

## **VERTIGE DE L'ESPACE AU CINEMA : DE KUBRICK A LYNCH ET SCORSESE**

PATRIZIA LOMBARDO

De la philosophie à la physique, des mathématiques à la géographie et à l'histoire, dans tous les champs du savoir on a réfléchi, d'une manière ou d'une autre, à l'espace et à sa représentation : catégorie à la fois abstraite et concrète, l'espace semble être, comme le temps, à la fois exactement mesurable et incommensurablement existentiel. Comment comprendre l'être humain sans le situer dans un espace quelconque ? Ces espaces vivants que sont les lieux se veulent profondément liés à la vie affective : qui nierait l'effet des villes sur l'âme humaine ? Habiter, voyager, travailler, penser, toutes les activités se déploient dans des espaces – des plus vastes et publics aux plus intimes et privés, des plus tangibles aux plus virtuels, une ligne idéale unissant les géométries les plus théoriques aux perceptions les plus sensibles de notre environnement et aux retentissements les plus subtils de nos souvenirs ancrés, eux, dans les lieux, les êtres et les choses. Il serait impossible de concevoir les arts, la littérature et l'architecture sans considérer l'importance du locus, l'ensemble du lieu naturel et de la structure urbaine, des bâtiments, de leur extérieur et intérieur : leur réalité matérielle reste inséparable de leur empreinte sur la mémoire et sur l'imagination.

### *Espace et émotion – de la littérature au cinéma*

De l'Ithaque d'Homère au Combray de Proust, au Tokyo de Tanizachi Junichirô et encore et encore, dans les littératures du monde, les lieux sont des objets de désirs et d'émotions multiples. La littérature ne peut pas se passer de références spatiales et, même là où on évite toute description ou allusion à des endroits précis, existants ou imaginaires, l'espace est pour ainsi dire rattrapé par le langage, par les adverbes ou les locutions qui inévitablement indiquent un rapport de volumes, une distance ou une proximité, ou une situation des corps humains et des objets – les corps et les objets étant des portions d'espace. À la lettre ou métaphoriquement, la langue témoigne de l'omniprésence du spatial : on parle d'espace mental et d'espace sonore, et les espacements de l'alphabet et des hiéroglyphes composent, dans la langue écrite, ce qu'il y a de plus humain : le sens, tout comme les espacements des tons et des phonèmes le font dans la langue orale.

L'architecture, enfantée par les formes géométriques élémentaires, pense, projette et embrasse maintes facettes de l'espace, traverse la géographie, navigue entre les sites naturels et les typologies construites, innove et conserve ; elle est concrétisation, intervention et invention spatiales ; l'architecture, art et science de l'espace, est destinée à perdurer ou à périr dans le temps, à se colorer de temporalité. La peinture, qu'elle soit figurative ou abstraite, modulée par l'une ou l'autre méthode de perspective, existe comme saisie de l'espace par la couleur et le dessin, contenue par le cadre, support classique, ou ouverte dans les installations contemporaines. Heureux enfin le cinéma, qui, grâce aux mouvements de la caméra, à travers les plans, sublime, dans la moindre épaisseur de l'écran, les rêves architecturaux les plus hardis par des prises de vue sur le monde naturel, la matière et l'immatériel bien au-delà des possibilités humaines ! Le plan, unité spatiale, indique aussi une durée temporelle ; il peut être très court lorsque les coupes interviennent rapidement, ou plus ou moins long, parfois plusieurs minutes, dans ce qu'on appelle les plans-séquences, terme qui signale la fusion du temps et de l'espace constitutive du cinéma : ainsi le philosophe Gilles Deleuze parle-t-il d'espace-temps comme du concept qui résume la nature même du médium.

Les grands réalisateurs parviennent à concevoir l'enchaînement des plans et la construction de la mise en scène comme on penserait un projet architectural. Ils connaissent bien d'ailleurs la complicité de l'architecture et du cinéma, qui s'est révélée dès les débuts du septième art, avec les exemples célèbres des pionniers de la pellicule, Sergei Eisenstein et Fritz Lang : le colossal escalier d'Odessa dans *Le Cuirassé Potemkine* et les plans constructivistes de *Metropolis* amalgament l'effet grandiose des éléments architecturaux à la puissance émotionnelle du montage et de la mise en scène. Plus tard, dans les années 1940 et 1950, Orson Welles aiguisé les péripéties du plan en profondeur et Alfred Hitchcock les ruses du montage. Le premier signifie le destin qui pèse sur l'être humain par ses plafonds qui pour ainsi dire s'écrasent sur la tête des personnages – souvent interprétés par Welles lui-même, tel *Citizen Kane* ou le marin Michael O'Hara dans *The Lady of Shanghai*. Le second, le maître du suspense, pénètre dans les obsessions de la psyché humaine et postule que celles-ci prennent souvent la forme d'un rapport à l'espace ou à un lieu, comme le vertige dont souffre le protagoniste de *Vertigo* (*Sueurs froides*, 1958), ou les conjectures encadrées par une fenêtre sur cour, ou les lignes parallèles des skis sur la neige, ou l'horreur abritée par un simple rideau de douche dans un motel de province ! Les spectateurs d'hier et d'aujourd'hui frémissent en voyant le sang couler dans la baignoire dans *Psycho* (*Psychose*, 1960) ; ils

s'identifient à l'angoisse de James Stewart, suspendu dans le vide, accroché à la gouttière d'un gratte-ciel de San Francisco au début de *Sueurs froides*. Ou encore, à la fin de *L'Inconnu du Nord Express* (1951), les spectateurs se sentent écrasés par l'infime portion d'espace entre la terre et le plancher du carrousel infernal, lorsque le petit homme s'y glisse pour atteindre, accroupi, le levier du frein manuel pendant que le carrousel tourne, que les gens crient, que les enfants voltigent sur les chevaux en bois, et que les deux protagonistes se battent furieusement – le tout sans répit jusqu'à ce que l'arrêt violent du frein fasse exploser le manège.

### *Espace-temps chez Kubrick*

De vertige en vertige, Stanley Kubrick a expérimenté l'ubiquité de la caméra, l'accélération des travellings en avant et en arrière accentuée par la *steadicam* (système qui permet la prise de vue en volée) et la caméra subjective qui fait entrer le spectateur dans l'espace visuel du personnage. On dirait que Kubrick rapproche la vue du toucher, sans compter la manière dont, dans ses films, la musique agrandit l'expansion spatiale du plan. Son légendaire *2001, l'Odyssée de l'espace* (1968) continue de provoquer des impressions fortes au début du XXI<sup>e</sup> siècle, même si nous sommes désormais blasés par les effets spéciaux : à part l'histoire de l'entreprise spatiale et de l'ordinateur HAL 9000, et l'interrogation sur le rapport entre l'humanité et la technologie, les vingt minutes de voyage cosmique du seul survivant à la fin du film restent un exemple inégalé de pensée métaphysique élaborée à travers le médium audiovisuel. L'astronaute parcourt l'espace et le temps dans sa navette à une vitesse astrale ; des géométries éblouissantes et mouvantes, des lignes verticales et horizontales en transformation continue se succèdent en jets rapides et réguliers ; et enfin, petit à petit, mais toujours à une vitesse vertigineuse, ces formes carrées et rectangulaires s'arrondissent dans les contours irréguliers de la terre, de la mer et des montagnes – landes désertes du début de la planète –, jusqu'à ce que l'infini du cosmos rencontre le temps de l'histoire humaine, recomposé à l'intérieur d'une chambre blanche et lumineuse. Là, des époques historiques différentes sont suggérées par les styles de l'ameublement et les âges extrêmes de la vie, la vieillesse et l'enfance, se côtoient dans une contemporanéité qui emboîte le temps dans l'espace et l'espace dans le temps.

L'écran intensifie l'imagination des espaces plus que le cadre d'un tableau – en effet l'art contemporain fait ample usage des écrans vidéo : des relations multiples s'instaurent entre le plan et le hors-plan, le cadre et le hors-cadre, entre les plongées et les contre-

plongées, les prises de vue en hauteur, les plans en profondeur, les revirements de la caméra, les amplifications de la musique électronique. L'espace chez Kubrick tournoie avec les rythmes les plus classiques et les plus modernes : une valse de Strauss devient la musique des sphères célestes dans *L'Odysée de l'espace* ; *La Pie voleuse* de Rossini accompagne le gang déchaîné en pleine nuit sur la route, roulant à toute allure dans *Orange mécanique* (1971) ; les créations électroniques de plusieurs compositeurs contemporains (Wendy Carol, György Ligeti, Krzysztof Penderecki) amplifient la terreur dans *The Shining*.

Considérons une dimension qui frappe l'être humain en suscitant le sentiment du sublime : la grandeur. Kubrick ne s'est pas contenté de son caractère spectaculaire évident, déjà utilisé par des films du passé qui ont déployé l'immensité du paysage, augmentée par le cinémascope depuis les années 1950 : dans les premières deux minutes et demie de *The Shining*, la caméra survole les montagnes du Montana et zigzague sur les rochers, la verdure, l'eau et la route : à un moment donné, elle semble suivre une ligne droite comme la route qui se rapproche de plus en plus aux yeux du spectateur, se penche, plane enfin vers le macadam sur une petite Volkswagen jaune. On dirait que le plan sur celle-ci va arrêter le mouvement de la prise de vue, mais la voiture est vite dépassée par l'envol vers le haut et le regard retrouve toute l'ampleur du paysage qui défile vite jusqu'à ce que le grand hôtel apparaisse, construction aussi vaste et pierreuse que les montagnes de la région. C'est dans cet hôtel que l'écrivain Jack Torrance (Jack Nicholson), embauché comme gardien pendant la fermeture de plusieurs mois d'hiver, est saisi de folie et cherche à tuer sa femme et son enfant, lequel est doué de la faculté appelée *shining* qui lui permet de s'identifier aux êtres et de voir des événements du passé. L'hôtel Overlook, avec son labyrinthe dans le jardin, ses halls démesurés et ses couloirs illimités, est le lieu hanté par les crimes d'antan, où le protagoniste répète des événements qui avaient déjà été vécus dans le passé récent ainsi que dans un passé plus éloigné.

Les coupes de plan sont rares dans les premières minutes du film et la mobilité du point de vue sur l'espace naturel accroît le sentiment de peur et d'étonnement à la fois, typique de l'emprise du sublime ; mais un surplus de frayeur s'infiltré par la musique électronique de Wendy Carlos et la voix numérisée de Rachel Elkind, qui, par leur sonorité inquiétante et artificielle suggérant des cris d'oiseaux lugubres, annoncent le mystère insondable de l'histoire terrible du film. Film du *genius loci*, capable d'extraire et de conjuguer en de nombreuses prises de vue de l'extérieur et surtout de l'intérieur l'esprit d'un lieu, touchant à l'archétype

anthropologique qui lie les êtres et les localités <sup>1</sup>, *The Shining* élève son genre gore vers l'interrogation sur les abîmes de la psyché humaine et vers la méditation sur la figure mythique et énigmatique du labyrinthe, qui apparaît souvent et sous des formes différentes : figure spatiale de l'espace clos, néanmoins infini ; figure temporelle des retours cycliques des époques et des situations ; figure mentale de l'énigme et symbole de tout ce qui revient sans cesse mais jamais au même point.

Le labyrinthe est enfin l'allégorie d'une conception de la pensée, des arts et de l'architecture, laquelle s'opposant à la linéarité et à la progression suggère le ressassement des formes et des idées, leur *shining*, le mélange de reprises et de tentatives nouvelles, la combinaison volontaire et involontaire du souvenir des œuvres passées. Le cinéma n'est-il pas hanté et habité par les autres arts, ne s'ouvre-t-il pas sur les autres arts et sur l'histoire du cinéma ? Il malaxe musique, architecture, littérature, histoire et légende et, dans un voyage formidable à travers les êtres et les choses, survole les mondes.

### *Lynch et l'espace pictural*

David Lynch et Martin Scorsese, en dépit de leur différente sensibilité artistique, peuvent être considérés comme les héritiers de Kubrick : ils exploitent les potentialités de la caméra, donc de l'espace-temps, non seulement par l'image mais aussi par le montage du son. La mise en scène et la succession des plans prennent de l'ampleur à la fois matérielle et spirituelle grâce à la bande-son : des agencements variés et complexes entre l'espace visuel et l'espace sonore dépassent toute conception d'accompagnement musical en exaltant la nature audio-visuelle du médium. De plus, sans être platement citationnelles, leurs œuvres participent de ce labyrinthe qu'est la mémoire cinématographique et s'alimentent de souvenirs du cinéma et des œuvres d'art. David Lynch, peintre de formation, parle souvent de peinture et peu de cinéma, même si ses œuvres sont riches en références à des films précis et à des genres filmiques (horreur, thriller, mafia, etc.), mais il mentionne Stanley Kubrick <sup>2</sup> comme un maître incontestable. Quant à Scorsese, sa connaissance de l'histoire du cinéma est grande, ainsi que son enthousiasme pour Eisenstein, Orson Welles et

---

<sup>1</sup> On dit qu'une des sources d'inspiration de *The Shining* est une légende indienne qui parle de lieux hantés par des esprits.

<sup>2</sup> « I also like Stanley Kubrick. I think right now he's about the coolest, I guess. *The Shining* really grew on me. I never miss it when it's on cable. » Voir *Quotations*, <http://www.thecityofabsurdity.com/>, visité le 1<sup>er</sup> septembre 2010.

maints réalisateurs d'époques et de pays différents, comme il le montre dans sa manière d'opérer avec la caméra, dans ses entretiens et ses publications sur le cinéma, et par le choix des films qu'il fait étudier à sa troupe pendant le tournage de ses films.

Les éléments sonores et musicaux amplifient ou prolongent les suggestions des rues, des routes, des couloirs et des bâtiments : David Lynch est parvenu à absorber des éléments de l'art de Kubrick et à les fondre avec ceux qui lui viennent de ses deux peintres préférés, Edward Hopper et Francis Bacon <sup>3</sup>. Comme un écho déphasé du générique de *The Shining*, le générique de *Lost Highway* (1997), se compose d'un plan-séquence initial de presque trois minutes dont la temporalité s'accélère à la vitesse effrayante du mouvement : ici ce n'est pas la nature dans toute son ampleur mais un gros plan sur la chaussée, la nuit – sa ligne de partage jaune brille et bouge dans l'avancée d'une invisible voiture, invisible comme l'avion depuis lequel le début de *The Shining* est filmé. La voix de David Bowie dans *I Am Deranged* augmente l'effet de l'image : les yeux des spectateurs sont collés aux grains du macadam anthracite, ils voient la vélocité, ils touchent le goudron, ils sentent la texture de la route irrégulièrement éclairée dans la nuit, ils s'enfoncent dans la musique et perçoivent que ceci est la promesse d'un dérangement qui a affaire à des forces obscures et aux hallucinations les plus atroces.

Comme le film *gore* de Kubrick, *Lost Highway* traite aussi de la confusion des identités et des chronologies, thème favorable à l'arcane des lieux : Fred (Bill Pullman), le joueur de jazz de la première partie, qui a tué sa femme Renée (interprétée par Patricia Arquette), se transforme mystérieusement lors de son emprisonnement en un autre, le mécanicien Pete qui, sorti d'un événement inexplicable, rencontre Alice (interprétée aussi par Patricia Arquette) et, poussé par elle, s'engage dans un crime. Des signes évidents – des photos par exemple – montrent les deux femmes, Renée, la brune, et Alice, la blonde, ensemble ou l'une à la place de l'autre ; des bouts d'histoire semblent indiquer qu'il s'agit d'une même femme. Mais tous ces signes n'aident pas à résoudre l'énigme.

Lynch, qui a pratiqué et pratique toutes les possibilités et les média de l'image aujourd'hui – de l'aquarelle et l'huile à la photo et à Internet –, a débuté par la peinture : dans les années 1960, il a étudié à la Corcoran School of Art de Washington et s'est formé à la Pennsylvania Academy of Fine Arts de Philadelphie (PAFA), durant une période heureuse pour l'art américain et pour cette célèbre

---

<sup>3</sup> Voir David Lynch et Chris Rodley, *Lynch on Lynch*, Londres, Faber and Faber, p. 17. Traduction de l'auteur.

école. Son activité de peintre et de designer <sup>4</sup> n'a jamais cessé d'accompagner celle de metteur en scène. Grâce à son expérience de la peinture, il développe des films qui mettent en cause l'attente d'une histoire : depuis son *Eraser Head* (1972) jusqu'à *Inland Empire* (2007), il provoque au maximum ce qu'on peut appeler la libido narrative des spectateurs, mais en la frustrant toujours. Les films de Lynch font souvent appel à une curiosité de détective en herbe : nous nous posons des questions, essayons de coudre les bouts des événements et leurs raisons, comme le font ses personnages, tels Jeffrey dans *Blue Velvet* et Betty dans *Mulholland Drive*, qui s'engagent dans la recherche d'une explication de faits étranges. Mais on a beau s'entêter pour faire coller les morceaux, les événements ne s'agencent pas bien, même si les lieux, les objets et les personnes se répètent dans les différentes parties des films.

Dans *Mulholland Drive* (2001) les signes se multiplient : les rues et les routes de Los Angeles ou Hollywood, ou cette route étrange qui, du cœur de Beverly Hills, monte vers un canyon sauvage et semble conduire au mystère. Les femmes – Rita-Camilla (Laura Harring), Betty-Diane (Naomi Watts) – se dédoublent, ainsi que les prénoms, les allusions à des actrices et au tournage d'un film ; les appartements, lampes, cendriers, téléphones, lits, couvertures, et le dîner Winkie's de Sunset Boulevard réapparaissent plusieurs fois dans le film avec les différents personnages. Tous ces éléments semblent offrir des explications, comme cela arrive dans *Sueurs froides*, référence certaine de Lynch à cause du thème des identités qui s'embrouillent : Betty, l'heureuse jeune femme de la première partie du film, sera tout autre dans la seconde partie, ainsi que l'amnésique Rita sera la brillante et perverse Camilla de la seconde partie. Peut-être, comme le suggèrent des éléments imperceptibles, des demi-mots et des allusions, s'agit-il du rêve impossible d'une jeune fille de l'Ontario qui arrive à Hollywood, espère avoir du succès mais ne connaît que des déceptions et des frustrations, dans le travail comme dans l'amour : elle est alors la malheureuse Diane qui paye un tueur à gages pour éliminer son ex-amante et qui enfin, obsédée par les pires cauchemars, se flingue dans une des scènes les plus troublantes à la fin du film. Des détails frappants, comme le tailleur gris de Betty rappellent les vêtements de Madeleine-Judy (Kim Novak) dans *Sueurs froides*, mais, contrairement au film d'Hitchcock, les éléments ne coïncident

---

<sup>4</sup> Parmi ses expositions de peinture, la grande exposition de la Fondation Cartier à Paris en 2007. Souvent dans ses films apparaissent des meubles dessinés par lui ou des plans qui rappellent sa photographie industrielle. Il avoue son admiration pour le design du Bauhaus.

jamais parfaitement, ce qui pousse à multiplier les interprétations en essayant de coller les morceaux de narration.

Dans *Sueurs froides*, on vit le suspense des lentes poursuites, des tours en voiture dans San Francisco et jusqu'à la Mission Dolores, lieu hanté par le fantôme de Carlotta Valdes qui semble pousser Madeleine (Kim Novak) à se jeter du haut du clocher, sans que le détective Scottie (James Stewart), empêché par son vertige, parvienne à la sauver. Enfin, on arrive à la tragique solution de l'énigme des identités : le spectateur découvre que Judy (Kim Novak) a joué le rôle de Madeleine ; à la fin du film, Scottie comprend la manipulation dont il a été victime à cause de sa hantise de la hauteur. Mais dans *Mulholland Drive* les identités des deux femmes protagonistes s'embrouillent, sans que l'on sache vraiment qui est qui ni quelle est la suite exacte des événements. Pourquoi un personnage se trouve-t-il (ou -elle) dans un certain lieu à un certain moment ? Où mettre exactement la limite entre le rêve et la réalité ? Cette incertitude chronologique et causale sollicite les tentatives d'explication – en surfant sur Internet on trouverait les conjectures les plus logiques et les plus saugrenues sur les énigmes de ce film –, comme si le spectateur qui ne parvient jamais à y voir clair ne pouvait pas renoncer à l'histoire, à une histoire. Si l'on raisonne à partir de la peinture et surtout de ce que Lynch dit de la peinture, on peut toutefois comprendre que, en dépit des tentations que le film offre à son public, ce qui régit son architecture est l'expérience de l'espace du tableau.

Lynch rappelle souvent que la peinture a été sa première activité. Pour lui, la peinture et le cinéma, comme la musique, touchent à des choses pour lesquelles la parole ne suffit pas : « Il y a des mots et il y a des histoires, mais il y a des choses qu'on peut dire avec le cinéma et qu'on ne peut pas dire avec des mots. C'est le beau langage du cinéma. Et cela a affaire avec le temps et les juxtapositions et toutes les règles en peinture. La peinture est ce qui emporte tout le reste. »<sup>5</sup>

Le temps et les juxtapositions : voici les termes de l'espace-temps. Il ne s'agit pas d'un vague sens pictural mais de questions de structure – visuelle et mentale – et de construction. Devant un tableau ou des objets architecturaux, ou en écoutant de la musique, la première impulsion n'est pas celle de chercher la cohérence d'une narration, mais de contempler et d'être pour ainsi dire absorbé par l'espace visuel ou sonore : ce qui n'empêche pas que l'on pense à des histoires, au pluriel, ou plutôt à des fragments d'histoire. Lynch dit aimer Francis Bacon parce que, dans sa peinture, les fragments de narration n'éclaircissent pas ce qui se passe. Alors on peut rêver, faire « un voyage merveilleux (*a great*

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 26-27. Traduction de l'auteur.



trip) », comme avec la musique. Et il rebondit : « Si Bacon avait fait un film, qu'aurait-il été et où serait-il allé ? Et comment le cinéma aurait-il traduit les textures et les espaces de ses tableaux ? »<sup>6</sup>

Le travail sur les textures et les espaces amène Lynch à des solutions étonnantes : la terre brune grouille d'insectes dans *Blue Velvet* (1986) ; Renée paraît émerger d'une paroi de sa villa dans *Lost Highway*, et, toujours dans ce film, le visage de Fred emprisonné se défigure dans une attaque de migraine par un cri de douleur, comme le pape dans le célèbre *Study from Innocent X* (1962) de Bacon. La recherche des consistances est essentielle dans *Inland Empire* où les péripéties du pinceau s'allient avec celles de la caméra : dans ce film complexe et expérimental ce qui se passe au niveau spirituel se passe aussi au niveau des sens. L'histoire ou plutôt les fragments d'histoire mettent en cause la distinction entre présent, passé et futur, et entre la réalité et la fiction (dans le film, on tourne un film, et l'histoire du film déborde dans la vie), confondant les désirs et les souvenirs. C'est comme si des mouvements intérieurs, dans les zones les plus obscures et volcaniques de notre cerveau, étaient en éruption continue, à la manière de ces séquences qui montrent des espaces remplis de la mélancolie suburbaine d'Edward Hopper et qui, se métamorphosant soudain, retrouvent les visages et les corps déformés de Bacon. La couleur subit le même traitement que la construction de la mise en scène, car des zones bien étalées aux teintes définies se transforment en nuances violentes : l'écran acquiert alors la même texture que la toile, comme s'il était tâché et incrusté de couleurs à l'huile. Les formes empiètent les unes sur les autres et les souvenirs mélangent les lieux, les langues, les villes, les époques vécues par le personnage principal, admirablement interprété par Laura Dern dont les traits prennent maintes gammes d'expressions, jusqu'aux grimaces de la souffrance et de la mort. La référence à *Persona* (1966) d'Ingmar Bergman se tresse avec les nombreuses auto-allusions à d'autres œuvres de Lynch – non seulement ses films avec ses thèmes les plus chers, mais aussi sa série de vidéos *Rabbits* (2002). La musique, souvent composée par Angelo Badalamenti, qui travaille avec le metteur en scène depuis *Blue Velvet*, enveloppe les spectateurs tout comme les hallucinations des images ; elle les transporte en un voyage dans l'univers intérieur plein de secousses et de dérapages, rythmé par des contrastes de lumière parfois obscure et parfois éblouissante et de tempo parfois lent et parfois rapide.

L'œil du peintre divague, rêve, se concentre comme le fait la caméra sur le gros plan. Le début extraordinaire de *Inland Empire* rappelle les formes en noir et blanc d'*Eraser Head* (telle l'entrée

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

d'un tunnel noir dans le contraste de la lumière extérieure surexposée) et construit une sorte de poème sollicitant tous les sens : pendant trente secondes un gros plan sur l'écran noir traversé par un faisceau fin et lumineux en mouvement perce l'œil du spectateur ; le son profond semble venir de loin et sort de ce même faisceau ; enfin on voit que ce cône de lumière est l'aiguille d'un gramophone sur un disque 33 tours en vinyle ; l'aiguille grince sur le sillon, devient musique, voix de radio en anglais, voix d'homme et de femme en polonais – le tout amalgamé à des visions troubles surgissant du fond de la mémoire et s'enchaînant sans ordre logique. À force d'expansion, l'image en noir et blanc se compose, se transforme en un couloir avec plusieurs portes, dont une est ouverte sur une chambre par un homme et une femme aux visages cachés. Le couloir, type spatial quotidien, appelle des mystères, comme le couloir vide de l'hôtel Overlook que le petit Danny parcourt à vélo dans *The Shining*, happé par la porte de la chambre 237, celle des visions sanglantes révélées par son *shining*. Le couloir gris du début d'*Inland Empire* capte notre imagination, qui est ultérieurement activée par la scène dure de prostitution dans la pièce ; enfin cet espace, assez imprécis dans ses contours, s'épanche dans le souvenir jusqu'à ce que le noir et blanc se transforme en couleurs vives. Alors, dans cette même chambre, sur ce même fauteuil, apparaît une femme en larmes qui regarde un écran pixélisé de télévision.

### *Scorsese et l'infini de la perspective*

Le cinéma incorpore la vie humaine attachée aux lieux, donne corps aux désirs et aux hantises liées à l'espace, en mettant en cause la géométrie euclidienne par des prises de vue paradoxales. Lynch développe une mystique de l'espace en concrétisant dans les apparences extérieures les labyrinthes de la psyché. Martin Scorsese, profondément lié à l'expérience du monde réel, accomplit le parcours inverse : le monde concret se charge d'exprimer les troubles les plus profonds ; les lieux portent la trace de la vie tumultueuse – politique, collective, familiale – des êtres humains, comme New York dans ses films des années 1970, *Mean Streets*, *Taxi Driver*, etc., jusqu'à *Goodfellas (Les Affranchis)* en 1990, et au film dont Scorsese rêvait depuis sa jeunesse et qu'il a réalisé en 2002, *Gangs of New York*. L'espace construit, dense d'histoire, et l'architecture urbaine, riche de vie sociale, sont les socles de l'imagination de ce metteur en scène. Les choses absorbent la vie

humaine entière et même l'angoisse et le désespoir, ainsi que cela arrive dans son dernier film, *Shutter Island* (2010).<sup>7</sup>

Lynch, qui part toujours d'une idée, comme il le dit à propos de la peinture<sup>8</sup>, donne à la pellicule une épaisseur matérielle qui la rapproche de la toile ; l'image imbue de musique entoure le spectateur et l'amène à une expérience synesthésique, visuelle, auditive et tactile. Scorsese part en revanche de son rapport physique avec New York et avec le cinéma – les salles de New York où son père l'amenait voir des westerns, la télévision où il regardait les films européens qui passaient dans une émission de cinéma, les volumes d'histoire du cinéma qu'il empruntait aux bibliothèques publiques. New York est une ville concrète qui fascine et sollicite l'imagination<sup>9</sup> : les rues, les bars et les restaurants, une fête populaire à Little Italy, le magasin du boucher, les réunions politiques à Central Park, une salle de cinéma, le pont de Brooklyn sont autant les protagonistes de ses premiers films que Charlie dans *Mean Streets* et Travis Bickle dans *Taxi Driver*.

À l'époque de ses études de cinéma à la New York University, Scorsese a été fortement influencé par le Film indépendant américain et par la Nouvelle Vague française. Aussi le goût du mélange du documentaire et de la fiction lui est tout à fait naturel. Un pas de plus et la documentation historique se fond avec l'histoire romancée, celle du New York grand bourgeois des années 1890 dans *The Age of Innocence* (1993), celle de la pègre à l'époque de la Guerre de Sécession dans *Gangs of New York*. Scorsese déclare être tombé par hasard dans les années 1970 sur le livre *The Gangs of New York* (1928) de l'historien britannique Herbert J. Asbury. La localité exacte, disait déjà Victor Hugo en parlant du théâtre historique romantique dans la Préface de *Cromwell* (1827), « est un des premiers éléments de la réalité » et une sorte de personnage muet, témoin des drames de l'histoire. La « couleur locale » est consubstantielle aux faits réels. Il fallait alors retrouver le Lower Manhattan, les lieux de la vie des gangs, la crasse des rues, la

---

<sup>7</sup> Thriller situé dans les années 1950, inspiré par le roman éponyme de Dennis Lehane (*Shutter Island*, New York, Morrow, 2003 ; trad. Isabelle Maillet, Payot & Rivage, 2003, 2006), le film raconte l'histoire d'un ex-marshall, Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio) interné dans une institution psychiatrique d'une des îles au large de Boston. Cet hôpital, l'asile Ashecliffe, et les pratiques que le marshal suppose y être menées par les médecins, font allusion aux expériences nucléaires des années 1950, à Guantánamo et Abu Ghraib.

<sup>8</sup> Lynch dit souvent « Ideas are the most important thing », *Art Forum*, 20 novembre 2009, <http://artforum.com/words/id=24199>, visité 31 août 2010.

<sup>9</sup> Scorsese parle de l'effet de New York comme d'une présence imposante qui fait que New York n'est jamais un décor, à la différence de Los Angeles dans tant de films. Voir Scorsese, « New York », *Cahiers du cinéma*, 500, mars 1996, p. 41.

violence et l'odeur de la ville : d'où l'incroyable reconstitution dans les studios de Cinecittà, sous la direction artistique de Dante Ferretti, des Five Points et de la Old Brewery.

Le début du film, lorsque l'irlandais Père Vallon (Liam Neeson) se prépare à la bataille de son gang catholique, les Dead Rabbits, contre le gang protestant des Natives, dont le chef est William the Butcher (Daniel Day-Lewis), nous fait pénétrer dans les entrailles de la ville. Dans les profondeurs de la cave, le père et son fils enfant parlent avant l'affrontement, puis, les préparatifs terminés, ils montent vers les zones où se déroule le travail de tous les jours, de la ferblanterie à la danse des Africains, jusqu'au moment où, toujours à l'intérieur, une sorte de cage gigantesque en structures en bois dévoile tout l'ensemble de la population occupée aux activités les plus variées. Panoramique puissant qui rend compte du noyau urbain et social de l'architecture, de sa vocation collective, de sa fonction de réceptacle de la vie humaine. Et, enfin, pendant ces premières minutes époustouflantes de couleur locale, par un coup de pied formidable de l'irlandais Monk (Brendan Gleeson) qui ouvre la porte, on passe de l'intérieur sombre, chaud, rougeâtre et bouillant à l'extérieur et la place de Paradise Square enneigée émerge dans un bain de lumière, blanche et silencieuse avant le déchaînement de la bataille.

Tout au long de ce grand poème d'amour pour Manhattan, que de plans-séquences superbes, où pour ainsi dire la légèreté de la caméra de François Truffaut est conjuguée à l'inventivité de Kubrick : une caméra qui pense, relie, sans coupes, des épisodes dans des lieux différents, crée des continuités logiques modulées sur le rapport toujours changeant entre la bande son et la bande image, mais surtout saisit la multiplicité des personnes et des événements dans ce grand corps unique qu'est New York. Mobile et tentaculaire, comme les mixages musicaux d'époques et de style différents, la grande ville ne fait qu'un avec son passé et son présent. Ainsi une saisie en travelling en hauteur s'enchaînant en effet spécial donne aux rues des Five Points après la défaite du Père Vallon l'expansion totale de Manhattan, comme dans une carte de Google Earth qui s'élargit devant nos yeux. Alors, dans le continuum d'un seul plan, l'espace s'épanche dans le temps et on se retrouve seize ans plus tard, en 1860, au moment où commence l'histoire croisée de la vengeance du fils de Vallon, le jeune Amsterdam, de la campagne pour la conscription et des célèbres émeutes new-yorkaises de ces années-là.

Qui a connu et pratiqué la profondeur métropolitaine aspire à la restituer dans tout lieu, même là où on ne filme pas la grande ville. Ainsi *Shutter Island* transpose l'expérience de l'espace urbain à des pierres, à un bâtiment-forteresse, à des couloirs et des phares sur la mer. La vraie Peddock Island de la baie de Boston apparaît dans

les premières minutes du film aussi imposante qu'une cité fermée, à l'intérieur du vaste espace marin, fait d'eau et de ciel, aussi rocheuse et lugubre que *L'Île des Morts* de Böcklin, mais douée de ce qui fait défaut à la peinture et caractérise l'architecture : le volume. Il y a des édifices qui sont des villes entières : la prison-asile de *Shutter Island* est elle aussi comme toute l'île une cité close<sup>10</sup>, tout comme l'Old Brewery des Dead Rabbits dans *Gangs of New York*. Le spectateur y entre comme s'il pénétrait dans les Prisons de Piranesi.

Le défi de ce dernier film de Scorsese, c'est de montrer que les lieux physiques, naturels, comme les arbres et les rocs, ou construits, comme les caves, les étages, les labyrinthes d'une prison ou les escaliers d'un phare constituent le corrélatif objectif de l'angoisse du personnage principal, Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio). Celui-ci semble être engagé dans une enquête qui en réalité a été montée par les psychiatres d'Ashecliffe dans le but de le soigner. Les terrifiants souvenirs des camps de concentration et de Dachau sont accompagnés de données personnelles non moins atroces : le marshal Teddy Daniels, qui dit avoir perdu sa jeune femme dans un incendie, se révèle, vers la fin du film, être un patient interné dans l'asile, Andrew Laeddis, lequel a assassiné sa femme après que celle-ci a tué leurs trois enfants. La culpabilité le ronge en l'empêchant d'admettre son propre crime.

Le thème des identités troubles suit le fil de *Sueurs froides*, de *The Shining* et des films de Lynch : Scorsese l'interprète de manière puissante par les trouvailles de sa mise en scène. Il fallait que les lieux aient déjà en eux la perspective vertigineuse de la psyché du personnage : la localité du tournage, surtout avant et pendant un orage, est certes propice aux abîmes de l'âme. Mais ce n'est que la caméra, conjuguée aux péripéties de la bande son<sup>11</sup>, qui peut exaspérer la réalité par les prises de vue les plus hardies, rendant les choses encore plus réelles que la réalité. Alors les cages des escaliers ou les percées dans les gouffres deviennent presque plus puissantes que chez Hitchcock, Kubrick ou Lynch.

Lynch, metteur en scène et peintre, vise à rendre les textures, Scorsese, imbu de New York et de cinéma, veut parvenir à rendre l'extension et la profondeur des volumes réels, les captant en coupes inattendues, unissant en un seul geste le poids et le

---

<sup>10</sup> *Shutter* signifie « volet », et le verbe *to shut*, « fermer ».

<sup>11</sup> De Krzysztof Penderecki, Max Richter et Brian Eno aux chansons populaires du début des années cinquante (par exemple « Cry » de Johnny Ray et « Tomorrow Night » de Lonnie Johnson). À la fin du film, selon une pratique élaborée depuis *Les Affranchis*, le chant de Dinah Washington dans *This Bitter Earth* est surimposé pendant plusieurs minutes au violon de *The Nature of Light* de Max Richter.

mouvement. Ceux qui osent accepter et aiment cet excès de réel<sup>12</sup> entrent dans le corps des choses et dans la perception du personnage. Les spectateurs, même sans la technique du 3D, peuvent alors vivre la troisième dimension et ses émotions fortes, obtenues par les prouesses de Scorsese : travellings marqués en avant ou en arrière, à gauche et à droite, angles raides, plongées qui s'engouffrent dans les quartiers les plus secrets de l'asile, panoramiques qui se précipitent en dehors du cadre, et une caméra subjective qui nous projette contre le sol ou les parois. Tout prend un rythme rapide, l'écran semble fuir devant nos yeux ou nous tomber dessus : le thriller captive les sens et l'esprit dans ce rêve d'Icare réalisé par le cinéma et l'on s'envole dans un merveilleux voyage vers les infinies possibilités de l'espace.

---

<sup>12</sup> *Shutter Island* a été fortement critiqué surtout par la presse britannique et américaine. Voir par exemple le massacre du film par le critique cinématographique au *New Yorker*, Anthony Lane, "*Shutter Island* and *A Prophet*", 1<sup>er</sup> mars 2010, [http://www.newyorker.com/arts/reviews/film/shutter\\_island\\_scorsese](http://www.newyorker.com/arts/reviews/film/shutter_island_scorsese), visité le 25 mars 2010.