIQUE.....	 16
I. <u>Ville et cinéma: des relations étroites</u> .....	17
1. Rapport originel entre ville et cinéma.....	17
2. Petit historique des rapports ville / cinéma.....	17
II. <u>Ville et cinéma: deux espaces de représentation</u> .....	18
1. La ville comme espace de représentation.....	18
a. Définition de la "ville".....	18
b. L'image et les images de la ville.....	19
2. Un espace 'construit'.....	21
a. A travers notre perception.....	21

<i>b. A travers nos représentations</i> .....	23
3. Ville et cinéma: deux notions liées à l'imaginaire.....	26
<i>a. L'imaginaire urbain</i> .....	26
<i>b. Le cinéma, art de l'imaginaire</i> .....	26
III. <u>Analogie des processus urbain et cinématographique</u> .....	28
1. "Le cinéma est l'art de l'espace". E. Rohmer.....	28
2. Le cinéma comme art du temps.....	29
3. Ville et cinéma: une représentation de l'espace temporalisé.....	30
4. Parallèle entre mécanisme cinématographique.....	31
et mécanisme de représentation mentale	
<i>Conclusion</i> .....	32

## 2<sup>e</sup> PARTIE: LE CINEMA COMME OUTIL D'ANALYSE DE L'ESPACE URBAIN?..... 33

I. <u>"Image de la réalité" ou "réalité de l'image"?</u> .....	34
1. Le cinéma et "l'image mouvement" .....	34
2. Plutôt qu'une re-production, une production de la réalité.....	35
3. La ville transposée à l'écran.....	37
<i>a. Transfiguration de la ville par le cinéma</i> .....	37
<i>b. Mythification de la quotidienneté</i> .....	38
II. <u>Le cinéma: une autre perception de la ville</u> .....	38
1. Le cinéma comme "révélateur": il rend visible, fait apparaître.....	38
<i>a. Par l'intermédiaire             de la technique cinématographique</i> .....	38
<i>b. Par l'apprentissage du regard</i> .....	40
2. Une autre façon de "penser" la ville.....	41
III. <u>Espace filmique et espace urbain: deux systèmes signifiants?</u> .....	42
1. La ville est un système signifiant.....	42
2. Le cinéma comme système signifiant.....	42
<i>a. "Le cinéma est-il une langue ou un langage?"</i> .....	43
<i>b. Formalisation du langage cinématographique</i> .....	44

IV.	<u>Le rôle du "spectateur-citadin"</u> .....	45
	1. Sémiologie du cinéma et théorie psychanalytique.....	45
	<i>a. Le cinéma est lui-même un phénomène psychique</i> ....	45
	<i>b. Dispositif technique et dispositif psychique</i> .....	45
	2. Sémiologie du cinéma et théorie du sujet	
	freudo-lacanienne.....	46
	<i>b. Pourquoi la théorie du sujet freudo-lacanienne?</i> ....	46
	<i>b. Notions d'imaginaire et de symbolique dans la</i>	
	<i>théorie du sujet freudo-lacanienne</i> .....	46
	<i>Conclusion</i> .....	48
3e PARTIE:	PROPOSITION DE METHODOLOGIE.....	49
I.	<u>Mise en œuvre</u> .....	50
II.	<u>Difficultés</u> .....	50
	1. Choix du champ d'analyse.....	50
	2. Méthode des itinéraires.....	51
	<i>a. Choix d'un échantillon représentatif</i> .....	51
	<i>b. Limites inhérentes à la méthode</i> .....	51
	<i>c. Difficultés "techniques"</i> .....	51
	<i>d. Interprétation des résultats</i> .....	52
	3. Analyse de séquences de films.....	52
	<i>a. Interprétation</i> .....	52
	<i>b. Choix des films</i> .....	52
	<i>c. Séquences choisies pour le Fabuleux destin</i>	
	<i>d'Amélie Poulain, J.P. Jeunet (2000)</i> .....	53
III.	<u>La méthode des itinéraires</u> .....	54
	1. Principe.....	54
	2. Commentaire.....	54
	3. A savoir .....	55
	4. Exemple: itinéraire-test.....	56
	5. Analyse.....	64
IV.	<u>Analyse de séquences de films</u> .....	66
	1. Principe.....	66
	2. Grille-test.....	67

3. Analyse.....	68
-----------------	----

<b>BILAN DE LA RECHERCHE .....</b>	<b>69</b>
------------------------------------	-----------

I. <u>Résultats</u> .....	70
---------------------------	----

1. Validation des hypothèses de départ.....	70
---	----

2. Définition d'outils conceptuels cinématographiques pour analyser l'espace urbain.....	70
---	----

3. Rapport affectif à la ville.....	71
-------------------------------------	----

2. <u>Poursuite de la recherche</u> .....	72
---	----

Conclusion.....	73
-----------------	----

Bibliographie.....	74
--------------------	----

Lexique.....	78
--------------	----

Table des matières.....	80
-------------------------	----

Annexes.....	84
--------------	----

# *ANNEXES*

I. Grille d'analyse filmique

II. Liste des principaux films se déroulant à  
Montmartre

# Grille d'analyse filmique

Plan n°	Durée en sec			Description de l'image			Bande-son			Mouvement  <i>Du profilmique      De la caméra</i>			Espace			Monta ge (type de raccords utilisés)
	Lieux	Evènements	Point de vue	Dialogues	Bruits/musique	Echelle sonore	Personnages	Objets	Fixe/mobile	Echelle plan	Cadra ge	Lumière (+ effets")				
1																
2																
3																
4																

## Liste des principaux films se déroulant à Montmartre

- 1927. *Moulin Rouge*, E.A Dupont
- 1939. *Moulin Rouge*, Y. Mirande
- 1939. *Moulin Rouge*, A. Hugon (P. Larquey, L. Baroux)
- 1941. *Montmartre sur Seine*, G. Lacombe (E. Piaf, R. Duchene, J.L. Barrault, H. Vidal)
- 1952. *Moulin Rouge*, J. Huston (Z.Z. Gabor, J. Ferrer, S. Flon)
- 1954. *La Belle Otero*, R. Pottier (M. Felix, L. Seigner)
- 1954. *French Cancan*, J. Renoir (J. Gabin, F. Dinould, M. Felix)
- 1981. *Neige*, J. Berto (J.H. Roger, J.F. Stevenin, J. Berto, J.F. Balmer)
- 1984. *Les ripoux*, C. Zidi (P. Noiret, T. Lhermitte)
- 1990. *Ripoux contre Ripoux*, C. Zidi
- 1998. *Lautrec*, R. Planchon (C. Rich, Anémone, E. Zylberstein)
- 2001. *Moulin Rouge*, B. Luhrmann (N. Kidman, E. Mc Gregor)