

André Gaudreault et Martin Lefebvre (dir.), *Techniques et technologies di cinéma. Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, pp. 195-208 ISBN 9782753535763 ISSN 21035407

Ruggero Eugeni

Le plan à la première personne

Technologie et subjectivité dans le paysage postcinématographique

Introduction

Dans cet article¹, je m'intéresse à une technique audiovisuelle particulière, très répandue dans le paysage médiatique contemporain, que j'appelle le « plan à la première personne ». Le plan à la première personne (en anglais, « *first-person shot* ») apparaît à différentes occasions dans différents médias, depuis les vidéos de combat tournées avec des caméras-casques et mises en ligne sur internet jusqu'aux bandes de vidéosurveillance réutilisées dans des installations artistiques, en passant par les jeux vidéo dits « à la première personne » ou « en vue subjective » et les séquences d'événements réels filmés avec des téléphones cellulaires diffusées dans les bulletins d'information télévisés.

Dans la section qui suit, je m'emploierai à reconstruire la généalogie technique et artistique du plan à la première personne, en montrant qu'il constitue, même s'il fait partie intégrante du cinéma contemporain, une technique radicalement intermédiaire et postcinématographique², dans la mesure où il est issu d'un réseau d'échanges et d'emprunts entre différents milieux et intervenants médiatiques,

• 1 – J'ai eu la chance de pouvoir discuter de cet article avec de nombreux amis et collègues; je remercie tout particulièrement de leurs précieux conseils Gianfranco Bettetini, Francesco Casetti, Elena Dagrada, Miriam De Rosa, Adriano D'Aloia, Roberto de Gaetano, Vinzenz Hediger, Frank Kessler, Charo Lacalle et Antonio Somaini.

• 2 – *ΜΕΤΗΘ Α.* (dir.), *Film in the Post-Media Age*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2012.



allant du cinéma grand public aux productions télévisuelles et vidéographiques indépendantes, et de l'industrie du jeu vidéo aux utilisations de l'audiovisuel à des fins militaires ou de surveillance.

Dans la troisième section, je tenterai de montrer que le plan à la première personne ne doit pas être considéré seulement comme une technique audiovisuelle, mais aussi comme une figure sémiotique qui, en dépit de la multiplicité apparente de ses manifestations, peut faire l'objet d'une définition formelle basée sur les deux caractéristiques suivantes : premièrement, l'instance responsable de la constitution perceptuelle de l'univers diégétique est manifestement située à l'intérieur de cet univers, où elle est en relation avec les sujets et les objets qui en font partie ; deuxièmement, cette instance se présente sous la forme d'une entité hybride et instable, qui oscille explicitement entre un pôle « sujet » humain et un pôle « objet » mécanique. La première caractéristique reprend en l'amplifiant un trait déjà présent dans le plan subjectif du cinéma classique et du cinéma moderne, alors que la seconde est relativement nouvelle et typique du paysage médiatique contemporain.

Dans la quatrième section, je ferai un pas de plus, en proposant de considérer le plan à la première personne comme une « forme symbolique » traduisant une vision relationnelle et dynamique de l'identité subjective, représentée dans des formes audiovisuelles. D'une part, cette conception de la subjectivité s'oppose au modèle positionnel et statique, basé sur la perspective centrale, hérité des théories cinématographiques des années 1970. D'autre part, le modèle relationnel et dynamique de la subjectivité dont le plan à la première personne est l'expression s'accorde avec certaines approches des neurosciences contemporaines inspirées par la phénoménologie et se retrouve dans plusieurs tendances actuelles des études cinématographiques.

Pour conclure, je discuterai brièvement des relations entre les aspects sémiotiques et symboliques du plan à la première personne, en soulignant notamment le caractère culturel et « médiatisé » du sujet relationnel, dynamique et intégré qu'il s'emploie à exprimer et à construire.


Vers une généalogie du plan à la première personne

Le plan à la première personne dérive de cinq grandes innovations techniques et stylistiques qui sont apparues dans le paysage médiatique à partir du début des années 1980. La première est le Steadicam, qui a été mis sur le marché en 1975, mais dont l'utilisation ne s'est généralisée qu'au début de la décennie suivante. Plusieurs réalisateurs ont eu recours au Steadicam pour réinventer le travelling

classique³. De plus, diverses séries télévisées créées dans les années 1990 ont fait une utilisation intensive du Steadicam, qui s'est révélé l'outil idéal pour circuler dans des espaces étroits, comme la salle d'un poste de police ou les corridors d'un hôpital. Le Steadicam implique un point de vue « subjectif » de la caméra : autrement dit, il permet d'exprimer une perception sensible et active de la réalité, et donc une expérience vivante vécue en continu par un sujet incarné et intégré⁴.

La deuxième innovation est celle que représentent les *caméras numériques portatives*, apparues au début des années 1990. D'une part, ces caméras numériques offraient une qualité d'image qui se rapprochait de ce qu'on ne pouvait jusqu'à obtenir qu'avec du matériel cinématographique ; d'autre part, leur légèreté a permis aux opérateurs de redécouvrir les techniques de caméra à l'épaule du cinéma militant, des reportages de guerre et des films ethnographiques. Ces techniques furent largement exploitées dans les actualités et les documentaires vidéo ; on s'en servit également pour le tournage de *docudrames* et de *documenteurs*, avant de les utiliser dans le cinéma de fiction indépendant comme dans les productions grand public. Si bien que de nombreuses expressions formelles de la présence active de l'opérateur dans le monde filmé (images sautillantes, de mauvaise qualité, surexposées ou sous-exposées, etc.) se retrouvent désormais partout, dans les documentaires et les films de protestation sociale, les séries télévisuelles⁵, les films de guerre et d'action⁶, les émissions de télé-réalité, les vidéos virales du Web, les films d'horreur censés avoir été montés avec du matériel trouvé après la mort de l'opérateur⁷, etc.

• 3 – Le Steadicam a été utilisé pour la première fois dans *Bound for Glory (En route pour la gloire, H. Ashby, 1976)*. Parmi les autres films connus ayant eu recours au Steadicam, mentionnons *The Shining* (S. Kubrick, 1980), *Strange Days (Ondes de choc, K. Bigelow, 1995)*, *La mort en direct* (B. Tavernier, 1980), *Snake Eyes (Mauvais œil, B. De Palma, 1998)*, *L'arche russe* (A. Sokourov, 2002) et *Elephant* (G. Van Sant, 2003).

• 4 – « Ce qui donne au Steadicam son caractère unique comme outil de reproduction de la vision humaine, ce sont les oscillations continues qui lui confèrent une stabilité analogue à celle de la tête sur le corps, lequel peut être comparé à un bon trépidé muni d'une "tête panoramique" à la fois stable et mobile. [...] La plus importante caractéristique du Steadicam est la qualité qu'il donne au mouvement : un mouvement qu'on ne perçoit pas en raison de ses défauts, mais de sa perfection. Voir FERRARA S., *Steadicam: Techniques and Aesthetics*, Oxford, Focal Press, 2001, p. 19-20 et p. 73. 

• 5 – Comme la série *Homicide* (1993-1999) créée par Paul Attanasio, *Riget (L'hôpital et ses fantômes/Le royaume, 1994-1995)* de Lars von Trier, *The Shield* de Shawn Ryan (diffusée à partir de 2002), et bien d'autres.

• 6 – Tels que *Saving Private Ryan (Il faut sauver le soldat Ryan, S. Spielberg, 1998)*, *Black Hawk Down (La chute du faucon noir, R. Scott, 2001)*, *The Hurt Locker (Démineurs, K. Bigelow, 2008)*, etc.

• 7 – Comme *The Blair Witch Project (Le projet Blair Witch, D. Myrick et E. Sanchez, 1999)*, *[Rec] et [Rec] 2* (J. Balagueró et P. Plaza, 2007 et 2009), *The Diary of the Dead (Chronique des morts-vivants, G. A. Romero, 2007)*, *Paranormal Activity (Activité paranormale, O. Peli, 2007)* et ses suites,

La troisième innovation est l'apparition des *caméras numériques miniaturisées*, comme les caméras-casques (inventées en 1987 par un directeur photo de San Diego, Mark Schulze, pour filmer des courses de motos), les caméras de combat fixées sur des armes, les caméras vidéo intégrées aux téléphones cellulaires, les webcams des ordinateurs personnels, et ainsi de suite. Là encore, ces dispositifs favorisent la participation active et directe du sujet à l'action représentée. Les vidéos produites par ce type de microcaméras sont maintenant très répandues, en particulier sur le Web : il suffit de penser, par exemple, aux vidéos produites au cours d'affrontements militaires, aux détournements ou pastiches dont elles font l'objet, aux accidents filmés par des caméras embarquées dans des autos ou sur des motos, au genre vidéo de l'« exploration urbaine » ou aux événements historiques saisis sur le vif au moyen d'un téléphone cellulaire⁸ (comme les tremblements de terre au Japon ou en Turquie, les révolutions en Afrique du Nord ou la mort de Kadhafi, pour ne mentionner que quelques cas récents).

La quatrième innovation relève du domaine de la *technologie de surveillance*. Depuis la fin des années 1990, la technologie numérique a contribué à l'expansion du marché de la télévision en circuit fermé, grâce à trois facteurs : l'amélioration de la sensibilité des capteurs, la possibilité de gérer simultanément plusieurs caméras et des baisses de prix importantes⁹. Les dispositifs utilisés (caméras indétectables, appareils photo miniatures, caméras espionnes, etc.) étaient faciles à connecter aux réseaux de communication numériques pour surveiller à distance des lieux privés ou publics. La surveillance vidéo s'est donc répandue rapidement, tandis que le visionnement de bandes de vidéosurveillance, notamment sur ordinateur ou appareil mobile, devenait monnaie courante, aussi bien à des fins utiles que par pur divertissement¹⁰. Les caméras de surveillance dénotent la présence du dispositif de tournage dans le monde filmé, alors que le recadrage de l'image filmée (au moyen de zooms ou de panoramiques) témoigne de la présence agissante d'un sujet de la perception.

Cloverfield (M. Reeves, 2008), etc. Pensons également aux séries télévisées basées sur les mêmes critères esthétiques, comme *The River* (M. R. Perry et O. Peli, 2012).

• 8 – Sur ce phénomène, voir AMBROSINI M., MAINA G. et MARCHESCHI E., *I film in tasca: videofonino, cinema e televisione*, Ghezzi Editore, 2009, et ODIN R. (dir.), « Il cinema nell'epoca del videofonino », *Bianco e Nero*, n° 568, septembre-décembre 2010, p. 5-92.

• 9 – Voir PETERSEN J. K., *Handbook of Surveillance Technologies*, 3^e éd., Boca Raton, CRC Press, 2012, et DOYLE A., LIPPERT R. et LYON D. (dir.), *Eyes Everywhere. The Global Growth of Camera Surveillance*, New York, Routledge, 2012.

• 10 – À titre d'exemple, plusieurs applications créées pour le iPhone et le iPad (comme *Live Cams* d'Eggman Technologies) permettent à l'utilisateur de visionner sur son appareil mobile des milliers de séquences filmées par des caméras de surveillance privées ou publiques.

La cinquième innovation ayant contribué à l'émergence du plan à la première personne est l'amélioration de la rapidité, de la fluidité et du réalisme des *jeux vidéo à la première personne*¹¹. Dans le domaine du jeu vidéo, l'expression « à la première personne » fait référence à la possibilité qu'a le joueur d'accomplir les actions prévues par le jeu en adoptant la perspective visuelle et sonore d'un personnage donné, dont on ne voit généralement pas le corps en entier et qu'on appelle communément un « avatar ». Trois genres de jeux vidéo ont normalement recours à cette technique : les *jeux de tir*, les *jeux de simulation de conduite (d'avions, de chars d'assaut, de voitures de course)*, et certains *jeux d'aventure graphiques*. Ces genres sont nés dans les années 1970 avec des jeux comme *Maze War* (1973) et *Spasim* (1974) ; les jeux vidéo à la première personne ont gagné en popularité dans les années 1990 grâce à *Wolfenstein 3D* (1992) et à son successeur direct, *Doom*¹². Le succès phénoménal de *Doom* a ouvert la voie à des produits comme *Duke Nukem 3D* (1996), *Quake* (1996) et *Half-Life* (1998). Au même moment, le point de vue subjectif était adopté par de nombreux *jeux d'aventure de type « pointer-cliquer »*, dont ceux de la populaire série inaugurée par *Myst* (Cyan/Broderbund Software, 1993), suivi de *Riven* en 1997 et d'*Exile* en 2001. Depuis la fin des années 1990, les jeux vidéo à la première personne ont évolué dans deux directions : ils sont devenus plus réalistes, pendant que leurs concepteurs narratifs procédaient à des croisements entre jeux de tir, jeux d'aventure et simulateurs de conduite. Ce qui a donné naissance à la nouvelle génération actuelle de jeux de guerre, comme les séries *Medal of Honor* (Dreamworks/Electronic Arts, depuis 1999), *Call of Duty* (Activision/Infinity Ward, depuis 2003) ou *Crisis* (depuis

• 11 – Voir BRICE J., et RUTTER J., « Spectacle of the Deathmatch: Character and narrative in first-person shooters », G. KING et T. KRZYWINSKA (dir.), *ScreenPlay: Cinema/video games/interfaces*, Londres, Wallflower Press, 2002, p. 66-80; MORRIS S., « First-person shooters – A game apparatus », G. KING et T. KRZYWINSKA (dir.), *op. cit.*, p. 81-97; REHAC B., « Genre profile: First-person shooting games », M. J. P. WOLF (dir.), *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008, p. 187-195; NITSCHÉ M., *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2009; HERLANDER E., *First Person Shooter. The Subjective Cyberspace*, Covilhá, LabCom Books, 2009; VOORHEES G. A., CALL J. et WHITLOCK K. (dir.), *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, Londres et New York, Continuum, 2012. Sur les relations entre les jeux vidéo et les nouveaux médias, voir la remarquable anthologie de WARDRIIP-FRUIIN N., et HARRIGAN P., *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004. Pour une comparaison entre les plans à la première personne dans les jeux vidéo et des formes analogues de plans subjectifs dans le cinéma des premiers temps, voir McMAHAN A., « *Chez le photographe c'est chez moi*: Relationship of actor and filmed subject to camera in early film and virtual reality spaces », W. STRAUVEN (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 291-308.

• 12 – On trouvera de nombreuses observations intéressantes sur la vue à la première personne de *Doom* dans MORRIS S., et BITTANTI M. (dir.), *Doom. Giocare in prima persona*, Milan, Costa & Nolan, 2005.

2007), et à un nouveau type de simulateur de conduite et de course, comme la série *Grand Theft Auto* (Zachary Jones et Dave Clarke, depuis 1997).

Il est essentiel pour mon propos de préciser que le plan à la première personne ne résulte pas de la simple juxtaposition ou superposition de solutions stylistiques dérivant des cinq innovations technologiques décrites ci-dessus. Il procède plutôt d'un réseau d'échanges et d'emprunts entre différents milieux et intervenants médiatiques - du cinéma grand public aux productions télévisuelles et vidéographiques indépendantes, de l'industrie du jeu vidéo au monde de l'art, des concepteurs de logiciels aux « proconsommateurs » - qui ont petit à petit reproduit, imité, transformé et hybridé les solutions stylistiques émanant de chacun des domaines dont relèvent ces cinq innovations technologiques. La technique du plan à la première personne émerge précisément de ce processus complexe de modelage, auquel a participé l'ensemble du réseau des médias audiovisuels. Par conséquent, si le plan subjectif était étroitement apparenté au cinéma, le plan à la première personne représente quant à lui une technique audiovisuelle radicalement intermédiaire et postcinématographique.

Quelques exemples devraient suffire à illustrer mon propos. Pensons d'abord à l'utilisation du Steadicam dans *Strange Days* (K. Bigelow, 1995) ou *Elephant* (G. Van Sant, 2003), qui s'inspirait des premiers jeux vidéo *en vue subjective*, et aux nombreuses vidéos en ligne tournées avec des caméras-casques qui sont en fait des parodies de jeux vidéo contemporains; pensons aussi à la façon dont, dans un mouvement inverse, les jeux vidéo reproduisent les effets de la caméra à l'épaule, par exemple lorsque la « caméra » suit le personnage dans une séquence de guerre ou un match de football. Quant aux systèmes de télévision en circuit fermé et aux dispositifs de vidéosurveillance, ils ont été réutilisés dans les installations vidéo de nombreux artistes¹³, dans des programmes d'informations télévisées, des *docufictions* et des séries policières¹⁴, sans compter qu'ils font désormais intrinsèquement partie des émissions de télé-réalité; des bandes de vidéosurveillance fictives figurent en outre dans de nombreux longs métrages, comme *Raising Cain (L'esprit de Cain*, B. De Palma, 1992), *Enemy of the State (Ennemi de l'État*, T. Scott, 1998) et *Caché* (M. Haneke, 2005). Enfin, il y a des films – dont le meilleur exemple demeure

• 13 – Voir LEVIN T. Y., FROHNE U. et WEIBEL P. (dir.), *Ctrl [Space]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Cambridge, MIT Press, 2002; SOMAINI A., « Visual surveillance. Transmedial migrations of a scopic form », *Acta Universitatis Sapientiae. Film and Media Studies*, vol II, 2010, p. 145-159; PHILLIPS S. S. (dir.) *Eye on the Camera: Voyeurism, Surveillance and the Camera*, Londres, Tate Publishing, 2010. Voir aussi l'ensemble proposée par KAMMERER D., « Surveillance in literature, film and television », K. BALL, K. D. HAGGERTY et D. J. HANSON (dir.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, New York, Routledge, 2012, p. 99-106

• 14 – Voir DOYLE A., *Arresting Images: Crime and Policing in Front of the Television Camera*, Toronto, University of Toronto Press, 2003.

Redacted, de Brian de Palma (2007) – qui reprennent et recombinent presque tous les outils technologiques mentionnés ci-dessus.

Le plan à la première personne comme figure sémiotique

Les différentes manifestations du plan à la première personne décrites dans la section précédente pourraient laisser croire qu'il s'agit d'une technique mal définie, d'un concept flou ou encore d'une simple étiquette basée sur un vague « air de famille ». Je me propose de montrer ici qu'il s'agit au contraire d'une figure sémiotique clairement définie, et que les critères qui servent à la définir permettent en outre d'établir une typologie de ses configurations.

Deux caractéristiques définissent le plan à la première personne en tant que figure sémiotique. Premièrement, l'instance responsable de la constitution perceptuelle de l'univers diégétique y est montrée comme étant physiquement située à l'intérieur de cet univers, en tant que personne ou chose intégrée à un réseau de relations avec les sujets et les objets qui peuplent ledit univers. On peut dire que le plan à la première personne exprime une visée intentionnelle du sujet de la perception, à laquelle répondent dans certains cas les objets et les sujets intentionnés du monde diégétique : ainsi les relations exprimées peuvent-elles être à sens unique ou réciproques.

Il vaut la peine de préciser que le plan à la première personne partage cette caractéristique avec le plan subjectif cinématographique¹⁵. Celui-ci repose toutefois sur une construction syntaxique particulière, qui passe par un premier cadrage du personnage qui regarde et un deuxième cadrage de la scène regardée ; au surplus, il s'agit d'un plan ponctuel et temporaire, dans la mesure où il est presque impossible de trouver un film entièrement ou en majeure partie composé de plans subjectifs¹⁶.

• 15 – De nombreuses études ont été consacrées à l'émergence, à l'évolution et aux caractéristiques sémiotiques du plan subjectif cinématographique, notamment BRANIGAN E., *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin, De Gruyter, 1984 ; CASETTI E., *D'un regard l'autre : le film et son spectateur*, Presses universitaires de Lyon, 1990 ; DAGRADA E., *Between the Eye and the World. The Emergence of the Point-of-View Shot*, Bruxelles, Peter Lang, à paraître. Sur l'évolution du plan subjectif dans le cinéma contemporain, voir JULLIER L., *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.

• 16 – À l'exception de quelques cas isolés de « caméra subjective » qui, et ce n'est pas un hasard, sont très proches du plan à la première personne contemporain. Je pense à ces exemples bien connus que sont *Lady in the Lake* (*La dame du lac*, R. Montgomery, 1947) et la première partie de *Dark Passage* (*Les passagers de la nuit*, D. Daves, 1947). Vivian Sobchack a analysé et comparé ces deux films, en prêtant une attention particulière aux questions auxquelles nous nous intéressons ici ; voir SOBCHACK V., *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press, 1992, p. 230-248, et « The man who wasn't there: The production of subjectivity

Le plan à la première personne, au contraire, n'obéit à aucune règle syntaxique et peut s'étendre sur toute la durée de la production audiovisuelle. Dans les jeux vidéo à la première personne, par exemple, il se peut qu'on ne voie jamais le visage de l'avatar ; les soldats qui tournent des vidéos de combat n'y apparaissent qu'accidentellement, en général à la fin de séquence, lorsqu'ils enlèvent leur casque ; et un film peut être tourné en entier avec une caméra numérique portable (comme dans le cas des films d'horreur mentionnés ci-dessus).

La deuxième caractéristique qui définit le plan à la première personne en tant que figure sémiotique est la nature hybride de l'instance responsable de la constitution perceptuelle de l'univers diégétique, qui se redéfinit et se transforme constamment au gré de ses oscillations entre un pôle « sujet » humain et un pôle « objet » mécanique. Cette seconde caractéristique marque une différence importante entre le plan à la première personne et le plan subjectif, puisque ce dernier se fonde sur une distinction implicite et permanente entre le personnage qui regarde et la caméra qui occupe temporairement sa place de sujet de la perception¹⁷. Dans le cas du plan à la première personne, au contraire, le sujet de la perception et la caméra forment une seule et même entité dotée de traits à la fois humains et mécaniques. Je donne à cette entité hybride et instable le nom de *corps-capteur*.

Comme je l'ai déjà mentionné, ces deux caractéristiques du plan à la première personne en tant que figure sémiotique permettent en outre de construire une typologie de ses configurations ou manifestations. Ainsi pouvons-nous faire le « tableau » des combinaisons possibles selon que les relations intentionnelles du corps-capteur sont à sens unique ou réciproques (première caractéristique) et selon que sa nature se rapproche davantage du pôle sujet-humain ou du pôle objet-mécanique. Ce qui donne les quatre configurations suivantes :

1. *Relations intentionnelles réciproques, corps-capteur en mode sujet*. Le corps-capteur participe à un réseau de relations réciproques dans l'univers diégétique et il est expressément doté d'une nature humaine. Ce cas est celui qui se rapproche le plus du *plan subjectif* cinématographique. Je donne à cette configuration le nom de plan à la première personne *subjectif*.
2. *Relations intentionnelles réciproques, corps-capteur en mode objet*. Les relations entre le corps-capteur et l'univers diégétique sont bidirectionnelles : le corps-capteur y est à la fois le sujet et l'objet de visées intentionnelles, mais sa nature est plus mécanique qu'humaine. Le cas le plus

in Delmer Daves' *Dark Passage* », D. CHATEAU (dir.), *Subjectivity. Filmic Representation and the Spectator's Experience*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2011, p. 69-84.

• 17 – Sur la façon dont le mot « caméra » est passé de son sens concret d'objet matériel et mécanique à son utilisation métaphorique dans les théories du cinéma, voir BRANIGAN E., *Projecting a Camera. Language-Games in Film Theory*, New York, Routledge, 2006.

fréquent est celui des images captées par un ou plusieurs personnages du monde filmé — par exemple les films d'horreur censés avoir été tournés par des opérateurs disparus ou les vidéos enregistrées sur des téléphones mobiles au cœur d'un événement spectaculaire. On a toujours affaire, ici, à une relation vivante et vécue entre le monde diégétique et une caméra, laquelle renvoie métonymiquement au corps de l'opérateur. J'appelle cette configuration le plan à la première personne *prothétique*.

3. *Relations à sens unique, corps-capteur en mode sujet*. Ici, le corps-capteur est manifestement humain (compte tenu principalement de la qualité sensorielle de ses mouvements), mais les sujets de l'univers diégétique ne remarquent pas sa présence. Le plan à la première personne est donc simplement utilisé comme technique d'écriture dans un récit de fiction : de nombreuses séries télévisées, par exemple, utilisent un Steadicam ou une caméra portative, notamment pour filmer des scènes chargées d'émotion, sans que le caméraman soit pour autant présent en tant que personnage dans le monde diégétique. Je parle dans ce cas de plan à la première personne *scriptural*.
4. *Relations à sens unique, corps-capteur en mode objet*. Dans ce dernier cas, les images sont enregistrées par des machines physiquement présentes à l'intérieur du monde diégétique, qui peuvent fonctionner à l'insu des personnages et en l'absence de tout opérateur. Cette autonomie complète de la prise de vues est typique des caméras de surveillance et, plus généralement, des caméras cachées ou invisibles. Des zooms, des panoramiques et d'autres mouvements de caméra effectués à distance laissent parfois soupçonner la présence d'un sujet humain. J'appelle cette configuration le plan à la première personne *panoptique*.

Il importe de préciser que les frontières de ces quatre configurations ou régimes sémiotiques du plan à la première personne sont instables et modifiables ; les passages de l'une à l'autre présentent même un intérêt particulier. Un exemple fréquent de ce genre de passage est celui du régime *prothétique* au régime *panoptique*, qui se produit lorsqu'un personnage décide d'utiliser la caméra comme dispositif de surveillance (par exemple en la plaçant sur un trépied, comme dans certaines séquences de *Paranormal Activity*), ou lorsque le personnage qui tient la caméra se fait tuer (comme dans *Rec* ou *Cloverfield*). Dans les deux cas, nous percevons le passage soudain d'un corps-capteur présentant des caractéristiques humaines à un corps-capteur de nature purement mécanique, procédant à un enregistrement automatique qui ne laisse percevoir aucun trait caractéristique des activités perceptuelles d'un être vivant.

Le plan à la première personne comme forme symbolique

Dans les sections qui précèdent, j'ai analysé le plan à la première personne en tant que technique audiovisuelle postcinématographique et figure sémiotique. Je propose maintenant de le considérer comme une forme symbolique, dans la mesure où il incarne et rend perceptible une conception particulière de la subjectivité, selon laquelle la constitution du sujet passe par une expérience perceptuelle basée sur une étroite interrelation entre l'esprit et le corps. En ce sens, le plan à la première personne peut être qualifié de forme symbolique, au même titre que la perspective centrale avant lui¹⁸ ; on peut même avancer qu'il s'est progressivement et au moins partiellement substitué à la perspective centrale comme modèle dominant de la constitution de la subjectivité dans le paysage culturel contemporain. Le remplacement de la perspective centrale par le plan à la première personne équivaldrait ainsi au passage d'une conception « positionnelle » et statique à une conception « relationnelle » et dynamique de la subjectivité. Sans développer davantage cette hypothèse, je me contenterai de signaler certaines tendances de la recherche contemporaine qui semblent l'appuyer, notamment dans les domaines des sciences neurocognitives et des études cinématographiques.

Comme on le sait, les sciences neurocognitives contemporaines remettent en question le modèle « computationnel » de la constitution de la subjectivité proposé par les sciences cognitives « classiques ». Ce modèle, qui serait fondé sur « l'erreur » initiale de Descartes¹⁹, à savoir la séparation entre l'esprit et le corps, présuppose un sujet central et unitaire, situé « à l'extérieur » de l'ordre des phénomènes auxquels il est confronté. Les conceptions contemporaines, au contraire, partent du principe phénoménologique²⁰ selon lequel le processus de constitution du sujet se fonde sur une étroite interrelation entre l'esprit et le corps ; elles voient par conséquent le sujet comme une entité émergeant du maelström d'expériences, de perceptions, d'actions, d'émotions, de représentations et d'autoreprésentations dans lequel il est constitutionnellement « plongé ». De ce point de vue, l'unicité, la centralité et la cohérence du soi ne doivent pas être considérées comme des données originelles, toutes ces caractéristiques résultant au contraire de la nécessaire adaptation de l'organisme à son environnement²¹. Les activités de

• 18 – Voir PANOFKY E., *La perspective comme forme symbolique et autres essais*, Paris, Minuit, [1927], 1976.

• 19 – Voir DAMASIO A. R., *L'erreur de Descartes. La raison des émotions*, Paris, Odile Jacob, 1995.

• 20 – Voir GALLAGHER S., et D. ZAHAVI, *The phenomenological mind: an introduction to philosophy of mind and cognitive science*, New York, Routledge, 2008.

• 21 – Voir, par exemple, les thèses fondatrices avancées par Antonio Damasio : « L'esprit conscient commence lorsque le soi vient à l'esprit, lorsque le cerveau lui ajoute un processus du soi, modeste-

perception, en particulier, ne doivent pas être ramenées à la simple observation du monde extérieur, mais doivent plutôt être conçues comme des actions relationnelles, intimement liées à des mouvements de planification, d'intervention et de contrôle se déroulant dans le monde perçu²². Bref, il est clair que les neurosciences contemporaines sont passées d'une conception « positionnelle » et stable (typique des sciences cognitives traditionnelles) à une conception « relationnelle » et dynamique de la subjectivité — passage dont témoigne en termes figuratifs le plan à la première personne.

La situation est comparable dans le champ des études cinématographiques, où une vague phénoménologique a entraîné une réévaluation et une reformulation radicale de la question du sujet et de la subjectivité. Les tenants de ce courant phénoménologique contestent notamment les idées des théoriciens du cinéma des années 1970, en particulier celles de Jean-Louis Baudry et de Christian Metz²³. Dans son célèbre article intitulé « Cinéma : effets idéologiques produits par l'appareil de base²⁴ », Baudry suggérait l'idée que c'est le cinéma, en tant que dispositif producteur d'images et de sons²⁵, qui constitue le spectateur en sujet. Ce processus s'articule en trois étapes : premièrement, la construction perspectiviste représentée dans l'image « photographique » isolée définit la position précise qu'occupe le spectateur dans l'espace²⁶; deuxièmement, le mouvement des images

ment d'abord, mais plus fortement ensuite. Le soi se bâtit par étapes distinctes en s'appuyant sur le protosoi. La première est l'engendrement de sentiments primordiaux, de sentiments élémentaires d'existence qui jaillissent spontanément du protosoi. Ensuite vient le soi-noyau. Il porte sur l'action — en particulier sur la relation entre l'organisme et l'objet. Il se déploie dans une suite d'images qui décrivent un objet engageant le protosoi et le modifiant, en incluant ses sentiments primordiaux. Enfin voici le soi autobiographique. Il se définit en termes de connaissance biographique qui vont du passé aux anticipations de l'avenir. Les images multiples dont l'ensemble définit une biographie engendrent les pulsations du soi-noyau dont l'agrégat constitue un soi autobiographique. » DAMASIO A., *L'autre moi-même. Les nouvelles cartes du cerveau, de la conscience et des émotions*, Paris, Odile Jacob, 2010, p. 32. Voir aussi, dans une perspective différente, LLINÁS R. R., *I of the Vortex: From Neurons to Self*, Cambridge, MIT Press, 2001, et METZINGER T., *The Ego Tunnel. The Science of the Mind and the Myth of the Self*, New York, Basic Books, 2009.

- 22 – Voir par exemple NOË A., *Action in Perception*, Cambridge, MIT Press, 2004.
- 23 – Pour une présentation générale de ce champ théorique, voir CASETTI F., « Politique, idéologie, alternance », *Les théories du cinéma depuis 1945*, Paris, Nathan, 1999, p. 203-228; voir aussi, dans une perspective plus critique, AARON M., *Spectatorship. The Power of Looking On*, Londres, Wallflower Press, 2007, p. 9-15.
- 24 – BAUDRY J.-L., « Cinéma : effets idéologiques produits par l'appareil de base », *Cinéthique*, n^{os} 7-8, 1970, p. 1-8.
- 25 – Sur les notions d'« appareil de base » et de « dispositif cinématographique », voir aussi BAUDRY J.-L., « Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *Communications*, n^o 23, 1975, p. 56-72.
- 26 – « Le centre [de l'espace perspectiviste] coïncide avec l'œil qui sera justement nommé par Jean Pellerin Viator "sujet". [...] La vision monoculaire qui est celle [...] de la caméra suscite une

construit un « sujet transcendantal » qui subsume le flot fragmenté et diversifié des images cinématographiques en unité de conscience cohérente²⁷ ; enfin, le cinéma dans son dispositif d'ensemble amène le spectateur à s'identifier au sujet transcendantal de la vision en lui faisant revivre devant l'« écran-miroir » l'expérience du « stade du miroir » lacanien²⁸.

La conception de la constitution du sujet décrite par Baudry assigne donc un rôle clé au modèle « positionnel » lié à la forme symbolique de la perspective centrale. Les chercheurs du courant phénoménologique, au contraire, voient la constitution de la subjectivité comme un processus « relationnel » et dynamique. Selon Vivian Sobchack, par exemple, « le film est l'expression d'une expérience [vivante et corporelle] et cette expression est elle-même vécue [corporellement par le spectateur] dans l'action de regarder le film, laquelle devient ainsi l'expérience d'une expression²⁹ ». La constitution du sujet est par conséquent basée sur une double relation dynamique : d'une part celle du « corps » expérientiel du film avec les objets intentionnés du monde perçu ; d'autre part, celle du corps du spectateur, en tant que « sujet regardant³⁰ », avec le film. Dans cette optique, la thèse de Baudry est tout à fait inadéquate aux yeux des phénoménologues, et ce pour deux raisons : d'abord parce qu'elle conçoit la constitution du sujet comme procédant « de l'extérieur vers l'intérieur », alors qu'il faudrait l'envisager dans le sens inverse, et ensuite parce qu'elle fait du sujet une entité désincarnée, occupant une place fixe – précise, abstraite et vide – correspondant au centre de la perspective³¹.

sorte de jeu de réflexion. Fondée sur le principe d'un point fixe à partir duquel les objets visualisés s'organisent, elle circonscrit en retour la position du "sujet", le lieu même qu'il doit nécessairement occuper » (BAUDRY J.-L., « Cinéma : effets idéologiques produits par l'appareil de base », *op. cit.*, p. 3).

• 27 – « Ainsi peut-on présumer que ce qui était déjà à l'œuvre comme fondement constitutif de l'image perspectiviste, c'est-à-dire l'œil, le "sujet", est relancé, libéré (comme une réaction chimique libère une substance) par l'opération qui transforme des images successives, discontinues (en tant qu'images isolées, elles n'ont à proprement parler pas de sens, pas d'unité de sens pour le moins) en continuité, mouvement, sens. La continuité rétablie, c'est à la fois sens et conscience qui le sont » (*ibid.*, p. 5).

• 28 – « Tout comme le miroir rassemble dans une sorte d'intégration imaginaire du moi le corps morcelé, l'*ego* transcendantal réunit les fragments discontinus des phénomènes, des vécus, en sens réunificateur » (*ibid.*, p. 8).

• 29 – D'après ELSAESSER T., et HAGENER M., *Film Theory: An Introduction Through the Senses*, New York, Routledge, 2010, p. 116.

• 30 – « La relation directe [...] entre le spectateur et le film dans l'expérience cinématographique ne peut pas être considérée comme un rapport monologique entre un sujet regardant et un objet regardé. Il s'agit plutôt d'une relation dialogique et dialectique entre *deux* sujets regardants qui existent aussi par ailleurs en tant qu'objets visibles (même si c'est sous des formes différentes, sur lesquelles nous reviendrons). » Voir SOBCHACK V., *The Address of the Eye*, *op. cit.*, p. 23.

• 31 – Si l'on en croit Sobchack, les deux points sont liés et découlent l'un et l'autre de l'influence de la psychanalyse lacanienne. D'autres théoriciens du cinéma qui se réclament de l'approche

Conclusions : technologie, vision et subjectivité

Dans la section 3 de cet article, j'ai considéré le plan à la première personne comme une figure sémiotique formellement définie bien qu'émergeant d'interactions entre différentes technologies, institutions et pratiques du paysage intermédiaire contemporain. Dans la section 4, j'ai analysé le plan à la première personne en tant que forme symbolique exprimant en termes sensoriels une conception relationnelle et dynamique de la constitution du sujet, qui s'oppose à la vision positionnelle et statique de la subjectivité associée à la perspective centrale.

Pour conclure, je parlerai brièvement de la relation entre ces deux aspects du plan à la première personne. Notons tout d'abord la coïncidence temporelle entre, d'une part, l'émergence et la diffusion du plan à la première personne comme nouvelle technique stylistique audiovisuelle et, d'autre part, le développement de l'idée selon laquelle le sujet est le résultat d'une relation incarnée, située et dynamique avec le monde : ces deux processus se sont effectivement déroulés au cours des trente dernières années ou à peu près. À première vue, nous pourrions présumer qu'il n'existe qu'une simple relation *analogique* entre les deux phénomènes : ainsi le plan à la première personne aurait-il progressivement émergé d'un réseau intermédiaire de « remédiations » technologiques et stylistiques qui auraient fini par en faire l'expression de la conception relationnelle et dynamique de la constitution du sujet. Mais cette explication me semble trop simpliste pour être convaincante. Je préfère poser comme hypothèse l'existence d'une relation de *détermination causale réciproque* entre les deux phénomènes. Selon mon interprétation, le développement de la nouvelle conception, dynamique et relationnelle, de la subjectivité a contribué à l'émergence et à l'expansion du plan à la première personne, lequel a contribué à son tour à répandre une « nouvelle » conception de la subjectivité dans la culture en général et dans certains champs disciplinaires en particulier, dont les sciences neurocognitives et les études cinématographiques. Cette influence du plan à la première personne est due au fait qu'il n'exprime pas cette nouvelle conception de la subjectivité de manière abstraite, mais en procurant aux sujets une expérience directe, vivante, active et dynamique de la constitution de leur propre subjectivité.

Cette hypothèse a deux corollaires importants. Premièrement, la conception relationnelle et dynamique de la constitution de la subjectivité que défendent actuellement les sciences neurocognitives et certains courants des études cinémato-

phénoménologique ont critiqué les aspects idéalistes de la théorie de Baudry; voir notamment CASEBIER A., *Film and Phenomenology. Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991, p. 73-78, et SHAW S., *Film Consciousness. From Phenomenology to Deleuze*, Jefferson, McFarland, 2008, p. 74-79.

graphiques résulte d'un processus culturel complexe de construction et de médiation — processus dans lequel les « techniques du visible » ont joué et continuent de jouer un rôle clé³². Deuxièmement, et par conséquent, l'aura de naturalité et d'immédiateté qui entoure cette nouvelle conception de la subjectivité est en fait le résultat d'une série d'innovations technologiques, de transformations stylistiques et de médiations culturelles. Bref, selon cette hypothèse, le plan à la première personne repose sur un étrange paradoxe : en participant à la création d'une figure sémiotique, un certain nombre de techniques du visible ont contribué de manière essentielle à la naturalisation du soi.

Traduit de l'anglais par Anne Bienjonetti

• 32 – À ce titre, le plan à la première personne trouverait sa place dans une histoire des relations entre la vision subjective, la construction du sujet et les technologies du visuel, comme celle qu'esquisse Jonathan Crary. D'autant plus que le plan à la première personne touche directement aux deux problèmes clés de cette histoire : d'un côté, le degré d'incarnation de l'œil humain; de l'autre, sa relation avec la mécanique de la vision. Voir CRARY J., *L'art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1994.