



HAL
open science

L'écran dans l'écran : Notes sur le plan-séquence chez Brian De Palma

Benjamin Léon

► **To cite this version:**

Benjamin Léon. L'écran dans l'écran : Notes sur le plan-séquence chez Brian De Palma. La Furia Umana, 2013, 4, pp.91-102. hal-01513684

HAL Id: hal-01513684

<https://hal.science/hal-01513684>

Submitted on 27 Apr 2017

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.

L'écran dans l'écran : Notes sur le plan-séquence chez Brian De Palma

BENJAMIN LEON

Notre perception pure, en effet, si rapide qu'on la suppose, occupe une certaine épaisseur de durée, de sorte que nos perceptions successives ne sont jamais des moments réels des choses, comme nous l'avons supposé jusqu'ici, mais des moments de notre conscience. Le rôle théorique de la conscience dans la perception extérieure, disions-nous, serait de relier entre elles, par le fil continu de la mémoire, des visions instantanées du réel.

Henri Bergson,
Matière et Mémoire

Brian De Palma utilise régulièrement la forme filmique du plan-séquence dans ses films, dont *Snake Eyes* (1998) demeure l'exemple le plus connu par sa longueur et la complexité de sa mise en scène. Comme son nom l'indique, le plan-séquence est une séquence filmée en un seul plan, sans montage ou interruption de point de vue tel qu'un contrechamp. Mais la majorité des plans-séquences du cinéma demeurent truqués, pour des raisons pratiques (techniques). Un film comme *La Corde* (1948), reste une référence de premier ordre lorsque nous parlons de plan-séquence. Pour l'époque, le film est une prouesse technique. Il est soi-disant filmé intégralement selon ce procédé, mais le plan-séquence est faux : les bobines de pellicule duraient au maximum 10 minutes à l'époque. Les raccords sont faits sur le dos des personnages qui remplissent l'écran ou par des contrechamps presque invisibles. On le sait, De Palma demeure l'un des exégètes les plus rigoureux du cinéma d'Alfred Hitchcock. Comme chez le maître, la question du faux et de la manipulation de l'image est une thématique centrale de son cinéma. En partant de l'analyse du plan-séquence d'ouverture de *Snake Eyes*, nous verrons son fonctionnement plastique en usant d'un dialogue ouvert avec d'autres plans-séquences dans ses films. En questionnant le pouvoir illusionniste propre au cinéma – l'œil mobile du film qui épouse celui de notre regard – nous verrons que De Palma opère un travail qui interroge et déstructure ce schéma trop idéal de la durée comme dimension concrète. En cinéaste jouisseur de ses propres camouflages et autres dissimulations, De Palma demande patience au spectateur puisque l'image finit par révéler ses secrets à force de visionnements. Comme dans le cinéma d'Hitchcock, tout est déjà là, sous nos yeux. Mais l'attention du spectateur est soigneusement noyée dans

le déroulement mimétique de l'histoire et nous ne percevons que tardivement, ces moments où l'image s'offre en manipulation du réel. De quelle réalité le plan-séquence se veut-il le miroir ? Interroge-t-il la réalité de plus près ou laisse-t-il la possibilité au spectateur de naviguer dans des mondes fantasmés ? Le plan-séquence procède d'une procédure du voir – d'un regard temporel sur le monde – qui va repenser l'expérience du temps pour le spectateur.

L'ÉCRAN DE LA RÉALITÉ / LA RÉALITÉ DE L'ÉCRAN

Si De Palma est considéré aujourd'hui comme l'un des plus éminents cinéastes du « Nouvel Hollywood¹ », il se démarque néanmoins de ses confrères par un style visuel inventif où la narration devient le prétexte d'un usage élégiaque de la citation. On a trop souvent réduit son cinéma à sa dimension maniériste, pétrie d'auto-référentialité où l'image n'est qu'un prétexte amusé pour des clins d'œil cinéphiliques (Eisenstein, Hawks, Hitchcock...). Mais comme le note Nicole Brenez : « De Palma étudie l'image de cinéma dans sa dimension la plus abstraite et spécifique, c'est-à-dire dans la dimension du montable : ses liens, ses enchaînements, la volumétrie mentale qui lui appartient en propre² ». Un mot plus qu'un autre apparaît ici comme l'essence même du travail plastique chez De Palma : le montable. Le terme renvoie au montage, mais n'en garde pas moins un pouvoir d'action bien plus vaste. Chez De Palma, le montable c'est le paradigme de l'illusion possible entre les plans là où l'enchaînement ne semblait contenir qu'un bloc continu (la longueur illusoire du plan-séquence). Le montable, c'est l'induction d'une même référence réutilisée jusqu'à épuisement – les images d'Hitchcock – qui sont autant de propositions figuratives d'un retour au même :

Dans le montage inventé par De Palma, entre l'image induite hitchcockienne et son argumentation depalmyenne, il s'agit bien d'une citation *in se*, du remploi de la chose même : il est établi désormais que l'image n'est pas réductible à son actualité plastique. Ainsi en raison de la nature volumétrique de l'image de ci-

1 L'expression est employée pour la première fois par Eric Hodgins pour le magazine *Life* : « Amid Ruins of an Empire at New Hollywood Arises », 10 juin 1957, p. 146.

2 Nicole Brenez, « L'Étude visuelle. Puissance d'une forme cinématographique » dans *De la Figure en général et du Corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Chap. 3, partie 5, "Circuits de l'image", Bruxelles, De Boeck Université, 1998, p. 334.

néma, il n'y a jamais de l'Un et toujours du Même, ce qui inscrit les figures corporelles depalmyennes dans une effrayante anthropologie de la ressemblance³.

La narration devient l'objet d'un prétexte pour le cinéaste qui semble bien plus préoccupé par la construction d'espaces labyrinthiques où le trompe l'œil se fait maître du jeu comme dans *Snake Eyes*. Dans ce film, le plan-séquence s'érige en modèle pour une étude visuelle : la virtuosité maligne du réalisateur circonscrit, au-delà du geste gratuit, la nécessité du film à cette longue ouverture. Le plan-séquence sera virtuellement présent et donné en explication dans le reste du film par l'utilisation de plusieurs formes filmiques tel le flashback ou le zoom. Le film devient lui-même un prétexte qui sert à justifier cette scène d'ouverture, terrain de jeu pour des propositions théoriques variées et variables. L'écran de la réalité, correspond ici à l'ensemble des éléments diégétiques – et plus particulièrement narratologiques – qui parcourt ce long plan-séquence, lequel emmène le spectateur d'un endroit à l'autre selon le principe de l'écran dans l'écran. Cette relation fait partie de ce que nous appelons la réalité de l'écran. Quelques mots sur l'intrigue afin de mieux situer notre propos dans les espaces imagiers de la description : dans l'arène d'Atlantic City, a lieu le combat opposant deux poids lourds de la boxe. Les télévisions, les journalistes, des milliers de spectateurs font le déplacement pour y assister. Malgré les mesures de sécurité, Charles Kirkland, le ministre de la défense américaine est assassiné en direct. Rick Santoro (Nicolas Cage), un policier corrompu voit l'occasion de se racheter une image en découvrant les (vrais) coupables. L'ouverture du film met en place les éléments de l'intrigue et donne l'impression d'un synchronisme avec la réalité vécue – celle du spectateur – par l'intermédiaire du plan-séquence. Cet écran de la réalité est pourtant soumis à la réalité de l'écran : la matérialité du film et sa mise en abyme d'espaces contigus par l'intermédiaire du montage.

Le plan-séquence débute par une exploration minutieuse du décor naviguant d'un écran à l'autre : le début du film, montre une journaliste qui annonce le combat à l'extérieur du bâtiment sous la pluie. Un caméraman lui demande de recommencer la prise. Nous nous apercevons qu'il s'agit en fait d'un direct télévisé [00 :00 :26]. La prise redémarre et, par un mouvement vers la gauche, nous passons de la journaliste à un écran retransmettant les images d'un boxeur saluant la foule [00 :01 :36]. Enfin, apparaît un journaliste en smoking dans ce même espace. L'image de ces trois protagonistes se trouve en fait dans des moniteurs côte à côte créant l'illusion d'un *split*

3 *Ibidem.*

screen : l'espace reste le même, mais la contiguïté des deux moniteurs vidéos donne l'impression d'une découpe dans le plan. Nous avons ici deux actions et deux espaces impliqués l'un dans l'autre. De fait, ces premiers plans fonctionnent comme le premier leurre d'un espace qui ne cesse de se dédoubler – de se découper – au regard. Grâce à l'écran de télévision, nous sommes habilement passés de l'extérieur à l'intérieur du bâtiment. Nous restons sur le présentateur et apparaît alors à l'écran le héros, l'inspecteur Rick Santoro. Il cabotine devant la caméra en lançant un « *I'm on TV* » de manière hallucinée [00 :01 :43]. Par un mouvement de la caméra qui l'accompagne, il sort du champ et nous le retrouvons à côté des moniteurs, sur le plateau avec le journaliste [00 :02 :20]. De Palma effectue dans ces premiers mouvements un montage implicite partagé entre l'espace réel de l'action (le ring), l'espace qui redouble la retransmission de l'événement (les moniteurs et le sentiment d'ubiquité procuré par le direct télévisuel) et l'espace imaginaire du spectateur (réception). En quelques secondes et dans la continuité réelle d'un plan unique, il place le spectateur sur les lieux de l'action. A partir de là, la deuxième partie du plan-séquence va suivre les déambulations de Rick sur les lieux du drame à venir. D'un point de vue formel, le plan-séquence va se dresser en faux : plusieurs coupes apparaissent selon le principe du montage masqué. Nous avons observé cinq coupes dans ce plan-séquence, regroupées selon trois occurrences pratiques : coupe par le corps, coupe sur le décor et coupe panoramique. À chaque fois, l'usage de la coupe dépasse la nécessité pratique : elle permet l'agencement spatial de la séquence auquel répond un type de montage extrêmement précis. Il semble acquis que De Palma ait du penser son plan-séquence en amont du tournage afin de mieux dissimuler ses coupes.

La coupe par le corps (a)

La mise en scène profite du passage d'un homme au premier plan dont l'épaule remplit un instant le cadre entre deux images [00 :02 :37] pour couper et faire un montage presque invisible à vitesse normale. On coupe sur une même épaule hors champ laissant apparaître Rick, le téléphone à l'oreille [00 :02 :38]. Si nous regardons de plus près, en usant de l'arrêt sur image ou du ralenti, Rick ne se tient pas à la même place de part et d'autre de la coupe. Ce faux raccord dynamise son mouvement dans l'espace et marque l'entrée dans son exploration du décor.

La coupe sur le décor

Rick se lance à la poursuite d'un voyou. La caméra – qui ne lâche jamais le personnage – filme à un moment donné, le mur séparant la pièce que traverse Rick de l'es-

calator où la poursuite continue [00 :04 :19]. Pendant ce court instant, une coupe de montage a lieu, non visible à la première vision [00 :04 :18].

La coupe par le corps (b)

Rick acclame Lincoln Tyler, le boxeur vedette [00 :05 :56]. Une coupe de montage, là encore invisible à vitesse normale de projection se produit lorsqu'un homme en noir passe devant la caméra [00 :06 :01] et remplit presque entièrement l'écran.

La coupe panoramique (a)

« *There is he* », prononce un Rick survolté alors que la caméra balaie le champ à 180° [00 :07 :02] et s'immobilise sur Kevin Dunne [00 :07 :03]. Le point de montage se situe dans le rapide mouvement panoramique de la caméra entre le plan de Rick et celui de Kevin.

La coupe panoramique (b)

Cette deuxième coupe intervient également dans un mouvement panoramique quand la caméra passe de Kevin [00 :10 :58] et la femme rousse [00 :11 :00]. Lors du retour sur Rick et Kevin, la caméra n'occupe plus la même place tout comme le secrétaire d'état (placé plus à gauche sur la même ligne horizontale). Il se trouve toujours derrière Kevin, au niveau de son épaule et garde toute son importance dans l'histoire.

Que nous dit ce plan-séquence ? D'une part, le mouvement des acteurs dans l'espace de l'image est entièrement au service de la mise en scène. D'autre part, l'image révèle dans son fonctionnement une réflexivité à la représentation qui passe également par un travail sur le plan et les possibilités virtuelles de l'image. Les remarques exposées plus haut, montrent bien la prouesse technique du metteur en scène. Il y a montage dans le plan, lequel est construit selon le principe du trompe l'œil. En effet, le plan-séquence ne dédouble pas, mieux, il semble se diviser à l'infini. Il s'éloigne un peu plus de la « représentation légitime⁴ » pour reprendre une expression de Louis Marin. Le modèle selon lequel le sujet voit l'objet à travers la transparence de la toile – ainsi comparée à une fenêtre – s'opacifie. Chez De Palma, si fenêtre il y a, elle ouvre moins sur *l'istoria* (au sens d'Alberti) que sur une autre fenêtre. L'image ne désigne plus

4 Louis Marin, « Éloge de l'apparence » dans *De la représentation*, Paris, Gallimard-Le Seuil, coll. « Hautes études », 1994, pp. 235-250.

l'objet au travers de ses signes (transitivité) mais revient sur elle-même et questionne son propre fonctionnement. Dans *Snake Eyes*, l'espace s'organise comme un puzzle dont l'emboîtement fonctionne à retardement. À la première vision, la cartographie lisible des lieux s'enchaînent dans une continuité d'action trop idéale pour résister à la rupture implicitement présente entre les plans, certes invisibles à l'œil nu. Nous rentrons dans l'ordre du simulacre : la représentation ne cherche plus à faire croire mais à enseigner quelque chose au spectateur sur sa position de sujet pensant. Le spectateur ne le comprend pas immédiatement, il doit pour cela avancer dans le film. Une fois le plan-séquence terminé, De Palma s'évertue à démontrer au spectateur l'aspect accessoire du film qui devient le terrain d'explication infini de la cette scène primitive (le plan-séquence). Les images de l'ouverture sont tellement pleines qu'elles se suffisent à elles-mêmes et survivent au reste du film : « le trompe l'œil ou la mimésis en excès⁵ » introduit une hétérogénéité sémantique et visuelle par décalage et retardement :

pour De Palma, il suffit de prendre une image et d'en développer le manque. Godard n'aura jamais assez de plans, comme en témoignent les *Histoire(s) du cinéma*, pour De Palma, il y a toujours trop d'images, on n'en finira jamais de les creuser, c'est-à-dire de vérifier au moins trois choses : déceler ce que, en tant que champ, elles recèlent du contrechamp ; déployer ce que, en tant que plan, elles voilent ; démontrer ce que, en tant que visées, elles manquent⁶.

C'est justement la quête d'un contrechamp impossible, qui semble se jouer dans ce plan-séquence. Arrêtons-nous un instant sur la coupe dans le décor, décrite plus haut (2). En travaillant le vide dans le cadre – un simple mur dans un couloir traversé à vive allure par Rick – De Palma substitue l'espace perspectiviste et la profondeur fictive du fond à une coupe ultra-rapide raccordée par le mouvement dans le plan suivant (la poursuite dans l'escalator). La coupe est facilitée par ce fond de couleur beige pâle rendu en tant que mur dans la représentation. Mais De Palma s'en sert ici comme un fond vierge, c'est-à-dire une surface disponible. La coupe prend ainsi son impulsion sur ce rien qui permet à la coupe de se créer – du moins virtuellement à l'œil – un contrechamp invisible. A l'inverse de l'ouverture en plan-séquence du *Bucher des Va-*

5 Pierre Charpentrat, « Le trompe l'œil » dans *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 4, 1971, pp. 160-168.

6 Nicole Brenez, « L'Étude visuelle. Puissance d'une forme cinématographique », dans *De la Figure en général et du Corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, cit., p. 332.

nités (1990) qui fonctionne en prolepse, les images installent ici un décor qui contient potentiellement toutes les images à venir. Le cinéaste affectionne ces ouvertures et l'on retrouve le principe de l'image dans l'image comme dans *Blow Out* (1981) : ce film débute par le tournage d'un *slasher* de série B qui prend place dans un campus universitaire. Le plan-séquence s'arrête alors sur les cris d'une jeune femme qui rejoue la scène hitchcockienne de la douche. Si le mouvement de la caméra laisse apparaître l'espace du direct télévisuel dans *Snake Eyes* (en pannotant sur les moniteurs), c'est par un simple raccord *cut*, que Jack (John Travolta) apparaît à l'écran. Cette rupture provoque un premier étonnement qui casse la continuité temporelle. Le mouvement d'exploration laisse apparaître rapidement le nouvel espace : un studio de post-synchronisation et l'histoire peut alors commencer.

DÉJOUER LE PLAN EN DIVISANT

Il y a une pensée du plan chez De Palma qui semble vouloir dépasser la simple dialectique champ/contrechamp/hors-champ (même s'il joue avec). Je veux parler de ces moments où, dans le plan-séquence – et dans le plan lui-même – l'image se refuse à être un bloc d'espace unique. Au contraire, à travers le principe de l'image dans l'image et de la coupe invisible, c'est comme si il y avait montage dans le plan. Comme nous l'avons vu dans l'exemple du mur, ce fond vierge qui permet le passage invisible de la coupe, De Palma ramène indirectement l'espace cinématographique à un espace vidéographique. Tel un maquettiste, il travaille plusieurs éléments dans la même image qu'il monte spatialement tantôt de manière invisible (la coupe induite), tantôt de manière visible (le *split screen*). Philippe Dubois parle de la vidéo comme d'un « mixage d'images » plutôt que d'un « montage des plans » :

il est clair qu'à partir du moment où une image est constituée d'éléments provenant de sources différentes, il ne peut y avoir d'homogénéité spatiale effective (émanant du réel) entre les données représentées dans l'image composite, donc il ne peut y avoir de concept global permettant de caractériser le type d'espace auquel on a affaire⁷.

7 Philippe Dubois, « Pour une esthétique de l'image vidéo » dans *La question vidéo – Entre cinéma et art contemporain*, Bruxelles, Yellow Now-Côté Cinéma, 2012, p. 88.

L'auteur fait référence ici aux procédés d'incrustation dans le film *Global Groove* (1973) de Nam June Paik où l'on voit deux danseurs de rock, un homme et une femme, évoluant dans un décor-image par incrustation⁸ (un fond constitué d'une autre image). Rien de tel chez De Palma puisque l'image reste cinématographique d'un point de vue technique. En revanche, la façon dont il pense l'image – composition, effet – le rapproche un peu plus de la vidéo. Je pense à l'utilisation de transparences qui annoncent, de manière différente, les effets de surimpressions. En témoigne la fabuleuse ouverture de *The Fury* (1978), transparence composée de deux mouvements indépendants raccordés dans le plan : un mouvement qui a filmé l'arrière-plan et un autre qui a filmé les personnages de l'avant-plan (le père, interprété par Kirk Douglas et son fils). Une ouverture étrange où le fond et la figure se confondent de troublante manière : l'avant-plan évolue dans un rapport où le mouvement à une amplitude plus forte que l'arrière-plan. L'image prend de l'épaisseur et s'éloigne un peu plus du plan, cette coupe mobile (Deleuze), bloc d'espace temps unitaire et homogène. Un film comme *Sisters* (1973) propose une configuration intéressante d'un plan-séquence intégré au *split screen*. Dans la partie gauche de l'écran divisé, une personne dissimule les preuves du meurtre d'un jeune homme tandis qu'une jeune femme, Danielle Breton, se maquille dans la salle de bain. Dans la partie droite, une journaliste nommée Grace Collier reçoit des policiers. Elle a assisté à la scène du meurtre depuis sa fenêtre. La partie gauche est un montage alterné (1) alors que la partie droite s'organise en plusieurs plans-séquences (2).



1



2

8 Ce procédé d'incrustation est appelé *Chroma Key*. Il consiste à intégrer dans l'image des objets filmés séparément. Il s'agit dans le cas de la vidéo, d'incrustations par signal de chrominance (qui va définir les couleurs fondamentales).

Le *split screen* sert ici un dispositif complexe entièrement dédié à la gémellité : nées siamoises, sa sœur Dominique est morte lors de leur séparation. La mise en scène cherche à figurer en permanence dans l'espace, la présence de ce double point de vue. À un moment donné, lorsque les personnages de droite entrent dans l'ascenseur, l'espace de gauche se substitue à ce dernier. La dualité du *split screen* s'inscrit alors dans un même espace : le personnage qui emporte les traces du meurtre avec lui, se retrouve autant face aux autres que face à lui-même. Un jeu sur l'espace – les points de fuites – apparaît et les écrans hétérogènes du *split screen* deviennent un même espace. Entre l'écran de gauche (3) et l'écran de droite (4), les perpendiculaires se croisent et se décroisent en angle droit.



Le montage alterné du cadre gauche est stoppé. Le plan-séquence se dédouble jusqu'à la symétrie parfaite de la division verticale sur Danielle, lorsque celle-ci ouvre la porte de l'appartement sur les policiers. Que nous enseignent ces images ? Que la continuité spatio-temporelle qui détermine l'extension du plan dans la durée est mise à mal par le *split screen* : le plan n'existe que dans la division où le plan-séquence devient le paradigme d'un dédoublement, d'une coupure nécessaire. Point de clôture de cadre, de champ ou de hors-champ puisque l'un devient le contraire de l'autre à travers la division simultanée. Le plan-séquence découpe l'espace au lieu de composer une réalité indivisible et continue. Cette mise en abyme de l'écran dans l'écran, ce corps des images qui contingent les espaces, trouve dans la forme du plan-séquence un moyen de redéfinir le *split screen*. Il ne s'agit pas ici d'une expansion écranique mais d'un resserrement qui finit par emprisonner Danielle sur le lieu de son propre crime. La symétrie finale termine de faire disparaître la division devenue inutile. D'une

image hétérogène qui ne constitue pas une image globale, le *split screen* devient par le plan-séquence, une image divisée qui tend à devenir une image globale.

L'ATTENTION DU SPECTATEUR

Quelques mots pour terminer autour de l'impression de réalité donnée par le plan-séquence tant il paraît difficile d'occulter la question temporelle. Reprenons quelques instants l'ouverture de *Snake Eyes* : la continuité de l'action donne à voir un flux temporel apparemment ininterrompu qui permet d'accentuer la présence des corps dans l'espace. Le corps du spectateur est inévitablement happé par l'enchaînement des événements, miroir direct de notre propre monde (unité synchrone du temps dans les lieux de l'action). Ce synchronisme utopique marque la forme nécessaire au réalisme ontologique de Bazin. Rien de nouveau en cela : le cinéma enregistre mécaniquement la nature et peut donc revendiquer une objectivité indépassable. Loin de nous l'idée de remettre en cause une conception du cinéma ancrée dans un contexte historique – l'après seconde guerre mondiale – qui met dos à dos ceux qui croient à l'image (Méliès) et ceux qui croient à la réalité (Lumière)⁹. Pour Bazin, le plan-séquence et la profondeur de champ se doivent d'être privilégiés pour atteindre à cette supposée vérité. Théorie essentialiste qui renvoie le cinéma à sa base – le photographique – perfectionnée par la maîtrise temporelle. Mais peut-on réellement faire émerger la vérité intime du réel de cette façon ? Au premier abord, De Palma semble lui aussi vouloir atteindre à la même problématique. Les moyens pour y parvenir sont pourtant différents. L'image trompe, manipule, déjoue et demeure insaisissable. Le problème se doit d'être renversé : c'est en allant au plus près des images, de l'écran, de l'ombre que nous pouvons approcher le réel. C'est en assumant pleinement le simulacre des images et les dévoiler dans un jeu formel que l'art peut révéler notre rapport au monde. Le plan-séquence existe : il expose un espace (les ouvertures) et organise une temporalité d'action. Mais le plan-séquence se donne à sa propre manipulation : les coupes y sont nombreuses et participent de la composition graphique des plans (*Sisters*).

Quelle place pour le spectateur ? Le propos n'est pas de s'épancher ici sur une définition opératoire du plan-séquence au sein des théories ontologiques du cinéma.

9 Mais le montage était déjà présent dans les films Lumière. Voir les travaux d'André Gaudreault et notamment son livre : *From Plato to Lumiere: Narration and Monstration in Literature and Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2009.

La question impose plutôt une réflexion quant à la notion d'effet, devant la forme employée. Quelle relation le plan-séquence donne-t-il de la réalité, devant les niveaux intentionnels de conscience du spectateur ? On le sait depuis Bergson, le temps est pétri de durée ce qui permet de renvoyer le temps objectif du scientifique non pas à la durée en soi mais à sa spatialisation :

Quand je suis des yeux, sur le cadran d'une horloge, le mouvement de l'aiguille qui correspond aux oscillations du pendule je ne mesure pas la durée, comme on pourrait le croire ; je me borne à compter des simultanités, ce qui est bien différent. En dehors de moi, dans l'espace, il n'y a jamais qu'une position unique de l'aiguille et du pendule, car des positions passées, il ne reste rien¹⁰.

L'auteur pose ici une critique du temps que l'on voit, un temps mesurable par les horloges (celui que l'on divise en heures, minutes et secondes). Croyant mesurer le temps, le scientifique mesure en réalité de l'espace et spatialise le temps telle une ligne droite dans un horizon. Mais le temps réel est la durée, dimension inséparable de notre conscience. Et cette durée n'existe qu'en moi (celle que je mesure lorsque j'observe une horloge). Du regard que je pose sur le cadran d'une horloge, je ne vois que la juxtaposition de positions n'ayant aucun lien entre elles. Ainsi, j'éprouve le temps dont l'essence est de durée. Au cinéma, les choses demeurent sans doute plus complexe – l'artefact de l'écran – et Deleuze l'a bien compris en reprenant à son compte l'illusion du cinématographe développée par Bergson dans *l'Évolution Créatrice* (1907). En attaquant Bergson, Deleuze fait de cette problématique le point de départ de sa théorie : l'illusion de la fausse reconstitution du mouvement à l'image saisie comme un pur mouvement. Et le cinéma reproduit le mouvement comme coupe mobile, c'est donc une image-mouvement. Théorie essentielle pour une définition du plan, je préfère pourtant en revenir à la première thèse bergsonienne où mesurer une durée, c'est avant toute chose mesurer de l'espace. Si chez De Palma, le plan-séquence peut apparaître comme l'extension naturelle – bien qu'artificielle – indivisible et homogène de la continuité spatiale et temporelle du film, il n'en reste pas moins que je perçois des positions dans des espaces donnés. La force du plan-séquence dans *Snake Eyes* est justement de donner la possibilité au spectateur d'en revenir à sa perception intime du temps : en jouant sur un espace complexe constituée de couches ascendantes (les escaliers) et descen-

10 Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience* [1888], Paris, PUF, 1970, p. 51.

dantes (les galeries souterraines) dans un lieu unique (l'arène du match), le réalisateur laisse au spectateur la possibilité de faire vivre sa perception du temps perçu, celle du temps vécu par la conscience. Et chaque expérience du spectateur s'avère différente, puisque c'est en moi que je mesure le temps. La perception de ce plan-séquence peut former un tout homogène, elle n'en reste pas moins une expérience hautement subjective laquelle sera variable d'une personne à l'autre. Je peux ressentir – éprouver – cette ouverture comme un moment extrêmement long alors que mon voisin n'aura pas la même appréhension des espaces parcourus par notre conscience au film. Pour rendre effectif ce niveau imprévisible de la durée, De Palma conçoit de fait son plan-séquence comme l'agencement de formes dans un pur espace. De cet espace à bien des égards labyrinthique, l'auteur joue sans cesse sur l'illusion et la dissimulation jusqu'à poser au spectateur la question suivante : si le réel est du temps pétri de durée, l'espace n'est-t-il alors qu'une illusion ? Le réel de l'image peut alors s'inventer et se réinventer sous nos yeux, tels les plis du temps qui se déplient sans cesse à notre perception.

Les temps exprimés entre [] correspondent à l'édition DVD du film Snake Eyes édité chez Buena Vista Home Entertainment en 2003.