



## **2. L'anse insensée, Panic Room de David Fincher**

Caroline San Martin, Nicolas  
Vitte

### L'anse insensée, *Panic Room* de David Fincher, 2002

L'effet spécial est à présent devenu un effet normal. Le photoréalisme en 3D a amené de nouvelles façons d'appréhender l'utilisation de cet outil dans le cinéma. D'ailleurs, le réalisateur peut désormais donner carte blanche à la maison de post production en décrivant ses intentions pour un plan (ce fut le cas en 1999 du plan « IKEA » de *Fight Club*). Il choisira par la suite d'inclure ou pas ces créations visuelles au montage. Qu'il soit ou non le fruit du délire d'une bande de graphistes, de nos jours, il reste un impératif à l'effet spécial : un bon effet est un effet qui ne se voit pas. Pourtant, les années 1980 avec *Tron* de Steven Lisberger (1982), le précurseur, et les années 1990 avec en outre *The Lawnmower Man* de Brett Leonard, scénarisé par Stephen King en 1992, avaient exploité l'outil en le rendant visible, à l'heure où tout était "cyber". A l'époque, ces images acides prenaient le pas sur le réalisme et constituaient le corps esthétique de tout projet les utilisant. On investissait, on oeuvrait pour un divertissement futuriste de qualité, mais il fallait que cela se voit. La nouveauté des images de synthèse avait quelque chose de comparable à la *new wave* en *pop music* qui mariait le rock aux plus récents sons des synthétiseurs. Aujourd'hui, l'utilisation de la 3D se sépare en deux voies majeures : le film d'animation et l'effet spécial (ou post production). Le film d'animation, par son caractère non réaliste, restera le plus souvent imprégné du rendu propre de l'outil, visant à créer un univers cohérent en lui-même, sans lien avec la réalité. A l'inverse, l'effet spécial réussi marquera l'effort d'homogénéisation du procédé avec la séquence filmée. En somme, si nous reprenons l'expression de Barthes, c'est « l'effet de réel » qui prime dans ce dernier cas.

*Panic Room* relève ce défi d'homogénéisation. Le plan de l'intrusion dans la maison par les cambrioleurs s'impose au spectateur comme un plan-séquence. Il nous fait découvrir le rez-de-chaussée de la maison au moyen d'un *ride* continu. Le *ride* est au plan-séquence ce que les montagnes russes sont au train à vapeur : une version enrichie, plus amusante et génératrice de sensations ; en deux mots, sa transposition "moderne". En effet, dans ce plan, aucune coupe n'est visible. Contrairement à la méthode hitchcockienne reprise par De Palma dans *Snake Eyes*, il ne s'agit pas de dissimuler la coupe dans un raccord. Que ce soit dans *La Corde* ou déjà dans *Les amants du Capricorne*, le cinéaste se servait du dos de ses acteurs, des coins de murs et des noirs pour créer de la continuité au-delà des coupes. Dans *Panic Room*, les coupes ne sont pas camouflées, elles n'existent plus, et ce, grâce au *mapping*, qui applique à la reconstitution en images de synthèse du décor la texture des objets pour faire en sorte que la luminosité des deux plans (réels et en images de synthèse) soit identique ; au *tracking*, qui est le processus visant à calculer les courbes de la caméra pour créer les mêmes trajectoires avec la caméra virtuelle des images de synthèse ; et à la rotoscopie, qui va permettre de fondre les deux plans en un seul (aucune coupe ne sera donc visible puisque la superposition les aura gommées). Au-delà des limites techniques de l'appareil d'enregistrement des images, la synthèse vient rendre possible le plan-séquence dans le film sans que celui-ci ne dépende des conditions de tournage. Le *ride* ne discontinue pas. Dans la séquence de l'intrusion de *Panic Room*, la caméra se faufile à travers les barreaux d'un escalier, descend celui-ci, rejoint une fenêtre pour y constater une tentative d'effraction, puis elle se retourne, se dirige vers la cuisine et passe par l'anse d'une cafetière... PAR L'ANSE !

La vitesse de cette caméra est toute miraculeuse. Est-ce là un esprit qui, flottant dans l'éther, se fait témoin du drame ? Nous y reviendrons. La 3D se joue du volume, abolit la physique et ne percute

## 2. L'anse insensée, Panic Room de David Fincher

---

plus rien. Alors qu'une camera enregistre de l'image, sa soeur virtuelle (essayons « anti-camera ») en génère d'autres et évite les pièges. A présent, tout est possible. Un réalisateur pourra filmer absolument partout où il lui plaira, cette « anti-camera » pouvant elle-même générer l'espace de ce « où ». A cet égard, traverser une anse est l'une des options ouverte par la 3D. Cet « instant » - on n'ose dire ce plan - fonctionne comme un des projets relativement récurrent de David Fincher, alternant le général et le particulier (ainsi, *Fight Club* ouvrait sur l'intérieur du cerveau d'Edward Norton). Le générique de *Panic Room* en est presque un aveu : il représente les crédits du film au moyen de larges typographies flottant dans les rues de la ville en plan large. Le reste du film ne cessera de resserrer le cadre. Le point culminant de ce resserrement se trouvera dans la scène au cours de laquelle Jodie Foster émettra des signaux lumineux à l'extérieur de la chambre de panique au moyen d'une lampe torche. La camera, partant du vis-à-vis, à savoir l'immeuble d'en face, s'insinuera dans le trou par lequel est filtré la lumière de la lampe pour atteindre un extrême gros plan montrant le doigt de l'héroïne actionnant l'objet. Tout cela se fera également en plan-séquence.

>>>

L'ininterruption du mouvement est au cœur de ces deux plans, instaurant progressivement, c'est-à-dire dans le temps, le resserrement autour des personnages. La recherche des cambrioleurs pour pénétrer dans la maison est continue. Ils essayent toutes les voies possibles pour entrer. Tous les espaces de communication entre l'intérieur et l'extérieur sont explorés : les fenêtres, les portes, les baies vitrées, les serrures, les puits de lumière. La démarcation entre l'intérieur et l'extérieur est valorisée par la situation des caméras (réelle et virtuelle) à l'intérieur de la maison qui redoublent les déplacements des personnages à l'extérieur. Le cadre est toujours mobile. Même les obstacles qui pourraient le stopper, tel l'anse de la cafetière, sont traversés. C'est donc le mouvement du cadre qui reproduit les mouvements à l'extérieur de la maison et les amplifie. Le faible degré d'iconicité les rendaient à peine perceptibles : l'effraction a lieu la nuit, les personnages sont vêtus de noir. En renforçant la limite entre l'intérieur et l'extérieur de la maison, les mouvements du cadre redoublent l'enfermement des personnages, et la durée du plan annonce la menace. Cette menace est d'autant plus accentuée qu'un fort contraste quantitatif s'ajoute au contraste lumineux. S'installe alors un décalage entre le mouvement du plan, rapide et continu, et le mouvement dans le plan, discret et saccadé. Le mouvement comme choix de mise en scène s'affirme au centre de la séquence. Bien évidemment, ce choix n'est pas anodin. Tout d'abord, un cambriolage est un mouvement : il implique le passage de l'extérieur vers l'intérieur. Ensuite, le film met en scène un mouvement : les cambrioleurs vont entrer dans la maison et Meg Altman, le personnage interprétée par Jodie Foster, et sa fille devront trouver le moyen d'en sortir. Ainsi, et ce, de façon très littérale, la mise en scène rejoue visuellement le propos narratif du film. En plus de la fluidité et de l'ininterruption du mouvement, grâce à la 3D, nous retrouvons la continuité du plan-séquence qui permet l'abolition de la nécessaire ellipse imposée par le montage. Ici, l'insert devient instant. Il y a une volonté d'immersion dans ce dispositif. La vie n'est pas montée ou "éditée" : elle est mouvement, fluidité, et certainement pas « raccords ».

Toutefois, nous rejoignons un paradoxe du fait de ce « passage d'anse ». Paradoxe, car il y a tout de même une rupture dans l'immersion proposée. Si le cadre propose un point de vue, lequel est-il ? Un film s'adresse à celui qui le regarde, quel que soit le niveau de subjectivité diégétique qu'il entend montrer. La séquence qui a débuté sur deux plans « objectifs », nous montrant de façon « neutre » Meg Altman endormie, se poursuit par un travelling arrière, un panoramique, puis un travelling avant qui délaissent l'identification primaire, ou le point de vue masqué comme le nomme André Gardies,

## 2. L'anse insensée, Panic Room de David Fincher

---

pour un point de vue marqué sur l'évènement. « Alors que je voyais "normalement" la scène se dépeindre sur l'écran devant mes yeux, voilà que mon regard s'y retrouve brusquement incorporé comme regard singulier d'un personnage ou d'un appareil » (Niney, 2002, page 212). Dans le mouvement et dans la durée, le plan « perd l'illusion première - la liberté de suivre l'action dans sa succession "objective" - par l'effet d'une illusion seconde, plus forte momentanément : l'identification marquée à une vision en acte » (Niney, 2002, page 212). Une prouesse technique, le *ride*, rend possible cette « vision en acte » en renforçant l'analogie figurative qui rattache le plan à un regard. D'où l'importance, pour ce dernier, de ne comporter aucune coupe. A partir de cet impératif de défilement ininterrompu des images, littéralement, nous suivons un regard. Ainsi, le *ride* en proposant un regard continu, et ce, même lorsqu'il traverse l'anse de la cafetière, permettrait de penser le plan-séquence *du point de vue du spectateur* et non plus *du point de vue du tournage*. Si la camera est point de vue, c'est toujours celui du spectateur, quoiqu'il advienne, qui est impliqué. Or, si l'on peut concevoir un tel mouvement, le prendre comme réaliste dans sa fluidité, un être humain ne passera jamais par l'anse d'une cafetière (David Copperfield mis à part...). Le *ride* oublie qui il transporte et la nature finie de son hôte, encombré qu'il est de son corps. Du même coup, le pacte de crédibilité est rompu, et sort le spectateur du film le remettant à sa place : sur un fauteuil, face à un écran. Le paradoxe tient en ce que la fluidité se voulait garante d'une imitation de la vie, mais c'est l'inverse qui se produit. Dans la discontinuité affirmée du montage, l'illusion de réalité était moins présente. Toutefois, l'insert permettait de porter l'attention du spectateur vers un objet. Il n'incluait pas ce dernier dans ce processus, il ne faisait qu'occuper son esprit, le rendant actif. Dans le cas du *ride*, les caméras l'accompagne, l'emmène avec elles - comme un enfant qu'une main aimable guide sur un muret. L'ennui, c'est qu'elles le conduisent là où il ne peut aller. L'effet de réel est brisé.

Toutefois, il resterait une autre interprétation possible pour ce plan-séquence et pour cette vision en acte, qui, elle non plus, ne se baserait pas sur une recherche qui consisterait à créer plus de réalisme dans la scène. L'extrême mobilité et la continuité des mouvements donnent à ce plan une certaine indépendance. Les deux caméras (la réelle et la virtuelle) fusionnent dans le *ride* pour que, de l'intérieur, le mouvement redouble le parcours des cambrioleurs qui se trouvent à l'extérieur. Dès lors, nous l'avons vu, le mouvement renforce la séparation dedans/dehors par la continuité des déplacements. Or, ce mouvement continu dans l'espace permet surtout au spectateur de suivre un point de vue nouveau qui n'est ni celui des voleurs, ni celui des personnages dans la maison et, nous venons de le voir, il n'est pas non plus celui des spectateurs. Ce nouveau point de vue est donné par une « caméra-personnage ». Si les mouvements à l'extérieur de la maison ne sont pas continus - les cambrioleurs se déplacent lentement, leur parcours est parsemé de pauses - ; la caméra-personnage, elle, ne s'arrête jamais. Elle bouge. Elle s'affole. Elle a sa mobilité propre et propose un point de vue unique sur la scène que le spectateur peut temporairement partager. L'intrusion de ce nouveau « personnage focal » ne participe plus à une fusion des points de vue, il instaure un décalage de savoirs entre les personnages et le spectateur accentuant le suspense dans la scène. Cette fois, c'est la technique qui rejoint le propos du film. Il devient alors pertinent pour l'analyse de dévoiler le subterfuge technique étant donné qu'il sert à renforcer le parti pris de la mise en scène : la caméra-personnage, autrement dit la création d'un point de vue, anticipe la panique à venir.

Finalement, ce que la réalisation de ce plan met à jour, c'est qu'il y a un changement dans la pratique cinématographique (pas de raccord, mais du mixage) et que ce changement dans la pratique provoque un changement dans le rendu (aucune coupe n'est visible dans le plan). La

## 2. L'anse insensée, Panic Room de David Fincher

---

définition du plan-séquence change et ce dernier ne se confond plus avec un principe d'enregistrement des images, mais plutôt avec un processus en post production créant de la continuité au-delà de la discontinuité pour organiser dans le temps une action et un point de vue - une vision en acte. Enfin, derrière un faux souci de réalisme, la synthèse conserve sa préoccupation première, être visible. Pour ce faire, elle crée ses propres personnages.

### Notes

[1]François Niney, *L'épreuve du réel à l'écran*, Bruxelles, De Boeck, 2002, page 212

[2]*Ibid.*