

L'entre l'image analogique et l'image électronique : Des mouvements et des passages dans l'espace de l'intermédialité.¹

Hudson Moura
Université de Montréal



La particularité de l'image vidéo est celle de montrer, avant le contenu de l'image, sa propre constitution de média, c'est-à-dire les points ou les pixels². Ceux-ci sont, dans la majorité des cas, bien définis et visibles ; pourtant, non seulement ils constituent l'image vidéo, mais ils forment l'image elle-même. Ceci, contrairement au cinéma où nous nous rendons compte du média seulement à partir du montage, des mouvements de caméra ou de la composition des plans³,

¹ Texte publié dans la revue *Visio. Revue de l'Association Internationale de Sémiotique Visuelle (AISV)*. « Le visuel à l'ère du post-visuel » Université Laval, Québec, vol. 8, n° 1-2, printemps 2003, pp. 353-360.

² Pixel : abréviation de *Picture Element* : c'est le plus petit élément constituant de l'image électronique ; elle est digitale ou analogique. Parente, 1993, p. 287. Cependant, on peut trouver ceux (Couchot, par exemple) qui considèrent le pixel comme le constituant de l'image numérique ou digitale, et le point lumineux comme le composant de l'image électronique.

³ Cela rejoint la conception de Couchot quant à la spécificité de l'image électronique, dont le balayage de l'écran rend possible un contrôle de l'image autre « que ni la photographie ni le

c'est-à-dire à partir des éléments de la mise en scène, ou en dernier cas comme on le verra plus tard, lors de la *saturation* des grains de l'image.

Selon Couchot⁴, cette particularité du média vidéo influence la perception de son image :

L'écran électronique, lui, ne fonctionne pas comme une fenêtre, [...] il fait, au contraire, entrer le dehors dans le dedans, en un mouvement centripète et violent, dans le lieu même où se tient le regardeur. Il agit par *effet* d'incrustation. [...] Cette opération d'incrustation qui brise la continuité spatiale de l'espace où se tient le regardeur et crée un retournement topologique du dedans et du dehors a eu des effets remarquables sur les modes de perception de l'image.

Ses caractéristiques techniques changent-elles la nature de l'image vidéo ? Est-ce qu'elles changent vraiment notre perception et altèrent l'effet de représentation de l'enregistré ?

Tant dérangement que fascinante, l'image vidéo pour Wenders contient ce double devenir de notre monde des images : plus elle est pratique et directe, plus elle est fautive et banale. La première image que nous voyons dans le film *Carnet de Notes sur vêtements et villes* de Wim Wenders, ce sont exactement les points indéfinis et ordonnés d'un écran vidéo. Le film part d'une ambiance qu'on reconnaît très bien : le vide imagé de la vidéo, imprégné d'une profusion de petits points lumineux. Ceux-ci sont le point zéro de l'image électronique, d'où tout commence et d'où le tout se forme. L'image est donc formée par la projection d'un faisceau d'électrons produit par un canon électronique. Le faisceau d'électrons subit des actions des champs électriques qui sont responsables pour leur direction sur l'écran ayant pour résultat les points lumineux qu'on observe. « Le point résulte, techniquement et dans une certaine mesure esthétiquement, de la rencontre d'un support particulier et d'un objet préexistant – l'outil – qui imprime sa trace sur ce support⁵. »

Ainsi, le « signal électronique qui naît sur le fond photosensible d'un tube électronique frappé par la lumière [...] le choc d'un faisceau d'électrons sur le

cinéma n'autorisent puisque l'image n'y peut être saisie que par *plans* ou portions de plans », 1988, p. 82.

⁴ 1988, p. 80.

⁵ Couchot, 1988, p. 82.

luminophores de l'écran ». En effet, comme le montre Dubois, il n'y a qu'un point lumineux allumé parfois. Chaque cadre d'image, trame ou vidéogramme, est alors formé par deux lignes ou mouvements, un horizontal (X) et l'autre vertical (Y), dans un système de balayage de l'écran, et aussi par un troisième mouvement (Z) qui correspond à la profondeur de champ.

Les points de l'image électronique, eux, sont tous statutairement similaires et sont répandus très régulièrement selon un modèle arbitraire, fixe et rigoureux, qui est précisément la trame. [...] En effet, non seulement les points électroniques sont régulièrement disposés selon le modèle de la trame, mais aussi, le facteur temps intervenant par le jeu du *balayage* électronique de cette trame, chaque point ne s'allume qu'après le précédent et avant le suivant, c'est-à-dire qu'il n'y a jamais qu'un seul point à la fois qui soit allumé⁶.

L'image électronique possède donc cette particularité très originale de l'univers des images des « signaux analogiques » (photo, cinéma) : c'est l'image granulée « infinie » qu'on peut aussi concevoir comme un « infini » d'images ou de points. Une espèce de fractal⁷ *vidéographique* dans un processus lumineux intermittent qui est le moment de transformation, de formation et de passage d'une image vers l'autre. C'est là que la vidéo a réussi à être cette image différente, éphémère, distante et nouvelle de toutes les autres images que nous connaissons dans notre typologie des images.

Pour le cinéma, l'image la plus étonnante et la plus énigmatique, et aussi l'image de formation de toutes les autres images, c'est probablement le « fondu noir ». Il est l'espace de passage et de fusion des images. Entre un photogramme et un autre, entre l'ouverture et la clôture d'une scène, c'est dans ces secondes de grains « surexposés » que réside l'image capitale pour l'histoire du cinéma. Cette image analogique, à l'inverse de l'image électronique, « existe bel et bien, pleinement, dans l'espace comme dans le temps, puisque chacun des cristaux d'halogénure répandus sur toute la surface de l'émulsion réagit en même temps

⁶ Dubois, 1990, p. 103.

⁷ Parente fait une intéressante approche de « l'image » à la figure du fractal : « Un fractal, un interstice, un entre radical, un pli, que nous permet voir et vivre l'image dans dimensions et fréquences différentes, chacune avec leurs problématiques et formes d'existence. Les images fractales, auto-organisatrices, se répètent et, en se répétant, se métamorphosent. Le fractal comme image de l'infini : l'image comme même, dimension zéro, et autre, dimensions multiples, infinitésimales. » 1993, p. 31.

aux informations lumineuses qui lui parviennent⁸ ». Je ne veux pas rentrer dans la discussion courante dans le milieu cinématographique, à savoir : qu'est-ce que le cinéma ? Est-il la pellicule ou l'acte de la projection ? L'image de base du cinéma est certes le cadre photographique, et dans ce sens la nature de l'image cinéma est l'image photographique ; ce sont les cristaux d'halogénure. La vidéo rehausse la nature cinématographique de l'image et nous fait revenir à sa composition première, les « photo-grammes ».



La structure de l'image du photogramme est celle de la transformation des continuités lumineuses de l'objet réel inscrit sur un support. La surface sensible de ce support est composée par des grains ou des cristaux d'halogénure. Ces grains ne forment guère la toile de fond comme dans la peinture. Ils sont la matière *même* des images, « la substance propre *dans* et *par* laquelle la représentation aura à se révéler et à se fixer⁹ ». Cependant les grains n'ont aucun rapport avec l'image, c'est-à-dire avec la « représentation analogique des objets ».

⁸ Dubois, 1990, p. 103.

⁹ Id., p. 100.

Mais ils sont l'unité minimale et réagissent à l'impact des rayons lumineux en agaçant aléatoirement, en produisant et en reconstruisant une représentation mimétique par un processus discontinu et fractionné des masses lumineuses « en une myriade aléatoire de points¹⁰ ». La visibilité ou non de ces points dans l'image peut dégager, entre regardeur et plan d'image, une notion de trouble figuratif. Ainsi, l'image pourra être plus ou moins floue et mal définie, cela faisant partie de sa nature discontinue. Le trouble figuratif, ou représentatif, serait alors la présence dans l'image de son moyen de construction. On voit le médium, les grains, et on perçoit la matérialité de l'image.

Le mélange riche et intrigant des deux médias, vidéo et cinéma, peut-il vraiment changer la narration filmique ? L'entre-images ou l'intervalle entre une image analogique et une image électronique, nous montrerait peut-être une réalité du monde encore plus virtuelle et abstraite ? L'image analogique du cinéma qui reprend le réalisme de la photographie et ajoute le mouvement, est substituée par l'image électronique : celle-ci « a pour principe l'analyse et la transformation de la lumière en signaux électroniques, qui permettent de restituer l'image par balayage sur l'écran formé par un tube cathodique¹¹. » Cependant l'image est dénaturée, « en effet par l'écart entre l'ordre de la représentation, du double ou du reflet, et celui de l'origine réelle, du modèle ». Quel serait l'effet analogique du passage d'un grain photographique à un point lumineux électronique ? Entre un photogramme et un vidéogramme ? Quel serait le changement que ce passage impliquerait dans la perception des images ?

Dans une simple définition la puissance de l'analogie de l'image est sa potentialité de ressemblance et de représentation. Bellour¹² nous montre que l'analogie n'est pas le vrai, même s'il semble l'être. Néanmoins, il en demeure une impression d'analogie, ou une parcelle d'analogie qui semble avoir et produire : « Un degré de réalité sur lequel il n'y pas à revenir, quels que soient les écarts (à la fois précis et flottants) entre l'optique (les optiques), la vision naturelle (les visions naturelles) et les signes de dé réalité (ou de moindre réalité).

¹⁰ Ibid.

¹¹ Lavaud, 1999, p. 45.

¹² 1999, p. 13-15.

L'impression d'analogie est affaire aussi bien de degrés que de niveaux, de modes, et d'éléments. » Un écart entre le saisi du monde en tant que tel et le saisi en tant qu'image.

Est-ce que l'image électronique peut être aussi considérée comme analogique, car son principe est sans doute analogique, étant des rayons des lumières reflétés par les objets qui sont transférés sur une bande magnétique ?

L'analogie photographique¹³ est « la façon dont le monde, les objets et les corps y semblent définis (toujours pour une part, et plus ou moins) par référence à la vision naturelle, un certain état fixé de la vision naturelle qui implique ressemblance et reconnaissance ». Si le cinéma est plus impliqué que la photo dans sa puissance analogique, « c'est simplement qu'il est plus vaste, possède un accès plus direct, plus complexe et plus général au mouvement et au temps ». Le cinéma contient une force de l'analogie qui passe par des « degrés de figuration et de défiguration », dont sont établis des espaces indiscernables, et des moments et des formes dans cette zone de puissance où demeurent plusieurs âges confondus de la peinture et des arts de la figure composant le champ cinématographique.

Le cinéma moderne en conjonction avec la vidéo vont se resserrer, s'éclater et s'accélérer dans un croisement inégal. En effet, la vidéo va prolonger et renouveler la puissance de l'analogie cinématographique, elle sera ce qui l'étend.

L'arrêt sur image, comme toute irruption trop vite de la photo, du photographique à travers le mouvement du film, introduit à son tour un vertige comparable, fait tache. La vidéo est cette tache. Sans doute souvent trop visible. Mais indélébile et riche déjà de l'éventail de qualités au gré desquelles une technique s'est très vite transformée en art. Son paradoxe aura été de prendre l'analogie dans une tenaille : d'un côté elle en décuple la puissance, de l'autre elle la ruine. La vidéo étend en effet directement l'analogie du mouvement au temps : temps réel, instantané, qui double et déborde le temps différé du film, et dont la vidéo de surveillance offre l'image atroce et pure. Pour la première fois, les corps et les objets du monde sont virtuellement défigurables, et donc refigurables au gré d'une puissance qui transforme, en temps réel ou à peine différé (et non plus seulement, comme au cinéma, par une lente élaboration dont les trucages forment le modèle), les représentations que capte son œil mécanique¹⁴.

¹³ Id., p. 18-20.

¹⁴ Bellour, 1999, p. 20.

C'est le paradoxe de l'image électronique, elle est autant une nouvelle image, irréductible à ce qui la précède, comme une « image capable d'attirer, de résorber, de mélanger toutes les images antérieures, peinture, photographie, cinéma. Elle démultiplie ainsi tous les passages opérés¹⁵ ». Selon Jean-Paul Fargier¹⁶, l'image vidéo est cette « dernière analogie » : « son sens technique (on parle en vidéo de « signal analogique »), qui l'oppose à digital ou numérique (c'est-à-dire traité par l'ordinateur); et son sens trivial, qui suppose représentation et ressemblance ». En effet, Bellour montre que c'est le caractère analogique de l'image qui est remis en question.

Wenders commence le film en parlant exactement de cette caractéristique indéniable de la vidéo de ne pas avoir une image « originale ». Si cela existe, au moins elle ne peut pas être distinguée de sa copie. « Il n'y a plus de négatif, plus de positif (comme dans le cinéma). Il n'y a même plus l'idée d'original, tout est copie. On a appris à faire confiance à l'image photographique, peut-on faire confiance aux images électroniques ? » demande le réalisateur dans le film.

La perception de l'image vidéo est dénaturée par la propre limitation du médium à « représenter ». Cependant, la « fidélité » de la reproduction au cinéma a donné à l'écran entre autres, une texture. Cette « fidélité » a permis au cinéma de développer son langage et de créer un effet tactile, ce qui le fait rapprocher de l'objet. Par contre, l'image vidéo produite par la numérisation des points l'a fait libérer de l'objet. « L'imperfection de la reproduction par la vidéo a fait émerger une construction matérielle de l'image dans un stade antérieur du langage.¹⁷ » Elle n'a plus besoin d'un corps ou d'un objet réel, elle a donc la potentialité de considérer la matière et le corps dans une autre dimension de la réalité. On ne parle pas ici d'une image dans un monde virtuel, mais plutôt d'une image qui semble simuler les objets, les personnes ou les endroits. Selon Stella Senra, elle serait alors une image dans l'ordre du « devenir » pour d'autres dimensions, comme une déterritorialisation de l'image. Ainsi, l'image d'un objet

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Senra, p. 4 à 9.

quelconque serait dénaturée : ne pas être une image de l'objet, mais une image d'un « devenir » objet.

Si on revient à la question de Wenders sur la fiabilité de l'image électronique, elle serait cette image non seulement peu fiable mais a priori une « abstraction », sans « identité » définie. Cependant c'était la vidéo qui lui a permis de suivre le travail du styliste Yohji Yamamoto « en temps réel » : « Ses images étaient même plus justes, parfois, comme si elles comprenaient mieux le langage des phénomènes devant l'objectif », dit le réalisateur.

Avec la vidéo on n'interagit pas avec l'image, mais un ensemble d'images, la matérialité même des images. On ne voit pas les corps ou la matière, mais on voit en effet des mouvements, des passages, des silhouettes. En d'autres mots, on ne voit pas la texture de l'objet mais plutôt la texture de l'image elle-même.

Dans le film *Carnet de Notes*, Wenders alterne tout le temps images analogiques et images électroniques. Dans la séquence du défilé on voit bien cette interaction de plusieurs façons possibles. En effet, on pourrait définir ce film comme un carnet d'expérimentation sur l'interaction des images. Cependant il n'était pas « négligent » envers les médias. Il explore chaque médium par rapport à leurs qualités techniques, donc il ne crée pas les mêmes images avec les différentes caméras. Les prises de vues, plans, cadrages changent au fur et à mesure qu'il change de médium. Ainsi, il nous dévoile une sensibilité et un respect pour chacun, et il soulève dans cette interaction leurs propriétés.

Dans un plan général en image cinéma il nous montre le plateau et le public. Quand la caméra avance vers le styliste qui est proche du plateau, l'image mouvante est déjà celle de la vidéo. Ensuite on voit en image cinéma, caméra fixe, les pieds des modèles qui marchent sur le plateau. On distingue à ce moment avec netteté la couleur, le reflet des lumières et la texture plastique du sol du plateau. Grâce à la profondeur de champ du premier au dernier plan on voit bien l'aller et le retour des pieds des modèles et au fond de l'écran le styliste et son assistante qui supervisent le défilé. La prochaine image en vidéo montre par le même point de vue d'autres images. On voit le mouvement, la texture de l'écran, le ralentissement qui laisse des « traces », des « striures » sur l'image. Le plan cependant plus rapproché des visages des personnages centraux de la scène nous

donne un autre rapport avec l'image. Cela est accentué par la musique de fond qui devient tout à coup forte et puissante, rehaussant le caractère dynamique de toute la séquence. En premier plan, le va et vient des pieds est soudain ralenti en faisant un effet d'une complète absence de contraste.

Cette conjonction des images crée un regard fragmenté et panoptique que nous donne une vision plus large et concrète de l'action. Par contre, en intercalant la profondeur de l'image cinéma et la superficialité de l'image vidéo elle crée aussi une confrontation des images qui trouble ce regard.

Le jeu de deux médias cause des résultats opposés : en même temps qu'il nous rapproche de l'objet, il nous éloigne ; et, en même temps qu'il nous fait entrer dans la représentation, il nous retire. Ainsi, c'est à cause de l'incapacité de représentation de l'image vidéo que le réalisateur arrive à troubler le contrat entre le spectateur et l'image cinéma. L'illusion de réalité créée par le film se produit justement là où la représentation s'arrête, c'est-à-dire quand l'image analogique devient électronique. Celle qui provoque au spectateur une illusion d'image en direct, réelle. Même si elle n'a rien à avoir avec la réalité, par contre elle a cette capacité d'être l'image présente, de créer l'illusion qu'elle est là à ce moment ou qu'elle était à un moment donné. C'est le paradoxe de l'image vidéo, d'un côté elle est cette image « menteuse », mais d'un autre côté elle est cette image qui semble être « directe ». Toutefois le cinéma est le juste opposé.

Deux images si distinctes et si puissantes vont ainsi former ensemble une autre sorte d'« image ». Quelle sorte de dialectique le tissage de ces deux médias produit ? Est-ce qu'il y a un changement dans la narrative qu'on suit ? En effet, c'est dans le passage entre un médium et l'autre que se produit *l'intermédialité*. Mais comment la définir ? Quelle sont les particularités de ces images de l'intermédialité ? On peut envisager toute une sorte de questionnements et de réponses, cependant je me concentre à l'espace que ce phénomène crée. Un espace qui trouble notre perception et nous plonge dans un monde encore inconnu, cela grâce à la particularité distincte de l'intermédialité dans chaque film.

Dans une autre séquence on voit le défilé par un autre point de vue encore plus ample. Cette fois-ci le réalisateur a recours à un montage ou à une disposition

interne du cadre. L'image en cinéma est celle du défilé en plan général, les silhouettes du public en premier plan et au fond le défilé qui se déroule. En bas de l'écran deux moniteurs nous montrent deux images vidéo distinctes, une du styliste dans son atelier en train de travailler avec son assistante et un modèle, et l'autre le styliste en gros plan qui parle vers la caméra. Le son s'alterne entre ces deux images vidéo. Cependant, le bruit de flash des appareils photo et du public dans l'image cinéma est toujours présent. On pourrait dire que cette séquence résume très bien le documentaire sur le styliste.



L'intermédialité se situe dans le film précisément dans ces mouvements entre deux endroits et deux médias. On se perd là-dedans, on ne sait plus si l'image est en vidéo ou en cinéma, si elle se réfère à Tokyo ou à Paris, ou encore, si elle est une image du passé ou du futur selon la chronologie du film. C'est dans ce discours fragmenté qu'on découvre le film. Les images prennent du sens particulièrement au montage, de la superposition des plans et du mouvement de caméra, justement dans le *passage*. C'est dans « l'entre » une chose et l'autre que l'on connaît l'identité recherchée. Celle des personnages comme du discours filmique.

L'image se construit au milieu. Elle n'existe ni d'un côté ni de l'autre. Est-il cela l'intermédialité par excellence, où il n'y a ni référence ni référent absolu, unique ? Qu'est-ce que représente Tokyo pour le styliste ? Tokyo est le point de départ mais non plus la maison car la ville n'a jamais été absolue dans sa référence. « Tokyo peut être n'importe quelle grosse ville pour toute une génération née là-bas », dit le styliste.

La construction fragmentée du montage des images a un but, celui de montrer non seulement cette « identité » au milieu du chemin, mais aussi de rendre plus visible le contexte spatio-temporel dans lequel les personnages et leurs questions sont insérés. Les questions sur la forme et le matériau sont importantes dans le film. La matière de travail du réalisateur et du styliste influence leur métier, c'est-à-dire leur communication et leur insertion dans l'espace-temps intermédial.

Le fait d'avoir une image conductrice dans le film, dès la première séquence, est déjà rompu. La séquence est celle d'une route en image cinéma (pellicule 35mm) du point de vue d'un conducteur, et au bord de l'écran une image vidéo d'une route, également. S'agit-il de la même route filmée au même moment ? Tout à coup, l'image vidéo est reculée, l'image n'est donc pas en direct comme on pourrait le penser. On apprend que l'évidence d'une première lecture des images juxtaposées peut être trompeuse.

Les personnages ne se rencontrent presque pas, sauf quand ils jouent au billard. Le médium travaille non seulement les formes ou les matériaux, mais aussi la communication et l'interaction entre les personnages et les discours filmiques. Il existe toujours un décalage, un écart, et la communication s'établit là-dedans : entre la caméra 35mm et la caméra vidéo, entre la forme et le matériau, entre la texture et la matière, entre la mémoire et le présent, entre les routes, mais surtout dans le mouvement. Mouvements des langages, des pieds, des images, des voitures, des villes, des plans, des cadres... ou même des mouvements de feuilles : l'image d'un petit écran de vidéo que l'on voit au fond d'un plan en pellicule est celle des mains du styliste en train de feuilleter un album photos. L'image en premier plan est celle des mains qui feuilletent aussi le même album photos. Est-ce la même image ? Non, puisqu'elles ne sont pas synchronisées. Est-ce les mêmes mains, le même livre ? Si on regarde plus

attentivement, on voit qu'elles sont différentes et qu'elles appartiennent à des temporalités distinctes. Les mains appartiennent à quelqu'un d'autre, peut-être au réalisateur, qui fait le mouvement non synchronisé avec celui du styliste, à qui on entend la voix lorsqu'il explique les photos. Le but n'est pas d'intervenir simplement dans le discours du styliste mais plutôt d'établir un dialogue des images.

Le sujet abordé par une image cinéma dans le film n'est pas nécessairement le même que celui de l'image vidéo et vice versa. Ce n'est pas seulement une question de la nature de l'image, ni deux regards différents de deux médias, mais une conjonction d'images différentes qui ont des natures tout aussi différentes. L'image subjective en gros plan du styliste peut être intercalée à celle d'une image de la ville de Paris. Dans quelle ville se trouve le styliste qui est en train de parler en anglais ? Paris ? Tokyo ? Dans un autre endroit quelconque ?

Les images peuvent aussi avoir le même sujet et être intercalées, comme dans les séquences du défilé ou du styliste au travail. Ou encore, elles peuvent aborder des sujets différents. Mais le montage ne nous laisse aucun contrôle sur l'ordre chronologique des images ou des critères d'intercalation. La juxtaposition mène aussi les espaces et les temporalités à se mélanger et à s'entrecroiser. L'espace et le temps peuvent se situer ni dans un lieu ni dans un moment déterminés. Ils peuvent être nulle part ou partout.

L'intermédialité montre ainsi une crise, une crise du sujet provenant de la modernité qu'un média n'est plus considéré apte à conserver, à montrer, à sauvegarder ; l'intermédialité fragmente et efface ce sujet « classique » de la modernité, le sujet qui se représentait le monde ; elle produit en quelque sorte un nouveau sujet d'énonciation. Dans ce cadre ce qui importe, comme le montre Mariniello « n'est plus la connaissance du monde à laquelle un sujet parviendrait par un moyen (média), lui aussi connaissable, sujet à définition, mais un autre type de connaissance, qui ne peut plus être celle du monde. L'enjeu est la possibilité de l'ouverture vers cette autre connaissance¹⁸. » Cette *autre*

¹⁸ 2000, p. 8.

connaissance serait ainsi l'apanage de ces sujets produits par l'interaction des médias, par exemple le cinéma et la vidéo.

Le changement au niveau de la connaissance et de la subjectivité passe par la crise de la relation entre le langage et le monde, « Le flux des sons et des images a acquis une vitesse telle qu'elle ne se laisse plus apprivoiser par le langage et réduire à une série d'agencements logiques. Quelle connaissance alors ? et quel sujet de connaissance ? et le cinéma, quel rôle joue-t-il dans l'avènement de la nouvelle connaissance ?¹⁹ » Dans ce cas, ce n'est pas la différence entre l'espace et le temps, entre deux endroits ou deux personnages, mais la rencontre et la distance d'un point quelconque à l'autre, par exemple, d'un grain à un pixel.

La force du cinéma moderne est d'accueillir des images et des procédés électroniques et de créer de nouvelles images ou de nouvelles significations. *Carnet de Notes* produit ainsi cette « autre » image, un pur *interstice*, entre un mot japonais dans une ville française ; entre deux vitesses d'images dans une voiture en mouvement ; entre deux mouvements des pieds et des mains dans le défilé à Paris qui est soudain ralenti ; entre des « papillonnements » des images des mains qui dessinent un croquis dans l'atelier. Le temps est bouleversé, arrêté, accéléré, ralenti et ensuite regagne de la vitesse entre des espaces multiples de la photo, de la vidéo et du cinéma.



¹⁹ Ibid., p. 9.

Filmographie

Carnet des notes pour vêtements et villes. (Notebook on the cities and clothes)
FRA/ALE, 1989. 79min. Réal. et Scén. : Wim Wenders.. Prod.: Ulrich Felsberg
Image : Wim Wenders, Robbie Müller, Masatoshi Nakajima. Son : Jean-Paul
Mugel Montage : Dominique Auvray Musique : Laurent Petitgand. Avec : Yohji
Yamamoto.

Bibliographie

- BELLOUR, Raymond. *L'Entre images 2*. Paris, POL, 1999.
- COUCHOT, Edmond. « La mosaïque ordonnée », *Communications*, n^o. 48, 1988.
- DUBOIS, Philippe. *L'acte photographique et autres essais*. Paris, Nathan, 1990.
- LAVAUD, Laurent. *L'image. Textes choisis et présentés*. Paris, Flammarion, 1999.
- MARINIELLO, Silvestra. « Présentation – Intermédialité et cinéma », *Cinémas*, vol. 10, n^o 2-3, printemps 2000.
- PARENTE, André. « Introdução – Os paradoxos da Imagem-Máquina », dans *Imagem-Máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- SENRA, Stella. « Tela/Pele », *Caderno Mais!*, *Folha de São Paulo*, 30/04/2000b, p.4-9.