



HAL
open science

Vertigo ou l'art antiplatonicien

Maxime Mariette

► **To cite this version:**

Maxime Mariette. Vertigo ou l'art antiplatonicien. Philociné, Association Les Médiations Philosophiques, Oct 2013, LYON, France. <hal-04949365>

HAL Id: hal-04949365

<https://hal.science/hal-04949365v1>

Submitted on 15 Feb 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

Vertigo ou l'art antiplatonicien

Bonsoir à tous.

J'aimerai, durant ce petit quart d'heure, tenter de rendre visible un certain nombre de d'ambiguïtés qui sera pour ainsi dire une nourriture à la discussion qui suivra. Je traiterai plus précisément deux questions : Premièrement, en quoi *Vertigo* est-il un film qui dénonce la vision platonicienne des choses ? Et deuxième question : Que nous dit le film sur le rapport qu'entretient l'individu avec l'image ?

Mais avant ça, j'aimerai faire une distinction importante, qui ne va pas toujours de soi, entre la pensée de Platon et ce qu'on appelle le platonisme. Le platonisme, en effet, n'est pas la philosophie de Platon, ce n'est pas ce que nous trouvons de fait chez Platon quand nous le lisons aujourd'hui. Le platonisme, c'est la manière dont s'est développée la pensée de Platon à sa postérité. Mais, plus généralement, quand on commence à mettre un -isme au bout du nom de quelqu'un, c'est le moment où la pensée qui s'y attache n'appartient plus à son auteur. Bref, ce que je veux que vous compreniez c'est qu'il y a une grande différence entre ce qu'on appelle couramment le platonisme et ce que l'on trouve dans les textes de Platon. Le platonisme est en quelque sorte une version simplifiée de sa philosophie.

Alors, en deux mots, qu'est ce qui se cache derrière le platonisme ? C'est une pensée sous-tendue par l'idée que l'intelligible habite au delà des apparences, au delà de ce que l'on sent, de ce que l'on voit, de ce que l'on touche, de ce que l'on goûte. Il faudrait en quelque sorte traverser ces apparences de manière verticale, les transcender pour atteindre ce qu'on appelle vérité. Autrement dit, la vérité n'habite pas les apparences, elle les dépasse, elle les surpasse. Ce platonisme, cette influence platonicienne s'est développée durant toute l'histoire de la pensée occidentale. Et on la trouve encore aujourd'hui bien ancrée. Vous tous ou presque, sans vous en rendre compte, pensez avec ce que Deleuze appelle "une image platonicienne de la pensée", où la vérité ne peut être que transcendante, objective et universelle et qu'il faut emprunter un chemin particulier pour tenter de l'atteindre. Cette relation à la vérité platonicienne dont on est presque les prisonniers aujourd'hui s'accompagne d'une dichotomie verticale, entre l'original et la copie. Cette dichotomie, on la trouve très présente dans le monde de l'art du siècle précédent. Au début du 20ème déjà, Cassirer mentionne qu'aucune théorie n'a exercé sur l'art et la réflexion philosophique une influence aussi forte et durable que le platonisme.

Précisons donc un peu mieux l'enjeu de cette dichotomie entre l'original et la copie : Comment se caractérise cette séparation verticale ? Ce que j'appelle l'original, c'est l'*eidos* platonicienne, l'Idée, l'essence, ou encore la forme. Cette *eidos* peut se définir comme la fonction d'unité et d'identité d'une chose. Immanente, fixe, toujours déjà là. L'*eidos* est à la fois le fondement et l'origine de chaque objet du monde sensible. Les copies de ces Idées sont ces choses avec lequel

nous évoluons. Elles sont la simple copie sensible de leur forme originelle. Elles sont alors ce que je vois, elles sont le visible des choses, quand les idées sont leur invisible. Cette dichotomie, vous vous en rendez compte, a des effets épistémologiques : pour connaître une chose il faut savoir ce qu'est l'idée de cette chose. Cependant, avec la question de l'art, le statut de la copie devient plus qu'épistémologique. Elle prend un tournant éthique, car il existe pour Platon, une bonne copie (l'*eikon*) et une mauvaise copie, le simulacre (le *phantasma*). Le simulacre est une copie de la copie de l'idée car ce qu'elle copie de l'objet est simplement son apparence. Elle perd toute attachement directe à la vérité ou à l'idée de la chose. Pour Platon, les choses du monde sont des copies fidèles, c'est à dire des copies qui ont par rapport à leur modèle une relation de ressemblance, une identité. Les simulacres, quant à eux, sont des copies infidèles car elles ne font que feindre une ressemblance, elle se moque de l'invisible au profit du visible et sont par conséquent, esthétiquement, éthiquement et ontologiquement négative. Pour le dire plus simplement, le simulacre, c'est l'autre de l'Idée.

C'est là que ça devient intéressant et qu'il faut commencer à se rappeler un peu la trame de *Vertigo*. Que pouvons nous dire du personnage de Madeleine? Vous avez remarqué l'ambiguïté de ce personnage qui ne cesse de changer de statut ontologique tout au long du film. Or ce qui me paraît important ce n'est pas Madeleine en elle-même mais la relation ambiguë qu'elle entretient avec Scottie/John Fergusson. C'est ici que nous apercevons un antiplatonisme. Car au moment du dénouement du film, on se rend compte que ce que l'on prenait pour la copie (Judy) s'avère être l'original. Il y a comme une sorte de renversement de la théorie platonicienne à la façon que Deleuze le décrit dans l'annexe de *Logique du sens*. Ce que Scottie prend pour la vérité a sa source dans le simulacre. Le simulacre devient donc l'origine et le fondement de la chose. La verticalité dont on parlait tout à l'heure se renverse ici. Ce n'est plus au fondement, l'idée, puis la copie de l'idée; la chose, et la copie de la chose, le simulacre. Cela devient, au fondement, le simulacre (Judy), puis la copie du simulacre, (Madeleine). Tout ce que je tente de vous expliquer se joue, finalement, dans les dix minutes faussement "mortes" du film, c'est à dire le moment où Scottie croient encore que la Madeleine dont il est tombé amoureux, la vraie Madeleine à ses yeux, est morte. Reprenons la scène de leur premier rendez-vous chez *Ernie's* pour rendre un peu plus clair cette question de la chose et son image.

Le couple est assis à table dans un silence assez gênant. Quand le regard de Scottie vient se fixer intensément sur une femme portant le même tailleur que Madeleine. Il y a un plan intéressant à ce moment là où l'on voit en arrière la femme qui ressemble visiblement à Madeleine, et en avant Judy assis face à Scottie. Ce plan est intéressant pour se rendre compte de l'ambiguïté platonicienne de ce film car la réalité ordinaire (Judy) se trouve placée à côté de l'apparition de l'idéal. Or Scottie reste obsédé par cette apparition, il ne cesse de se perdre dans l'illusion de l'idée de Madeleine au lieu de se concentrer sur Judy, réelle source de ses fantasmes mais qu'il juge comme un vulgaire

simulacre. On pourrait dire que Scottie est le personnage platonicien par excellence qui se fourvoie sur le véritable statut ontologique de ce qu'il voit. Il est enfermé dans une vision qui rejette le simulacre au profit de l'idée car il voit en l'idée la vérité de toute chose. Or Judy représente le personnage antiplatonicien car elle nous prouve que le simulacre peut être à la fois l'origine et le fondement du réel et où l'idée n'en serait que l'effet. Par conséquent, l'idée ici, c'est l'apparence en tant qu'apparence, c'est quelque chose qui apparaît quand la réalité est elle-même copiée. *Vertigo* en un sens, est une attaque matérialiste systématique du projet de Platon. Une des leçons fondamentales de ce film c'est qu'il y a plus de vérité dans la perception erronée du regard partiel que dans le véritable état de chose objectif.

Ceci étant dit, prenons un peu de recul sur le film et demandons nous ce qu'il représente pour la pensée de l'image ? Qu'est ce que le film d'Hitchcock a de particulier pour qu'on puisse dire de lui qu'il est un des plus grands films de l'histoire du cinéma jamais réalisé ?

Ce qui se joue dans *Vertigo*, c'est la place du regard. Dans la période moderne, et depuis la Renaissance, seul le regard du spectateur est présent, un regard en direction de l'oeuvre. Ce regard se pose sur une image qui se donne pour exigence de représenter de la manière la plus réaliste, l'objectivité du monde. De ce fait, l'oeuvre d'art se veut être une transparence, une fenêtre qui donne sur le réel du monde, une représentation qui offre au regard du spectateur une image fixe de ce qu'il y a dehors.

Mais avec *Vertigo*, un regard vient se rajouter, celui de l'écran lui-même qui rend compte d'une subjectivité à l'oeuvre. Le regard du spectateur n'est plus seul et n'a plus devant lui cette fenêtre qui donne sur le monde, il a plutôt un certain point de vue, une esquisse, voire une imagination du monde. Ce qui se passe dans *Vertigo*, ce n'est pas "Je regarde l'action qui se passe devant moi", c'est "Je regarde comment l'action a été vécu par". L'écran n'ouvre donc plus sur une vision de l'objectivité du réel, il ouvre sur un double regard, celui du spectateur et celui de l'écran. Hitchcock, dans *Vertigo*, utilise la caméra comme un "ciné-oeil", autrement dit comme un objet partiel, comme un œil arraché au sujet et jeté librement dans le monde. Alors pourquoi partiel ? Parce que cet œil n'est pas l'incarnation absolu de l'écran. *Vertigo* n'est pas la vision en première personne de Scottie. La présence de son regard est entrecoupé, il y a comme un échange standard des plans objectifs et subjectifs. Mais l'analyse de certaines scènes nous montre que la caméra n'est plus ce qu'on pourrait appeler l'oeil de Dieu, mais un œil dans son monde, parfois même dans son imagination.

Prenons un exemple : celui de la scène où Scottie voit pour la première fois Madeleine chez Ernie's. Elle commence par un plan panoramique de la salle où l'on voit Scottie assis au bar, jusqu'à ce qu'un point particulier qui saisit notre regard : c'est le dos dénudé de Madeleine. Ensuite le plan change, et l'on voit une série de deux plans de statuts différents qui s'entrecoupent : un plan objectif

qui nous montre Scottie observant Madeleine et un plan qui prend la place du regard de Scottie où l'on voit Madeleine et Elster à table. Voilà un exemple d'un échange de plan objectif/subjectif. Mais la deuxième partie de la scène est encore plus paradigmatique de l'ambiguïté que peut prendre ce changement de statut dans ce film. Madeleine et Elster sortent de table et se rapproche de Scottie. Pour ne pas se trahir, il tourne son regard. C'est alors que le plan montre le profil de Madeleine. Ce plan n'est bien évidemment pas le point de vue de Scottie, cependant il semble appartenir à un certain regard qui ne nous appartient pas. Le montage fait d'ailleurs en sorte d'ajouter une effet qui montre le statut proprement subjectif du plan : l'arrière plan rouge du restaurant semble devenir plus intense. Ce regard semble être celui de l'imagination de Scottie, il peut être vue comme une vision intérieure hallucinatoire de Scottie. La camera ici fonctionne comme un oeil sans corps, un œil qui s'est détaché de son orbite. Ce que nous trouvons ici, c'est le regard comme objet, libéré des liens qui le rattachent à un sujet particulier. Ainsi donc, ce qui est nouveau ici c'est cette ambiguïté du rapport entre sujet et objet.

Vertigo fait donc surgir au devant de la scène deux ambiguïtés ; d'une part, il explicite le problème du statut de la pensée platonicienne dans l'art aujourd'hui. Il apparaît qu'une nouvelle vision de la représentation est à l'oeuvre qui contrecarre l'image de la pensée platonicienne ; comme une sorte de révolution du statut ontologique de l'image. Le simulacre n'est plus le néant de la chose, mais plutôt ce qui se rapproche de sa définition. D'autre part, ce film met en évidence la question de la place du sujet face à l'image. Vertigo nous montre que l'écran n'est plus une fenêtre qui donne sur une objectivité, mais devient la vision d'une image subjectivée jusqu'à voir selon l'imagination du personnage. J'aimerais donc finir en posant deux questions qui j'espère serons discuter :

- Première question : Si l'écran devient un œil projeté, une vision partielle subjective, n'arrive-t-il pas à créer quelque chose comme le désir du spectateur. Autrement dit, si le cinéma ne nous montre plus le réel du monde, mais un certain point de vue, une esquisse interprétative, ne serait-il pas en mesure de produire chez le spectateur une manière de désirer qu'ils n'avaient pas avant la vision du film?
- Deuxième question : Avec le ciné-œil, on peut dire qu'on entre au plus profond d'une personne, dans son intimité même. On joue à être l'autre par le cinéma. Est ce qu'on ne pourrait pas voir ici les premiers effets de ce qu'on peut appeler une mise en scène de l'intimité ? Une mise en scène de soi qui amène le spectateur à se transformer en voyeur, en un regard qui ne se concentre plus vers ce qui concerne la vie publique et politique, mais en un regard toujours plus désirant de percer la sphère privée de l'autre.