

Ciné-Bulles

Le cinéma d'auteur avant tout

Le travelling et l'arrêt sur image / *Snake Eyes* de Brian De Palma

Jean-Philippe Gravel

Volume 17, numéro 3, automne 1998

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/809ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gravel, J. (1998). Le travelling et l'arrêt sur image / *Snake Eyes* de Brian De Palma. *Ciné-Bulles*, 17, (3), 30-31.

Le travelling

PAR JEAN-PHILIPPE GRAVEL

et l'arrêt sur image

Personne n'en fit grand cas mais il s'avère que Brian De Palma, comme à son habitude, était présent lors du dernier Festival des films du monde. Sans doute était-il en ville plus pour y négocier les décors de son prochain film, **Nazi Gold**, que pour ressourcer sa cinéphilie, mais cela n'empêcha pas Serge Losique d'organiser pour l'occasion une petite conférence publique en compagnie du cinéaste.

La plupart des personnalités qui se prêtent à ce jeu développent un art politicien de ne pas répondre aux questions posées, ou de dire à ceux qui fréquentent ces événements ce qu'ils veulent entendre. Mais il reste que les propos laconiques du cinéaste ne manquèrent pas, à son insu peut-être, de cerner le paradoxe qui règne dans ses derniers films. En effet, tout en réitérant le souci de «proposer une histoire articulée» à son public comme s'il s'agissait de sa première préoccupation, il semble de plus en plus évident que le cinéaste tend à concevoir ses films en espaces à investir avec une caméra virevoltante, quitte à reléguer à ses récits une place de plus en plus accessoire. Impression que confirme la substitution, exigée à la dernière minute par les studios, du raz-demarée final de **Snake Eyes** par une conclusion plus «psychologique», reléguant ses effets spéciaux coûteux au mouvoir des chutes inédites.

Or, le problème concernant cet intérêt de De Palma pour la psychologie de ses personnages relève du même genre d'absurdité qui fait espérer Martin Scorsese de gagner un Oscar avec **Cape Fear** (*sic*) — à savoir que le spectateur a souvent peu à faire d'une galerie de personnages tous également antipathiques. L'échiquier est le suivant: le détective Rick Santoro (Nicolas Cage), un petit flic local épris de gloriole, exulte. Son ami, le major Kevin Dunne (Gary Sinise), militaire respecté, lui a proposé d'assurer avec lui la sécurité du ministre de la Défense durant un match de boxe important. Or, voilà qu'une balle atteint le ministre au vu de tous durant le knock-out final... Immédiatement, l'aréna — avec ses 14 000 visiteurs — est déclarée zone sinistrée, le temps

que Santoro retrouve la principale suspecte dans le dédale de l'hôtel et du casino adjacents, en une enquête où il dénouera une conspiration dont il fût peut-être, en tentant de sauver la réputation du major, l'un des instruments...

Ce résumé ne rend pas tout à fait compte de l'essentiel, l'obsession technologique que le film véhicule, visible au moins sur deux plans majeurs: d'abord dans le savoir-faire chorégraphique qu'il faut reconnaître, au-delà de leur gratuité exhibitionniste, aux plans-séquences du cinéaste et dans l'attention grandissante pour l'attirail dernier cri de la technologie de surveillance, avec ce que la banalisation de son usage implique.

Reste qu'au-delà de la démonstrativité dont **Snake Eyes** n'est pas exempt, la familiarité de l'espace qu'il investit le sauve de l'exotisme technologique qui affaiblissait le suspense de **Mission: Impossible**. Car qui s'étonnerait de trouver dans le «Forum d'Atlantic City» (en fait l'ancien Forum de Montréal) autant de caméras que dans le patelin bidon du **Truman Show**? Ajoutez à cela que la figure dessinée par l'intrigue et son décor ne manque pas d'agiter le spectre des théories de conspiration — «tandis que s'agite la masse sous l'œil vitreux des caméras, quelques démiurges cachés décident du sort de l'univers» — et la familiarité sera complète.

Si les personnages intéressent peu par leur psychologie, c'est peut-être parce qu'ils se définissent par leur seul rapport au regard. D'abord par l'image qu'ils projettent: comme couverture à leurs activités illicites (verniss de respectabilité du major Kevin Dunne), ou comme moyen d'attirer le regard admiratif des autres (cas de Santoro qui rêve, comme bien des Américains, de passer à la télévision). On le sait: l'insuffisance des sens d'un sujet le voue à confondre l'apparence avec l'essence des choses... Mais heureusement, il y a aujourd'hui les caméras, saisissant — enregistrant parfois — sans discrimination tout ce qui vient à elle. Par exemple, l'enregistrement audio dans **Blow**

Snake Eyes

35 mm / coul. / 98 min / 1998 / fict. / États-Unis

Réal. et prod.: Brian De Palma

Scén.: David Doepp

Image: Stephen H. Burum

Mus.: Ryuichi Sakamoto

Mont.: Bill Pankow

Dist.: Paramount Pictures

Int.: Nicolas Cage, Gary Sinise, John Heard, Carla Gugino, Stan Shaw, Kevin

Dunn, Michael Rispoli

Out, le télescope de **Body Double** ou, ici, la caméra de surveillance, en viennent-ils à constituer un pouvoir indépendant et un enjeu de taille, comme supports-preuves d'un crime potentiel.

Aussi la mise en scène de De Palma est-elle travaillée par cette alternance entre l'exposition articulée du travelling et la fragmentation du retour sur image, en des glissements formels qui s'ajustent à la progression du récit: l'introduction s'accompagne de longs travellings acrobatiques jusqu'au pivot que représente l'attentat. L'enquête-poursuite qui s'ensuit favorise l'emploi du montage alterné, tandis qu'une mise en scène plus classique (flash-back et champs/contrechamps) déroule ce qu'il reste de récapitulations à faire avant l'affrontement final.

En conséquence, l'usage du plan-séquence et du travelling s'avère contrebalancé par une tendance à la fragmentation et au split-screen. Dynamique conflictuelle du moment où, si le plan-séquence mobile demeure chez De Palma l'instrument par excellence de l'ouverture de ses films, néanmoins la disparité des événements qu'il réunit demeure cloisonnée par un point de vue unique habituellement attaché aux déplacements d'un seul personnage. Et c'est justement au comblement des interstices laissés béants par cette entrée en matière qu'aspire la suite du récit, plus découpée et traditionnelle dans son approche.

C'est que là se dessine l'opposition motrice des deux «manières de voir» qui forment le propos du film, le problème étant que le regard peut maintenant accéder, par le biais d'une saisie des images transmises par les caméras de surveillance et captées simultanément, à une ubiquité nouvelle, une posture artificielle qui décuple son étendue et sa portée. Encore que, pour agir sur le réel grâce à cette médiation, il faille être deux: en ce sens, la scène où Rick Santoro poursuit la meurtrière présumée du ministre dans les couloirs de l'hôtel adjacent au forum en suivant des indications reçues à distance d'un gardien de sécurité assistant à la diffusion en direct de cette filature est assez caractéristique.

Ainsi, **Snake Eyes** pose-t-il à l'enquête (ou la quête?) d'un sujet au pouvoir d'action réduit le recours nécessaire à l'arrêt sur image que rend possible l'objectivité impersonnelle de la mémoire «couchée sur bandes» — un peu comme on diffuse un événement sportif avec maintes reprises de l'action — afin de découvrir une vérité que le sujet n'est pas en moyen de trou-



Nicolas Cage et Gary Sinise dans **Snake Eyes**
(Photo: Attila Dory)

ver seul. Le personnage s'en trouve diminué, et le cinéma de De Palma aussi, affaibli par ce qui le condamne à s'enliser dans la répétition, comme s'il cherchait à s'excuser des mouvements jubilatoires et gratuits d'où il tirait son élan initial.

Mais rien ne nous invite à supposer que l'obsession grandissante de De Palma pour la technologie se traduit en termes apologétiques. Après tout, le point de vue auquel se limite les caméras de surveillance se résume par des figures de langage que les aficionados du travelling jugent paresseuses ou archaïques: zooms, plans fixes ou panoramiques, associés directement à la passivité du voyeur mis à l'écart des événements, et aux retours sur image dont s'encombre le film. Ainsi, chez De Palma, l'avènement de la technologie de surveillance et l'identification du regard à celle-ci se paient-ils du prix d'une régression perceptive vers des formes frustes de représentation qui dévalorisent la force d'articulation poétique du travelling. Encore faudrait-il qu'il abandonne sa compulsion obsessionnelle à dévoiler chaque fois le déroulement absolu d'une séquence d'actions, pour satisfaire à des attentes qui ne sont pas les siennes. Car De Palma ne cesse pas d'être déchiré entre cette envie d'offrir au public son quota de vraisemblance et de motifs fumeux, et celle de plonger tête première dans la gratuité absolue qui donnait à Hitchcock le désir de faire tomber un cadavre d'une voiture fraîchement sortie d'une chaîne de montage: un déchirement qui l'empêche de développer les talents de mystificateur dont la gratuité souveraine demeure sans doute ce par quoi l'on reconnaît la griffe d'un vrai maître du suspense. ■

Alfred Hitchcock: (...) Toujours à propos de **North by Northwest** et de ma religion de la gratuité, je voudrais vous raconter une scène que je n'ai pas réussi à insérer mais sur laquelle j'ai travaillé. (...) Avez-vous déjà visité une chaîne d'assemblage (de voitures)?

François Truffaut: Ah non! Jamais!...

Alfred Hitchcock: C'est fantastique! Je voulais filmer une longue scène de dialogue entre Cary Grant et un contremaître de l'usine devant une chaîne d'assemblage. Ils marchent et parlent d'un troisième homme (tandis que) derrière eux, la voiture commence à s'ajuster pièce par pièce (...); à la fin de leur dialogue, ils regardent la voiture complètement ajustée à partir de rien, d'un simple boulon, et ils disent: «C'est quand même formidable, hein!» Et alors ils ouvrent la portière de la voiture et un cadavre en tombe.

François Truffaut: C'est une idée formidable! Voilà la gratuité absolue! Ce doit être difficile de renoncer à une idée comme ça.» (François Truffaut, **Hitchcock - Truffaut**, Paris, Éditions Ramsay, 1983, édition définitive, p. 217)