

ENS Louis-Lumière  
La Cité du Cinéma - 20 rue Ampère – BP 12 - La Plaine Saint-Denis  
Tel. 33 (0)1 84 67 00 01  
www.ens-louis-lumiere.fr

**Mémoire de Master**  
Section Cinéma – promotion 2013-2016  
Soutenance de Juin 2016

# **Le plan séquence, une esthétique de l'immersion**

Simon Bonanni

Ce mémoire est accompagné d'une partie pratique :  
*Scène de repas en plan-séquence*

Directeur de mémoire : Giusy Pisano

Présidente du Jury et coordinatrice des mémoires : Giusy Pisano

# REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier chaleureusement Giusy Pisano pour m'avoir guidé dans ce travail, et pour son précieux et indéfectible soutien.

Pour leur aide et leurs pistes de réflexion, je remercie Jérôme Boivin, Florent Fajole, Nathalie Bittinger, Sabine Lancelin, Joanne Delachair, Cyril Cante, Patrick de Ranter, Sébastien Naar, Marin Dalmier, Bruno Deruisseau, et Florent Denizot.

Pour la partie pratique, un grand merci à l'équipe du tournage, à Jean-Yves Le Poullain, Natacha Vlatkovic et Natasza Chroscicki pour avoir eu la gentillesse de nous prêter le Zoom Angénieux et l'Alexa Mini, ainsi qu'à Laurent Sthélin et Véronique Lorin pour la post-production.

Merci particulièrement à mon frère d'armes Alexandre Delol qui a éclairé le film et qui m'a soutenu tout du long.

Sans oublier Clémence Reliat, Thomas Liardet, Alice Mignon, Joseph Banderet, et ma famille, mes amis pour leur soutien moral au quotidien.

Je remercie en fin l'ENS Louis-Lumière et son personnel.

# RÉSUMÉ

Le plan-séquence, figure de style cinématographique par excellence, est ancien comme le cinéma. Il semble complexe à catégoriser, dans le panel des outils de mise en scène. Essence du réalisme, révélateur de l'artifice cinématographique ou bien pourvoyeur d'immersion, ses potentialités sont diverses voire contradictoires.

Marque de fabrique pour certains cinéastes, segment isolé et condensateur de tension pour d'autres, l'ambiguïté qu'entretient le plan-séquence avec la réalité qu'il tente de représenter interroge la manière que nous avons de le percevoir. La continuité spatio-temporelle met en avant un autre rapport au temps, le rendant visible, et ce refus de morceler l'événement, rapproche son esthétique de la vision humaine.

La place particulière que le plan-séquence occupe dans un pan du paysage cinématographique actuel, mais aussi son lien aux autres médias tels la télévision et le jeu vidéo, nous conduisent à l'analyser sous ses différentes formes, et d'aller voir de quelle manière il parvient à véhiculer l'immersion.

Mot-clés : plan-séquence, plan long, continuité, temps, espace, réel, réalisme, montage, mouvement, immersion.

# ABSTRACT

The long take, or sequence shot, is an iconic and purely cinematic device, as old as cinema itself. Among the directing tools, this one seems complex to categorize. Essence of realism, device-revealer or immersion-provider, its potentialities are various and contradictory.

Used by some filmmakers as a trademark, or, by some others, as an isolated, tension-condenser, portion of the film, the special connection that bounds the long take to reality questions our way to perceive it. Continuity of space and brings up a different way to feel time, and by refusing editing, the long take aesthetics gets close to the human vision.

Its peculiar position in today's film landscape, but also its link to other medias such as television or video games, lead us to analyze the different forms of this way of filming, and to see how it manages to convey immersion.

Key words : sequence shot, long take, tracking shot, continuity, time, space, reality, realism, editing, movement, immersion.



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>7</b>
<b>PREMIÈRE PARTIE.....</b>	<b>9</b>
<b>Une figure à plusieurs visages.</b>	
<b>1 – Définition et origine du terme « plan-séquence ».....</b>	<b>10</b>
<u>1 - Définition(s)</u>	
1 – Une durée « assez longue »	
2 – Autonomie narrative	
3 – Pluralité des événements	
4 – Montage dans le plan et mouvement de caméra	
5 – Virtuosité et spectacularité	
<u>2 – Origine du terme</u>	
1 Bazin, Welles, et le découpage en profondeur de champ	
<b>2 – Les prémices du plan-séquence et son évolution.....</b>	<b>16</b>
<u>1 – Les prémices du plan-séquence</u>	
1 – Cinéma primitif	
2 – Invention du montage	
<u>2 – Evolution du plan-séquence</u>	
1 – Le premier plan-séquence	
2 – Les précurseurs	
3 – Lettres de noblesse	
4 – Nouvelle vague, modernité et ses disciples	
<u>3 – Les esthètes du plan-séquence</u>	
<b>DEUXIEME PARTIE.....</b>	<b>26</b>
<b>Une esthétique fondamentalement réaliste et immersive ?</b>	
<b>1 – Représentation du temps présent et rapport au réel.....</b>	<b>27</b>
<u>1 – La forme du temps présent.</u>	
1 – Temps du récit et temps diégétique	
2 – Une esthétique d'un temps présent rendu visible	
<u>2 – Une esthétique du réel</u>	
1 – Le cinéma comme attestation d'une réalité	
2 – La continuité comme fragment de réel	
3 - Ciné-vérité et cinéma direct	
<u>3 – Sémiologie du montage</u>	
1 – Sémantique du raccord	
2 – Le découpage en question	
<b>2 – Regard, perception et immersion.....</b>	<b>33</b>
<u>1 - L'éducation à l'image.</u>	
1 - Cognition de l'image	
2 - L'ostentation du tournage et la croyance en une réalité filmée.	
3 - Le Pacte fictionnel général	
4 - Deuxième pacte et paradoxe	
5 - Pour un spectateur actif	
<u>2 - Différents outils à disposition</u>	
1 - Technique et esthétique	
2 – Caméra portée	
3 – Steadicam, grue et autres stabilisations	
<u>3 – Immersion ou démonstration ?</u>	
1 – Un cas particulièrement immersif : le plan-séquence d'ouverture	
2 - Un dispositif trop ostentatoire	

<b>TROISIEME PARTIE.....</b>	<b>48</b>
<b>Le temps du plan-séquence.</b>	
<b>1 - Le plan-séquence à l'ère du temps.....</b>	<b>49</b>
<u>1 – Le plan-séquence à l'ère du numérique</u>	
1 – Effets spéciaux et continuité	
2 – Un temps de prise toujours plus long	
<u>2 – Le plan-séquence dans tous ses états</u>	
1 – La revanche de la télévision	
2 – Le vidéoclip	
3 – Internet et les avancées technologiques	
4 – Le jeu vidéo à la première personne	
5 – Le mythe de la vision subjective	
<b>2 - L'hyperréalisme contemporain ou l'avènement du</b>	
<b>spectateur-caméra.....</b>	<b>57</b>
<u>1 – Pour un cinéma immersif en plan-séquence ? La révolution mexicaine</u>	
1 – Vers un ciné-immersion	
2 – Du spectateur-caméra au spectateur-touriste	
3 – Le cas Birdman	
<u>2 - L'exploit Victoria</u>	
<u>3 - Kaili Blues ou la caméra autonome perdue dans le temps</u>	
1 – Un plan extra-terrestre	
2 – Le cas de la discontinuité spatio-temporelle au sein du plan-séquence	
<b>QUATRIEME PARTIE.....</b>	<b>67</b>
<b>Tourner en plan-séquence, ou le cinéma funambule.</b>	
<b>1 - Une vision spécifique radicale.....</b>	<b>68</b>
1 - Un parti pris qui impose une manière de tourner	
2 - Une esthétique de la concentration	
3 - Sublimation du jeu des comédiens	
4 – Le défi technique	
<b>2 - Résultats et conséquences.....</b>	<b>73</b>
1 - Impressions à posteriori	
2 – Eclairer à 360°	
3 - Cadre et focale	
4 – Instantanéité et irréversibilité	
5 - Conclusions sur la Partie Pratique	
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>78</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>80</b>
<b>FILMOGRAPHIE.....</b>	<b>82</b>
<b>TABLE DES ILLUSTRATIONS.....</b>	<b>84</b>
<b>ANNEXES : Dossier de Partie Pratique.....</b>	<b>85</b>

# INTRODUCTION

Le cinéma est l'art du temps et du mouvement.

Depuis la nuit des temps, l'homme s'est battu contre la mort en tentant de figer un fragment du vivant dans le temps. « L'art » en a toujours été le moyen. L'arrivée de la photographie a permis par son procédé de saisir une image, une représentation du réel mieux que ne pourrait le faire aucun tableau. Mais le cinéma, si on le compare aux autres arts, et à la photographie, fait plus que figer ce temps, il en impressionne un fragment entier, en continu. Bazin le voit alors comme « l'achèvement dans le temps de l'objectivité photographique<sup>1</sup> ». Dès lors, puisqu'il y a temps, il doit y avoir mouvement, puisque le temps est en mouvement. On parvient, en suivant un mouvement, à figer le présent. Comment alors suivre un mouvement autrement que dans sa continuité pour révéler ce présent ? Le plan-séquence est l'aboutissement de ce mouvement interne ou externe, dans le temps, il est l'incarnation de la forme la plus absolue et la plus vraie qu'il existe dans le septième art. Le plan-séquence semble contenir l'essence même du cinéma. Par lui, le temps est rendu humain, et l'espace tangible. Sous son étreinte, les sens se confondent, se trompent d'univers. C'est une forme qui évoque la vie elle-même, qui reconstruit un monde d'une seconde réalité. Une part de nous, aventureuse, accepte ce monde, l'autre, pragmatique, rejette cette virtualité. À première vue, le montage, qui s'oppose à lui, ou bien à qui il s'oppose, n'a rien d'instinctif. Il est une manipulation visant d'une part à « fluidifier » la manière de raconter, avec des ellipses, mais aussi à créer du sens par ses raccords, ce qui en fait une technique, une discipline, un art à part entière. Néanmoins, le cinéma de fiction, qui nous intéresse ici, est par définition un mensonge. Que penser alors de ces deux menteurs, et de leur manière de reconstruire l'illusion du réel ? Qu'est-ce qui rend spécifique la continuité spatio-temporelle du plan-séquence, au vu du regain d'intérêt qu'il semble susciter ?

Ce mémoire a ainsi pour but de rendre compte des potentialités immersives et narratives contenues dans ce fragment d'un autre réel. En quoi cette manière de découper, de filmer, de monter dans le plan et dans le temps est-elle si différente ? Comment procède-t-elle pour nous happer dans la diégèse, tout en ne cessant jamais d'exister par elle-même ?

---

<sup>1</sup> Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Le Cerf, 2011, p.14

Dans une première partie, qui fera office d'introduction, il nous faudra étudier les composantes du plan-séquence, aller chercher dans ses définitions et dans son histoire, qu'est-ce qui le caractérise et de quelle manière il est apparu formellement, en tant que figure de style. Mais aussi comment il a évolué et quel vocabulaire il a donné aux différents cinéastes et courants qui s'en sont emparés. Fait-il figure d'arme du réalisme ou de fin en soi ? Ensuite, dans un second temps, nous irons approfondir l'examen de son rapport au temps et à l'espace, et voir au niveau de la perception ce qui le rend si spécial à nos yeux. Nous chercherons des pistes dans l'étude physique des différences qu'il entretient avec le montage, ainsi que dans les paradoxes qui l'entourent. Viendra ensuite l'analyse de ses propriétés immersives, et celle des différents moyens de s'en servir. En fin, dans un troisième temps, nous étudierons son impact sur le monde des images, comment les vertus « réalistes » de la continuité se sont propagées jusqu'à toucher d'autres sphères médiatiques, et comment le plan-séquence et le cinéma s'inspire de certaines d'entre elles. Nous nous focaliserons sur des exemples cinématographiques contemporains précis, afin de dresser un portrait actuel de l'utilisation du plan-séquence, et ainsi voir quel rapport ces nouveaux cinéastes entretiennent avec leur spectateur. Une quatrième partie, plus pratique, fera l'objet de commentaires sur la conception de ce type de plan, à laquelle nous nous sommes risqués. Nous ferons l'inventaire des contraintes et avantages de cette manière de tourner impitoyable, pour ensuite tenter d'interpréter les résultats de notre tentative, en relation avec les conclusions tirées précédemment.

# **PREMIÈRE PARTIE**

**Une figure à plusieurs visages.**

## Chapitre 1

### Définition et origine du terme « plan-séquence ».

Le « plan-séquence » est généralement considéré comme une figure de style propre au cinéma. Toutefois, pris sous l'angle des effets qu'il provoque – un regard dans la continuité spatio-temporelle – il est possible de déceler un lien de parenté avec d'autres dispositifs visuels « pré-cinématographiques » : le Panorama ou la lanterne magique, et même le dispositif théâtral.

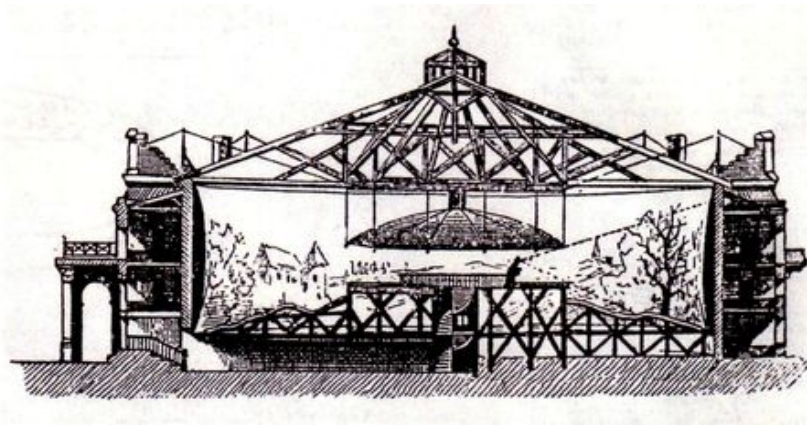


Fig. 1 – le Panorama

Le Panorama, créé par Robert Barker en 1787, est en quelque sorte l'ancêtre du plan-séquence. Le spectateur pouvait s'y déplacer circulairement au sein de la rotonde, et suivre une histoire de manière continue. Grâce aux effets de profondeur, le montage de diverses situations narratives dans la même toile peinte était possible. Le Panorama préconise le découpage en profondeur de champ évoqué bien plus tard par André Bazin, censé rendre actif le spectateur. Jacques Aumont a écrit à propos de ce dispositif : « Fabriqué comme de la peinture, le panorama est destiné à être vu comme du cinéma ».<sup>2</sup>

Au cinéma, l'emploi prépondérant du plan-séquence semble assez évident, du fait qu'il ne passe pas inaperçu. Il est important, avant toute chose d'éclaircir ce terme et d'en saisir les limites, car si la littérature sur cette figure de style est vaste, les définitions, quant à elles, sont assez variées. Celles-ci, plus ou moins strictes et complètes, diffèrent selon les textes et auteurs.

<sup>2</sup> Jacques Aumont, *L'Oeil interminable*, Paris, Editions de la Différence, 1995, p 49.

### *Durée « suffisamment longue »*

Dans le *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Michel Marie et Jacques Aumont, précisent que « comme l'indique le terme, il s'agit d'un plan assez long et articulé pour représenter l'équivalent d'une séquence »<sup>3</sup>. Donc comme une scène tournée en un seul plan sans coupure ni raccord qu'« il conviendrait de distinguer de plans longs où aucune succession d'événements n'est représentée. Mais cette distinction est souvent difficile et généralement on parle de plan-séquence dès qu'un plan est suffisamment long »<sup>4</sup>. La notion de *durée* semble, par conséquent, ici importante mais elle est de fait subjective : à partir de quand juge-t-on un plan suffisamment long ? Il faut alors argumenter par d'autres caractéristiques : autonomie narrative, pluralité des événements, montage dans le plan et mobilité, virtuosité.

### *Autonomie narrative*

On peut le décrire, plus simplement, de plan ininterrompu qui couvre la totalité d'un segment autonome. Pour Anne Goliot-Lété et Francis Vanoye<sup>5</sup> : il doit être encadré de deux ellipses temporelles et/ou spatiales. Son autonomie narrative lui interdit d'être lié aux plans qui l'encadrent. Le plan-séquence doit donc être autonome, exister en lui-même et dans son entièreté au sein du film, mais, nouveau questionnement : tout segment autonome traité en un unique plan et encadré de deux ellipses peut-il être qualifié de plan-séquence ? Nombreuses sont les séquences traitées en un seul plan ; toutefois elles n'en méritent pas, de fait, d'être considérées comme des « plans-séquences ». La longue durée d'un plan rendu autonome narrativement et isolé spatio-temporellement du reste du film pourrait donc sembler un début de réponse de ce que pourrait être une définition du plan-séquence.

### *Pluralité des événements*

Marie, Bergala, Aumont et Vernet dans *L'Esthétique du film*, introduisent l'idée d'une pluralité des événements dans la séquence : il évoquent un « plan suffisamment long pour contenir l'équivalent événementiel d'une séquence (c'est à

---

<sup>3</sup> Marie, Aumont, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Nathan, 2001, p.158

<sup>4</sup> Marie, Aumont, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Nathan, 2001, p.158

<sup>5</sup> Goliot-Lété, Vanoye, *Précis d'analyse filmique*, Paris, Nathan Université, Coll.128, 1992, p.85

dire d'un enchaînement, d'une suite, de plusieurs événements distincts). »<sup>6</sup> La notion de séquence est ici importante. Selon Christian Metz, elle n'est pas le « lieu où coïncident ne serait-ce qu'en principe le temps filmique et le temps diégétique »<sup>7</sup>, contrairement à la scène qui constitue une « unité ressentie comme concrète et analogue à la vie »<sup>8</sup>. C'est dans celle-ci que le signifié est unitaire, alors que le signifiant peut être fragmentaire, avec le montage. Il serait donc plus logique, à propos du « segment autonome », de parler de plan-scène, dans lequel le signifiant s'adapte à la durée ressentie du signifié.

### ***Montage dans le plan et mouvement de caméra***

Certains le définissent comme une alternative et un remplacement du montage, c'est à dire par le fait qu'il procède à un montage interne « dans la caméra », c'est ce qu'avance le cinéaste hongrois Béla Tarr<sup>9</sup>. Ce qui implique un déplacement de la caméra pour aller chercher d'autres valeurs de plan, d'autres cadrages, pour qu'on puisse parler de montage. En anglais, « Tracking shot » indique un mouvement de caméra. Tandis que « Long Take », ou « Sequence shot » définissent aussi bien plan-séquence et plan fixe.

Dans le cas du plan fixe, celui-ci ne se définit que par son immobilité et sa longue durée et non par son autonomie au sein du récit, ni sa forme de séquence, comme l'explique Cyril Cante dans son mémoire *Esthétique du plan fixe*<sup>10</sup>.

Sur la page *montage* du site Wikipédia, on en fait une claire distinction et fait du mouvement l'apanage du plan-séquence :

« Un plan long, contenant une scène complète dans un cadrage unique est souvent désigné abusivement de plan-séquence. Il n'en est rien : le plan-séquence consiste en effet à remplacer plusieurs plans distincts, avec leurs variations de « grosseur » et leurs différents axes de prise de vues, que l'on aurait assemblés au montage, par un plan qui contient tous ces plans ou leurs équivalents dans une continuité temporelle unique. Le plan long ne doit donc pas être considéré comme un plan-séquence. »

<sup>6</sup> Marie, Bergala, Aumont, Vernet, *L'Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983, p.30

<sup>7</sup> Metz, Christian, « La grande syntagmatique du film narratif » in *Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit*, Communications, 1966, Vol.8, N.1, pp.120-124

<sup>8</sup> Metz, Christian, *ibid.*, p.121

<sup>9</sup> Béla Tarr, *L'Avant-scène cinéma* : <http://pups.paris-sorbonne.fr/files/Raison-publique-12-2011-12-22-1863>.

<sup>10</sup> Cante, Cyril, *Esthétique du plan fixe*, ENS Louis-Lumière, Mémoire de Master, section cinéma, sous la direction de Claire Bras et John Lvoff, juin 2015



D'où l'importance des variations d'espace et de la taille des formes, dans un découpage en temps réel par un mouvement de caméra. Dans *Grammaire du cinéma*, Marie-France Briselance et Jean-Claude Morin ont également inclus l'idée de mobilité, faisant du plan-séquence un « long plan qui, pendant son déroulement, contient des mouvements de caméra qui provoquent des changements de cadrage ». <sup>11</sup>

C'est en effet le montage au sein du plan et donc le mouvement, induit par des outils tels le panoramique, le tilt, le travelling, le zoom, et tout autre moyen permettant à la caméra de se mouvoir (caméra-épaule, grue, steadicam), qui rendent l'esthétique de ce plan si particulière et si prestigieuse.

### ***Virtuosité et spectacularité***

René Prédal, sensible à la virtuosité du réalisateur, le présente comme emblématique et il confère au plan-séquence une vertu allégorique, manifeste de l'art au cinéma : « Parmi les figures emblématiques du cinéma, le plan-séquence est certainement le plus mythique, sorte de symbole du cinéma par excellence, dont la virtuosité magistrale attesterait la qualité du metteur en scène, apportant la preuve par sa beauté de la nature éminemment artistique du cinéma ». <sup>12</sup>

Ces multiples caractéristiques théoriques sont évoquées dès les premiers emplois de l'expression « plan-séquence ».

### ***Origine du terme***

C'est André Bazin, fameux théoricien français du cinéma, qui le premier va utiliser ce terme, dans son livre éponyme sur Orson Welles, en 1949, pour parler du découpage de *Citizen Kane* :

« On voit clairement que la séquence classique constituée par une série de plans selon la conscience que le metteur en scène veut nous en faire prendre se résout ici en un seul et unique plan. Aussi bien, à la limite, le découpage en profondeur de champ de Welles tend-il à la disparition de la notion de plan dans une unité de découpage qu'on pourrait appeler le plan-séquence ». <sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Briselance, Morin, *Grammaire du cinéma*, Paris, Nouveau Monde, 2010, p.507

<sup>12</sup> Prédal, René, *Esthétique de la mise en scène*, Paris, le Cerf-corlet, 2007, p.175

<sup>13</sup> Bazin, André, *Orson Welles*, Paris, le Cerf, Coll. Ramsay Poche Cinéma, 1972, p.69

Dès son premier emploi, Bazin, dans sa description du langage cinématographique de Welles, semble attribuer une importance équivalente entre la profondeur de champ et le découpage en un seul plan, qu'il va d'ailleurs souvent relier par la suite. Il parle alors de « révolution dans les habitudes du découpage »<sup>14</sup> et mêle aussi à cela l'utilisation des grands angulaires, qui permettent non seulement d'accroître la profondeur de champ, mais aussi d'avoir un angle de prise de vue qui se rapprocherait du champ de vision humain.

Il évoque à ce sujet le plan fixe de la séquence dans la cuisine du film *La Splendeur des Amberson* : « Il semble que, durant toute la séquence la caméra se refuse à venir à notre secours pour nous guider dans le discernement d'une action que nous sentons monter, mais dont nous ne savons pas exactement où et quand elle va surgir <sup>15</sup>». Bazin, s'il envisage un autre découpage de cette scène, prône que cette manière de filmer en un seul plan était la seule possible pour l'effet recherché, privilégiant « la perception physique des rapports entre les personnages comme forces dramatiques [à] l'analogie logique des personnages et leur milieu <sup>16</sup>». Ainsi, « le moindre mouvement de caméra, un gros plan pour nous éclairer sur l'évolution de la scène, eussent brisé ce charme lourd qui nous contraint de participer intimement à l'action <sup>17</sup>».

Il s'agit là de plan quasi-fixes, où la caméra ne panote légèrement que pour ajuster le cadre à certains moments. Le mouvement et l'autonomie ne sont alors pas pris en compte. Bazin voit chez Welles, homme de théâtre, l'envie d'adapter sa mise en scène à l'acteur, d'où son intuition du plan séquence :

« Cette unité nouvelle de la sémantique et de la syntaxe d'écran, née de la vision d'un metteur en scène habitué à lier l'acteur au décor et qui a ressenti le découpage traditionnel non plus comme une facilité de langage mais comme une perte d'efficacité, une mutilation des virtualités spectaculaires de l'image <sup>18</sup>».

C'est donc paradoxalement la théâtralité qui serait à l'origine du plan-séquence, dans son respect du temps de l'action, s'opposant ainsi au principe qu'il s'agit d'une des figures cinématographiques par excellence. De fait, dans ma partie pratique, j'ai

---

<sup>14</sup> Bazin, André, *Orson Welles*, ibid. p.69

<sup>15</sup> Ibid., p.69

<sup>16</sup> Ibid., p.62

<sup>17</sup> Ibid., p.61

<sup>18</sup> Ibid., p.60

voulu pratiquer le plan-séquence aussi pour préserver le jeu des comédiens, et pour que la tension soit plus grande, menant à une explosion puissante. Comme le dit Bazin, à propos de la scène des *Ambersons*, « pour nous faire assister à l'évolution des rapports entre les personnages jusqu'au moment où la scène explose, sous cette pression accumulée, il fallait nécessairement que le cadre de l'écran put révéler la totalité de la scène.<sup>19</sup> ». Cependant, filmer quatre personnages en un cadre fixe pendant huit minutes est une opération complexe et pesante, j'ai donc décidé d'être mouvant, et de monter dans le plan, comme l'ont fait une multitude de cinéastes à la suite de Welles.

Si André Bazin est à l'origine du terme plan-séquence employé pour la première fois en 1949, l'idée fondamentale du plan-séquence, c'est à dire, la préservation de la continuité spatio-temporelle, n'est pas née avec Welles, et surtout ne s'est pas arrêtée là. Il convient, avant d'aller plus loin et de parler de réalisme, d'esthétique ou d'immersion, de revenir aux sources, et de dresser un bref historique.

---

<sup>19</sup> Ibid., p.62

## Chapitre 2

### Les prémices du plan-séquence et son évolution.

Si les premiers plans de l'histoire du cinéma peuvent être caractérisés de plans fixes, ils sont remarquables également par l'absence de montage. En effet, chacune des « vues Lumière », bien que très courte, représente une petite séquence, dans une continuité spatio-temporelle définie. Les premiers plans de l'Histoire sont donc des petits plans-séquences, et son invention, non pas en tant que figure de style, mais en tant que séquence continue et autonome est donc aussi vieille que le cinématographe. Ce qui apparaît comme plus simple et naturel au début du cinématographe, c'est le continu, et non le fragmenté. Bien sûr, par la suite, la complexité des histoires adaptées pour l'écran engendrera le recours au montage qui deviendra lui-même de plus en plus complexe.

Néanmoins, à l'époque pionnière, la restitution du mouvement prédominait sur la narration d'une histoire. Le cinéma était n'était alors qu'une attraction foraine. Avec les « kinetoscope parlors », créés par Laurie Dickson d'après les dessins d'Edison, on payait 25 cents pour visualiser, dans une grosse boîte, une image animée, faite d'une seule prise de vue d'une minute. Les premières projections des frères Lumière, qu'on appelle les « vues Lumière », jusque les années 1900, sont elles aussi toutes composées d'un unique plan « documentaire », fixe, d'une minute. C'est Méliès qui, le premier casse la continuité temporelle, en arrêtant sa caméra pour ses trucages. Mais il en garde l'illusion. Avec les « collures nécessaires à l'effet », il préconise le « faux plan-séquence ».

La projection est toujours très courte et Georges Méliès a l'idée de construire ses tableaux-spectacles en plusieurs actes, les mettant bout à bout. Il invente de ce fait les séquences, mais pas le montage, car il n'est pas perçu comme tel par le spectateur, ces séquences étant toujours indépendantes.

*Gold Rush Scenes in the Klondike* de Thomas Crahan et Robert K. Bonine, (1899), innove par rapport aux vues Lumière « documentaires » en mettant pour la première fois bout à bout plusieurs plans concernant le même sujet, la condition des chercheurs d'or.

C'est George Albert Smith le premier, un Anglais de l'École de Brighton, à l'avant garde du cinéma primitif, qui en 1900 réalise le premier film montrant une action découpée en plusieurs prises de vues. Il dure une minute vingt secondes

et s'intitule *La Loupe de grand-maman* : c'est l'invention du montage. Il invente également le plan subjectif et le raccord regard dont nous parlerons plus tard.

Le montage offre aux cinéastes de nouvelles perspectives créatives, grâce à l'étendue du temps de projection. C'est d'abord par contrainte technique que l'homme a raisonné dans la continuité. Puis c'est à nouveau une contrainte technique, la durée trop réduite d'une bobine, qui impose le montage et le découpage des séquences comme alternative.

On assiste rapidement à une évolution du montage, avec les premiers films de Griffith, qui mettent en place un montage parallèle, montrant tout à tour des événements distincts, qui apparaissent alors comme simultanés. On lui trouve des qualités, une puissance, il va devenir la base de ce qu'on désigne comme le « langage cinématographique ». Dans les années 20, les formalistes russes, avec notamment Lev Kouléchov et S.M. Eisenstein en font un arme de combat, mettant en avant la puissance du raccord en créant *le montage des attractions*, s'opposant au montage narratif. Eisenstein le décrit comme « un moyen de révéler la conception idéologique <sup>20</sup>» et affirme que celui de Griffith, au contraire : « crée une atmosphère ; dessine les caractéristiques des personnages ; alterne dans le dialogue des héros ; augmentent le tempo dans les courses poursuites ».<sup>21</sup>

Ces pères du montage dépassent les limites du langage cinématographique et l'éloignent de la continuité, favorisant ainsi le morcellement à des fins précises : créer du sens pour Eisenstein, et de l'immersion pour Griffith. Les cinéastes expérimentent alors les potentialités esthétiques et narratives des différents types de raccords. Ce qui explique peut-être qu'il faudra attendre *L'Aurore* de F.W. Murnau en 1931 pour voir arriver ce qui semble être le premier plan-séquence dans le sens moderne, en tant que séquence décrite en un unique plan autonome dans un long-métrage. Un homme traverse un bois, puis une barrière pour rejoindre sa maîtresse. La séquence, de deux minutes, est intégralement traduite par un mouvement de caméra qui traverse le bois, et quitte même un instant son personnage, pour le retrouver quelques secondes après, avec l'amante. On est, depuis la naissance du cinéma narratif et du montage, dans une nouvelle conception de la place de la caméra, qui devient autonome le temps de quelques secondes, pour lui donner la place d'un œil voyeur, qui découvre la liaison secrète.

Comme on l'a dit précédemment, Orson Welles a participé au « retour » du plan-séquence avec notamment *Citizen Kane*, en 1941, puis *The Magnificent*

---

<sup>20</sup> Eisenstein, *Dickens et Griffith*, trad de Marina Berger, Paris, 1938, Stalker Editeur, 2007, p.218

<sup>21</sup> Eisenstein, *Dickens et Griffith*, Ibid., p.220-221

*Ambersons*, en 1942. Les écrits de Bazin sur l'évolution du langage évoquent les scènes filmées en une seule prise de vue, liant invariablement ces « plans-séquences » à la profondeur de champ. Selon lui, c'est le montage qui a donné son sens au flou, pour isoler les éléments importants dans une suite de plans. Mais Jean Renoir, puis Orson Welles, conçoivent la scène décrite en un plan unique, fixe, en profondeur, dans lequel les effets dramatiques proviennent du déplacement des acteurs. Renoir, en 1938, avant la *Règle du Jeu*, disait : « plus j'avance dans mon métier, plus je suis amené à faire de la mise en scène en profondeur par rapport à l'écran [...] refuser la confrontation de deux acteurs [le champ contre champ] »<sup>22</sup>. Bazin voit en lui le précurseur de Welles, de par sa volonté de respect de la continuité de l'espace dramatique, et de sa durée, remplaçant le montage par de fréquents panoramiques et des entrées de champ. L'un et l'autre expérimentent le *découpage en profondeur de champ*, si cher à Bazin, dans lequel la continuité donne une essence réaliste.

« Il est évident à qui sait voir, que les plans-séquences de Welles dans *Magnificent Ambersons* ne sont nullement « l'enregistrement » passif d'une action photographique dans un même cadre mais, au contraire, que le refus de morceler l'événement, d'analyser dans le temps l'aire dramatique est une opération positive dont l'effet est supérieur au montage classique ».<sup>23</sup>

André Bazin

### *Néo-réalisme et modernité*

C'est en Italie, après la Seconde Guerre mondiale, que va survenir une grande révolution dans le langage filmique, avec la fin du cinéma des « téléphones blancs », emblème du régime fasciste. Ce dernier s'étant particulièrement intéressé au cinéma : création des studios de Cinecittà, d'une des premières écoles de cinéma, le « Centro Sperimentale di Cinematografia », et du premier festival international du film, « La Mostra de Venise ».

À la libération d'une Italie laissée meurtrie, dans ce que Bazin appelle *La Nouvelle École de la Libération*, naît le néo-réalisme italien, avec comme pères Roberto Rossellini, Luchino Visconti et Giuseppe De Sanctis et comme fers de lance *Païsa*, *Rome Ville Ouverte*, *La Terre Tremble* et *Riz Amer*. Ils mettent en avant une

<sup>22</sup> Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Le Cerf, 2011, p.74

<sup>23</sup> Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Ibid., p.74

nouvelle forme de cinéma qui parle du présent, pas à travers la voix d'un héros, mais par le biais de personnages anonymes, issus de situations réelles (acteurs souvent non professionnels). Ils créent des « situations dispersives, qui ne renvoient pas à un héros, mais à une multitude de structures ouvertes du récit sans lien immédiat de cause à effet, laissant donc l'impression que les faits se déroulent devant les yeux des spectateurs <sup>24</sup>».

Plus qu'une nouvelle esthétique, ce mouvement constitue une nouvelle « éthique de l'esthétique<sup>25</sup> », une attitude morale. Avec des méthodes ouvertes, parfois issues du cinéma documentaire et à l'opposé du divertissement alors majoritaire en Europe, ce cinéma s'impose comme un « exceptionnel instrument de documentation, d'investigation de la société contemporaine. Comme un instrument consentant un regard sans ellipse sur la réalité, sur les choses, sur les individus et leurs gestes. Un arrêt - à l'époque absolument nouveau - sur les détails, sur les éléments indifférents à l'action<sup>26</sup> ». L'attention est portée sur ces « temps morts », complètement éludés par les montages hollywoodien et soviétique, laissant à voir un temps dramatique qui ne dépend plus d'un scénario rigide ou d'un récit linéaire. « Le temps se déroule sans entrave, souvent par des longs plans-séquences, puis il traîne, il s'arrête de manière insistante jusqu'à perdre le sens logique, il se fige, en fin il s'arrête<sup>27</sup> ». C'est le temps vécu, le « temps humain<sup>28</sup> ».

En d'autres termes, c'est une approche du réel supérieure qui est donc mise en avant, notamment par Vittorio De Sica, et Cesare Zavattini ; le rêve de ce dernier étant d'ailleurs de faire le film continu de quatre-vingt-dix minutes de la vie d'un homme à qui il n'arriverait rien. Quelques séquences de *Umberto D.* (1951) en sont déjà des fragments, tels le coucher d'Umberto, ou le lever de la bonne, qui va moudre du café. Au lieu de l'ellipse, De Sica et Zavattini divisent l'événement en plus petits événements, captant l'essence du quotidien, s'intéressant à des éléments que le cinéma traditionnel a toujours négligés et fuis, comme si l'on observait le réel avec une loupe, ou plutôt derrière un trou de mur. *Le pedinamento*, théorie de Zavattini qui veut suivre (et non poursuivre) un personnage dans ses plus petites et insignifiantes actions, en est d'ailleurs l'extension.

---

<sup>24</sup> Pisano, Giusy, *Pour un cinéma de regards*, article paru in : La nouvelle vague. Un demi-siècle de cinéma, CNC et l'Association française des Cinémas d'Arts et d'Essai, 2002, pp. 20-30

<sup>25</sup> Pisano, Giusy, *Ibid.*

<sup>26</sup> Pisano, Giusy, *Ibid.*

<sup>27</sup> Pisano, Giusy, *Ibid.*

<sup>28</sup> Pascal Bonitzer, « Neorealismo : quale realismo ? », in *Il neorealismo cinematografico italiano*, Atti del convegno della X Mostra Internazionale del Nuovo cinema, sous la dir. de Lino Micciché, Venezia, Marsilio Editori, 1975, p. 222.

Le néo-réalisme italien, par sa dimension sociale, qui s'intéresse de près aux réalités de la vie, a fait du plan-séquence une institution, une manière de filmer, de sublimer le réel, à citer Bazin : « Pour que ce soit la vie elle-même qui se mue en spectacle, pour qu'elle nous soit, enfin, dans ce pur miroir, donnée à voir comme poésie <sup>29</sup> ». La longue durée des plans « rend spectaculaire et dramatique le temps même de la vie, la durée naturelle d'un être auquel n'arrive rien de particulier <sup>30</sup> ». La continuité spatio-temporelle possède ici une essence éminemment réaliste, et a été le moyen du néo-réalisme de s'approcher au plus près du réel. Le plan-séquence a acquis grâce à lui ses lettres de noblesse. Ce cinéma a été le premier à incorporer dans son esthétique cette figure, qui de fait est devenue en soi un style, une forme, qu'ont utilisée après lui les cinémas de la modernité, mais aussi une multitude d'auteurs et de courants artistiques.

Dans sa recherche formelle, et son inspiration idéologique du néo-réalisme, la Nouvelle Vague a aussi beaucoup utilisé le plan-séquence, mais pas exclusivement. Dans *À Bout de Souffle* (1960), Godard mélange des jump cuts très rythmés et de longs plans-séquences. Chez ces nouveaux cinéastes, cette modernité assumée vise à rendre visible l'art et son processus de fabrication, plutôt que d'approcher le réel. La continuité n'est pas utilisée ici par souci de réalisme, mais comme instrument révélateur de l'artifice, tout comme les jump cuts de Godard. Le plan-séquence s'éloigne du rapport au temps présent et au réel pour exister dans sa dimension transgressive, devenant une des figures privilégiées de la modernité du cinéma de la Nouvelle Vague. Cinéaste du temps faible, à mi-chemin entre néo-réalisme et modernité, Antonioni l'affectionne particulièrement (*Chronique d'un Amour, Profession Reporter*). Il en fait plus un outil de création de sens que de saisissement de sens.

Les Nouveaux Cinémas qui fleurissent dans le monde après les années 1960, du Nouvel Hollywood des années 1970 au Nouveau Cinéma Chinois actuel, vont l'utiliser à leur manière, profitant de ses différentes vertus, chacun l'employant pour évoquer une certaine temporalité, ou bien pour mettre en valeur la caméra. Chez les Nouvelle Vagues, par exemple, hongroise (Miklós Jancsó), japonaise (Nagisa Oshima), ou bien américaine - le cinéma indépendant américain et John Cassavetes - les films les uns après les autres se libèrent de l'emprise rigide des studios qui imposent l'esthétique de la transparence.

Les Américains encore attachés aux studios en feront plutôt un outil enjoliveur

---

<sup>29</sup> Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?* op. Cit. p.335

<sup>30</sup> Bazin, *Ibid.*, p.333



clinquant : on pense au célèbre plan-séquence des *Affranchis* de Martin Scorsese ; Brian De Palma l'utilise souvent (*Phantom of the Paradise*, *le Bucher des Vanités*, *Snake Eyes*) mais toujours ponctuellement, car selon lui « le plan-séquence est une discipline, qui ne fonctionne qu'à un moment donné <sup>31</sup> ». Kubrick, dans *Shining*, en 1980, expérimente le steadicam, récemment inventé et notamment le *low-mode* qui permet le suivi du tricycle de Danny dans les couloirs pour accroître le suspense. Dresser une liste de tous ces plans-séquences serait fastidieux et inutile tant cette figure est omniprésente. Chacun se l'est appropriée, grâce à la multitude de ses potentialités, en faisant une figure sur mesure, et parfois, un style.

Très populaire auprès des spectateurs et des cinéastes, le plan-séquence est même devenu une « religion » pour certains, qui en font le véritable fer-de-lance de leur cinéma, lui donnant une place centrale.

### *Les esthètes du plan-séquence*

Depuis André Bazin, bien souvent le plan-séquence est considéré comme l'une des figures emblématiques du réalisme. Et pourtant, des cinéastes ne revendiquant pas d'appartenance à un mouvement ou une esthétique réaliste, mais se définissant par leur style unique, ne jurent que par le plan-séquence. Miklós Jancsó, Béla Tarr et Theo Angelopoulos, en font partie, pour ne citer qu'eux. Ils ont cela en commun qu'ils sont tous des auteurs qui s'intéressent au cinéma dans son essence et son rapport au temps, figure centrale de leur oeuvre. Indépendants et engagés, il ont poussé le plan-séquence dans ses retranchements, en testant les limites, allant chercher toujours plus loin. S'ils l'utilisent, ce n'est pas pour ce qu'il représente en tant que figure de démonstration virtuose, mais parce que leur regard sur le monde, leur idée du temps qui passe et qui doit être montré à l'écran, ne peut se résumer en un découpage rapide. Ce regard passe moins par le montage, tout de même important, que par la continuité, qui rend le présent spontané, vivant. Le choix vient donc simplement du refus de morceler l'instant, et non d'une réelle envie de « plan-séquence » (sauf peut être chez Jancsó qui en utilise la grandeur, par de longs mouvements improbables et spectaculaires). Chacun s'en sert pour affirmer sa vision propre du temps et des choses.

*Pour Electre*, de Milkos Jancsó, est composé de seulement douze plans-

---

<sup>31</sup> De Palma, Brian, *Brian de Palma, entretiens avec Samuel Blumenfeld et Vachaud*, Calman-Lévy, p.185

séquences, à la grue, qui mettent en place des mouvements grandioses de caméra, qui va et vient de cadrages en cadrages, alternant entre une profondeur de champ surchargée de figurants et des plans serrés, à l'aide de zoom et de grue sur travelling.

Ayant procédé ainsi pour presque tous ses films (sa carrière s'arrête avec son choix de découper), il est l'un des rares cinéastes à « concevoir un système esthétique entièrement personnel ».

« Tout est intéressant de ce qui est mouvement <sup>32</sup>»

Miklós Jancsó

Dans un mouvement incessant, il fait se confondre le peu de plans qu'il tourne, dont on perçoit rarement les bordures, et replace le plan-séquence dans sa virtuosité mouvante au statut de plan, de fragment de film. D'après René Prédal<sup>33</sup>, Jancsó voit au moins cinq avantages au plan-séquence :

- rejet du caractère factice du champ-contre-champ au profit de la fluidité
- une essence théâtrale.
- plus de place à l'interprétation du spectateur
- liberté du mouvement des comédiens
- rôle du paysage plus susceptible de véhiculer un sens

Peu de réalisme donc, dans ces longues envolées chorégraphiées, organisées en tant que critique politique du gouvernement hongrois, mais une sorte de distanciation poétique.

Il y a l'idée d'une dialectique au sein plan, amenée par le mouvement et le montage dans le plan, qu'on retrouve aussi chez le cinéaste grec Theo Angelopoulos.

Comme chez Jancsó, c'est la dimension historique et politique qui motive l'emploi presque exclusif du plan-séquence chez Angelopoulos. Au lieu de créer une dialectique entre les différents plans, il la crée au sein de plans-séquences, faisant dialoguer les différents éléments, qui vont et viennent en permanence. Ces grands mouvements de caméra, qui laissent respirer la scène, brassent donc beaucoup d'êtres et choses, qui bougent elles aussi.

Il est contre le morcellement, le trouvant faux, préférant l'intervention technique à l'intérieur d'un plan, qu'il considère comme « étant de l'ordre du vivant, qui a sa propre respiration, sa propre signification, sa propre morale<sup>34</sup> ».

<sup>32</sup> « Film Kultura » n°1, 1971, in *L'Esthétique de la mise en scène*, René Prédal, op.cit., p.192

<sup>33</sup> Prédal, Ibid

<sup>34</sup> Castiel, Elie, *Theo Angelopoulos : l'ambiguïté de la représentation*, Séquences, n°212, mars/avril 2001, p.31

C'est cette respiration qui donne le temps aux comédiens, et qu'il dit être sa manière de créer. Sokourov en parle aussi, dans son expérience du film-séquence *L'Arche Russe*, où il a dit vouloir faire le film dans le temps séparant « l'inspiration de l'expiration d'un souffle <sup>35</sup>».

Le cinéma d'Angelopoulos est poétique, politique et plus réaliste dans les sujets qu'il met en avant que dans la forme ; des mouvements de caméra, qui parfois traversent le temps comme l'un des plans-séquences du *Voyage des Comédiens*.

«Souvent la caméra introduit une dialectique dans le temps et dans l'espace, car plusieurs fois, avec un seul document, elle introduit un temps précédent. Avec un panoramique, on revient parfois en arrière quelques années auparavant... <sup>36</sup>»

Theo Angelopoulos

Si Jancsó et Angelopoulos l'utilisent pour déjouer la linéarité du réel, le cinéaste hongrois Béla Tarr évoque lui la condition humaine d'une manière plus allégorique. Une dimension psychologique et sociale est reliée au métaphysique comme chez Tarkovski, mais sans spiritualité, et toujours empreinte d'un profond pessimisme. *Les Harmonies Werckmeister* (2000), un triste poème visuel, est composé uniquement de 39 plans très longs, la plupart au Steadicam, qui suivent un personnage plein d'espoir pris dans l'étau de la société. Le noir et blanc expressionniste, les longs mouvements et temps capturés sont contemplatifs, au service d'idées et d'actions humaines qui ne s'embarrassent pas d'explication, mais juste de temps. Une mobilité constante de cadre sans cesse fait varier la distance entre la caméra et le comédien, se passant du champ contre champ, et contestant toujours le point de vue. À l'image du plan qui précède la foule inexplicablement en colère, s'approche à hauteur d'homme puis s'élève à plusieurs mètres, reproduisant cela dans un temps qui semble in fini.

---

<sup>35</sup> Sokourov, Alexandre, *En un seul souffle, making of L'Arche russe*, réalisé par Knut Eistermann, Arte, 2003.

<sup>36</sup> Angelopoulos, Theo, *Cinéma 75*, n°201-202, septembre-octobre 1975, entretien avec Nouredine Ghali, p. 206

Fig. 2 – *Les Harmonies Werckmaister*, Béla Tarr



Ces auteurs esthètes n'ont pas pour but de rendre leur histoire réaliste, au contraire, ils imprègnent le réel de leur étreinte, faisant de leurs plans-séquences des incarnations d'un regard plus viscéral sur le monde et les hommes. Ils ont cela de commun qu'ils ont besoin de ces grands mouvements, ces allers retours, créant une dialectique au sein des éléments du montage dans le plan. Il ne faut pas oublier que, par le mouvement, le plan-séquence ne renonce pas au montage, mais l'intègre dans le plan : « parce qu'à la lecture le plan-séquence se trouve parcellisé, réapparaît l'effet d'ellipse : il affecte momentanément des fractions de l'espace et du temps donnés à voir d'entrée de jeu. <sup>37</sup> ». Ces cinéastes utilisent ces ellipses, jouant avec l'espace et le temps, faisant se rapporter la prise de vue à la vie elle-même.

---

<sup>37</sup> Durand, Philippe, *Cinéma et montage, un art de l'ellipse*, Paris, Editions le Cerf, Coll. 7E Art, 1993, 294p, p109

« Nous faisons ce montage dans la caméra, et ainsi il est possible d'y inclure une nouvelle dimension : celle du temps et de l'espace. Notre vie elle-même se déroule dans le temps et l'espace. <sup>38</sup>»

Béla Tarr

Nous avons brièvement décrit et rapproché trois emplois de cette figure, mais il ne s'agit là que d'une infime partie des usages. On pourrait citer bien d'autres cinéastes majeurs qui ne « découpent pas », tels Andreï Tarkovski, Gus Van Sant, Terrence Malick ou encore Gaspar Noé et Jia Zhangke. Ces cinéastes font de la continuité la seule esthétique capable de transmettre leur vision du monde et du temps.

Le plan-séquence est une figure – la première – qui s'est brièvement tue avec le montage, à cause des limites physiques du cinéma, pour ensuite réapparaître dans un refus de morceler physiquement l'événement. D'abord théâtrale chez Welles, puis pour incarner et rendre visible le temps lors du néo-réalisme, le plan-séquence est ensuite détourné et transfiguré. La diversité des définitions qu'on lui a données n'a d'égal que celle de ses emplois. L'ancienneté du plan-séquence en a fait l'objet d'utilisations spécifiques, d'esthétiques et de réflexions qui en font non seulement un emblème du cinéma, mais un moyen de faire surgir le réel dans le récit. Il convient à présent d'observer plus précisément le rapport qu'il entretient le temps, et d'analyser si c'est cela qui en fait une esthétique intrinsèquement réaliste.

---

<sup>38</sup> Béla Tarr, *L'Avant-scène cinéma* : <http://pups.paris-sorbonne.fr/files/Raison-publique-12-2011-12-22-1863>.

## **DEUXIÈME PARTIE**

**Une esthétique fondamentalement réaliste et immersive ?**

## Chapitre 1

### La représentation du temps présent et son rapport au réel.

« le cinéma est le premier appareil qui tente de nous faire voir les différences de temps non plus transposées en terme d'espace, mais représentées en valeurs de temps même.<sup>39</sup> »

Jean Epstein

#### *La forme du temps présent.*

Le plan-séquence a cette faculté de saisir un événement dans sa continuité mais en procédant d'une conjonction entre le temps de la diégèse et celui du récit. En faisant coïncider le temps filmé et le temps de l'histoire, il consiste donc essentiellement en une attestation d'un temps présent, car « la possibilité même de l'ellipse disparaît avec la continuité dramatique de la diégèse<sup>40</sup> ». Ce sont les raccords qui créent des ellipses entre les différents instants continus, qui font ressentir le temps différemment, de manière moins fidèle. Sans montage, nous ressentons tous la durée du film de la même manière, étant déjà fixée. Habitué à voir des raccords et à interpréter le temps comme on le souhaite, son ressenti physique nous affecte dans le cas de la continuité. Alain Ménil, dans *L'Ecran du temps*, écrit : « Quand ce qui se laisse voir à l'écran coïncide exactement avec une durée intégralement restituée [...], on assiste précisément à ce changement de vitesse du récit<sup>41</sup> ». La perception du temps est différente et on ressent ce changement, comme si la variation du rythme du régime narratif ouvrait la porte à une nouvelle dimension du temps.

Pour Ménil, « c'est parce qu'un plan continu filmant une action continue semble épouser fidèlement la durée réelle d'une action, et mieux du moins qu'une série de plans distincts, que le temps peut devenir lui-même sensible et en un sens visible. <sup>42</sup> ». La coïncidence des deux temps par la continuité apporte une personification du temps, qui devient acteur du récit.

Dans son film-séquence *l'Arche russe*, Alexandre Sokourov tente de figurer le

<sup>39</sup> Epstein, Jean, *Ecrits de cinéaste*, Adrien Maeght, Paris, 1993, parution 1931. 188p.

<sup>40</sup> Ménil, André, *L'Ecran du temps*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1991, 201p, p.39

<sup>41</sup> Ménil, André, *L'Ecran du temps*, Ibid., p.31

<sup>42</sup> Ibid., p.32

temps tel qu'il est : « Je voulais essayer de m'adapter au fil du temps en tant que tel, sans avoir à le remanier selon mes envies. Je voulais tenter une coopération naturelle avec le temps <sup>43</sup>».

La durée semble être déterminante, car plus elle est longue, plus le temps sera éprouvé, il semble donc nécessaire de prendre le temps pour qu'il se transcende :

« Comme s'il fallait, pour prendre du monde sa véritable dimension et goûter à sa profondeur, savoir se plier à ce qu'elles exigent de nous, ce temps, qu'on ne retrouvera atteint – à suivre Bazin – que par le plan-séquence, et que nous nous plaignons à déchiffrer derrière certaines images particulièrement insistantes<sup>44</sup>. »

Ménil, évoque ici, rejoignant Bazin, la nécessité de représenter le monde le plus fidèlement possible, tout en donnant au spectateur un rôle d'acteur que nous évoquerons plus tard. Il plaide une lenteur au sein du plan, et le respect de la « durée intime des êtres, des objets, ou des événements<sup>45</sup> », lenteur considérée comme telle à cause de l'accoutumance du cinéma aux *moments forts*. En effet le temps mort, le temps faible serait-il devenu une antithèse du cinéma, tant ce dernier a pris la direction inverse ? Antonioni, et les néo-réalistes semblent avoir prouvé que non.

Le plan-séquence permettrait donc « laisser le temps se déployer pour lui seul, selon son propre langage, et de saisir la « chose » avec respect, comme s'il fallait précisément du temps pour s'approprier d'une chose son image, et la donner à voir selon sa vérité<sup>46</sup> ».

Pour Pasolini, le plan-séquence est du cinéma à l'état pur<sup>47</sup>, car il reproduit le temps naturel d'une réalité subjective, puisque vue sous un seul angle. Il assimile le plan-séquence à notre vie, en fait la substance même du cinéma. Selon lui, le plan-séquence n'est que la reproduction du langage de la réalité, qui est toujours au temps présent. En d'autres termes, il est la « reproduction du présent<sup>48</sup> ».

Jean Mitry, quant à lui, relie la physicité du temps à la mobilité dans l'espace :

« Grâce à la caméra mobile, nous « actualisons » l'espace représenté, car l'espace dans lequel nous nous déplaçons effectivement ne saurait être qu'un espace

---

<sup>43</sup> Sokourov, Alexandre, *En un seul souffle, making of L'Arche russe*, réalisé par Knut Eistermann, Arte, 2003.

<sup>44</sup> Ménil, Alain, *L'Ecran du temps*, op.cit., p. 116

<sup>45</sup> Ménil, Alain, *Ibid.*, p.37

<sup>46</sup> Ménil, Alain, *Ibid.*, p.111

<sup>47</sup> Pasolini, Pier Paolo, *L'Expérience herétique* (Empirismo eretico, 1972), trad. Anna Rocchi Pullberg, Paris, Payot, coll. Traces, 1976, re ed. coll. Ramsay Poche Cine ma, 1989, 158p

<sup>48</sup> Pasolini, Pier Paolo, *Observation on the long take*, trad de McAfee, Owens, MIT Press, Vol 13, Juin 1980, pp.3-6, p.3



actuellement présent. Les choses sont bien « en train de se faire » puisque nous les suivons dans leur mobilité même, selon leur développement continu. Nous cheminons *avec elles*, et, donc, nous agissons (ou avons le sentiment d'agir) *en même temps qu'elles*. Cet « ici et maintenant » que le montage nous donnait à voir, le travelling nous le donne à percevoir *physiquement*, à ressentir. »<sup>49</sup> La réalité étant l'apanage du temps présent, le plan-séquence serait alors l'unique forme capable de faire ressentir ce temps présent, s'approchant au plus près de la *réalité*.

### ***Une esthétique réaliste ?***

Réalité et cinéma ont toujours entretenu un lien ambigu, car ce dernier, s'il est issu d'un point de vue, est toujours une représentation de la réalité *objective*. Bazin, lorsqu'il parlait du cinéma comme « achèvement dans le temps de l'objectivité photographique<sup>50</sup> », le voyait figer dans le temps la réalité d'un tournage, par l'objectivité de l'objectif, et la restitution du mouvement. Le cinéma est capable de capter non pas la réalité mais un point de vue de la réalité ; il n'en est pas moins le témoignage d'un fragment de réel. C'est cela qui a conféré au cinéma ses vertus narratives et immersives, qui nous fait croire ce que'on voit, malgré la mise en scène et le hors-champ véritable - l'équipe de tournage.

Le plan-séquence va dans ce sens, car la continuité temporelle, l'absence de morcellement et de montage apportent à cela une honnêteté.

Dans l'ouvrage *200 Mots clés de la théorie du cinéma*, le plan-séquence est considéré comme producteur d'impression de réalité ; « l'absence de fragmentation, au niveau du signifiant filmique, tend à faire apparaître le plan-séquence comme isomorphe du réel lui-même, dont il respecte en effet la double caractéristique essentielle : la continuité spatiale et la continuité temporelle. Il peut se donner ainsi comme un simple enregistrement fidèle des choses, l'image la moins manipulée que le cinéma puisse nous offrir du monde visible<sup>51</sup> ». Cette notion de fidélité par rapport au réel est aussi reprise par Alain Ménil : « le plan-séquence, comme la profondeur de champ, permettent de s'opposer à la tentation manipulatrice qu'est le montage un rendu « fidèle » du réel <sup>52</sup>».

---

<sup>49</sup> Mitry, Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Le Cerf, Coll. 7E Art, 2001, 526p, pp.263-264

<sup>50</sup> Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?* op.cit., p.14

<sup>51</sup> Garides, André et Bessalel, Jean, *200 Mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris, Le Cerf, Coll. 7E Art, 2011, 226p, p37

<sup>52</sup> Ménil, Alain, op.cit. p.111

Le cinéma, et plus encore le plan-séquence, figent un morceau de réel dans le temps : *ça a été*.

*Zapruder Film*, réalisé par un amateur dans la foule lors de l'assassinat de Kennedy semble être un exemple intéressant. Les images du film montrent dans la continuité la voiture présidentielle lors de l'attentat, et le corps de Kennedy atteint par le sniper. C'est une preuve incontestable de ce qui s'est passé, car du fait de la continuité, il est extrêmement difficile de remettre en cause ce qu'on voit. Le matériau film, résultant d'un point de vue dans la foule, a été utilisé par les services secrets pour déterminer l'endroit où le tueur s'était caché, car il atteste en lui-même d'un morceau de réalité. Pasolini parle de cette *réalité*, à propos de l'assassinat, dans son *Observation sur le plan-séquence* qui lui est dédiée : « il est impossible de percevoir la réalité telle qu'elle est sans un point de vue unique, et il est toujours celui de quelqu'un qui regarde <sup>53</sup>».

Si le cinéma recherche à s'approcher de la vérité, à capter l'essence de la vie, il n'en résulte toujours que d'un point de vue unique, ainsi que d'un cadre, par définition borné, et donc d'une exclusion du reste. Il ne peut se débarrasser de sa réalité seulement fragmentaire. Le cinéma-vérité et le cinéma direct ont tenté une approche de captation de cette réalité. Tournage en équipe légère, en 16mm, en plan-séquence et son synchrone, Jean Rouch en invente l'esprit dans *Les Maîtres Fous* (1954). Il nous fait croire en ce qu'il montre, car sa manière de montrer les yeux se révolter, et la bave qui apparaît dans les bouches ne peut qu'être réelle à nos yeux. C'est la dimension documentaire, et ici « reportage du vivant » qui frappe par son réalisme. Le docu-reportage est précurseur de ce qui sera l'esthétique immersive du found footage. François Niney, dans le cas du cinéma direct documentaire, voit dans l'ostentation du tournage en cours et le plan-séquence une nouvelle esthétique ; « une relation différente et vivante au sujet et au spectateur <sup>54</sup>».

L'étude de tous les écrits et films qui mettent en avant cette ambiguïté du réel filmé serait longue et fastidieuse, mais il apparaît que le cinéma de fiction - celui qui nous intéresse – gagne en réalisme, par le biais du plan-séquence, car il se fait le témoin d'un fragment d'une réalité qui ne subit pas les mutilations du montage, gardant alors une fidélité par rapport au réel. Selon Ludovic Cortade, « le plan-

---

<sup>53</sup> Pasolini, Pier Paolo, *Observation on the long take*, trad de McAfee, Owens, MIT Press, Vol 13, Juin 1980, pp.3-6, p.3

<sup>54</sup> Niney, François, *L'Épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, Bruxelles, De Boeck Université, Coll. Arts et Cinéma, 2000, 347p, p.138

séquence apparemment sans qualités semble occulter les marques de l'énonciation et se trouve au fondement de la croyance selon laquelle la présentation du réel se substitue à sa « re-présentation ». Les signes filmiques se dissolvent dans la foi placée non plus en l'image, mais en la réalité qui se relèvent à proportion que les signes s'y dissolvent <sup>55</sup>».

Le montage fait donc figure de traître, accusé de mentir, du fait du morcellement de l'action, du changement de point de vue.

Pourtant, il contribue à dissimuler la caméra et le dispositif filmique, comme notamment par exemple le champ-contre-champ qui se remarque moins que le plan fixe, en tant que figure de style par exemple. Voilà donc un premier paradoxe: est-ce par une plus grande manipulation du réel qu'il nous apparaît comme tel ?

Le montage, et donc le raccord, est considéré comme un acte impur, dont le propre échappe à la nature intrinsèque, indivise et immanente de la réalité entendue comme bloc. En revanche, le plan-séquence montre lui, pas son réalisme accru, les limites physiques du cinéma, ce qui, pour François Niney, n'est pas du tout une manière appropriée de représenter le réel qui énonce un « cruel dilemme de l'objectif : risquer la manipulation ou verser dans l'idiotie ? <sup>56</sup>».

Pour Pasolini, « c'est dans le montage qu'advient la stylisation ». Le montage synthétise la linéarité du plan-séquence, le réduisant en segments, par ellipses non perçues. Il évacue donc les temps morts, et donc le temps lui-même. Cette déstructuration de la linéarité, pour Jean Mitry, est un raccourci, car on change de lieu d'observation ; ainsi, « *nous allons plus vite que la chose en mouvement, et, donc, nous la dominons [...]* nous ne pourrions en aucun cas *l'éprouver* [le mouvement], il nous est *extérieur* <sup>57</sup>». De fait, nous restons, par notre omnipotence et notre ubiquité, en dehors de l'action. C'est donc cela qui va apporter une différence importante entre montage et plan-séquence, si les deux ont les moyens de rendre crédible et réaliste une séquence, pour des raisons différentes, l'un – le montage – adopte un point de vue externe, tandis que l'autre est interne même si nous allons voir que ce n'est pas le cas de tous les plans-séquences.

---

<sup>55</sup> Cortade, Ludovic, *Le cinéma de l'immobilité*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2008, 311 p, p156

<sup>56</sup> Niney, François, *L'Épreuve du réel et le cran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, op.cit., p.15

<sup>57</sup> Mitry, Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op.cit. p.263-264

Le plan-séquence apparaît donc comme un moyen – le seul – de faire ressentir l'espace et le temps dans leur immanence, et donc de faire apparaître les choses non pas dans *leur* réalité, c'est impossible, mais dans *une* réalité ambiguë. Le montage semble posséder d'autres vertus, moins physiques que psychologiques, qui en font une arme immersive différente. Il ne s'agit pas, pour l'instant, de hiérarchiser ou de préférer l'un plutôt que l'autre, mais d'aller maintenant observer ce qui advient au niveau de la perception formelle et de l'acceptation diégétique, du côté du spectateur.

## Chapitre 2

### Regard, perception et immersion.

#### *Sémiologie du montage*

L'être humain, à l'aide de son système visuel et cérébral, a la faculté de relier deux images non continues par l'esprit. L'association de deux images fixes fonctionne aussi bien avec des images mouvantes, ces dernières sont d'ailleurs plus efficaces pour faire entrer le sujet dans une histoire qu'on veut raconter. Cela grâce à la reconnaissance visuelle des éléments, aux formes et couleurs, à l'unité du format, et à la spatialisation. Le lien physique entre deux portions de film s'appelle un raccord. Si l'on raccorde un plan large montrant un personnage dans un décor avec un plan rapproché d'un personnage dont on reconnaît par sa forme qu'il est identique au précédent, on fait le lien automatiquement (de la même manière que si un mouvement de caméra continu avait relié les deux points de vue). Ce n'est pas inné, cette faculté se développe en naissant, de la nécessité cognitive de reconnaître les formes de l'univers qui nous entoure. Un nouveau-né mettra un temps pour faire le lien entre le profil et la face du visage de sa mère, et ainsi identifier toutes ces formes comme une seule et même entité : sa mère.

Pour relier deux images sans discerner l'artifice, l'être humain doit pouvoir se repérer dans l'espace-temps. Il y a aussi des choses qui éveillent son attention et permettent de le manipuler. Par exemple une action ; si un personnage agit sur un plan et qu'on voit l'action sur un autre plan, on fera le lien. Une discussion est également une bonne manière, car on a l'impression d'assister à une conversation, et ce qui se dit est plus captivant que ce qui se déroule visuellement. Le geste et la parole permettent la liaison de deux images, dans une impression de continuité. Mais ce qui nous intéresse, car il touche au point de vue, c'est le raccord regard. Lorsqu'on voit quelqu'un regarder quelque chose avec attention, il est parfaitement naturel de bouger la tête pour regarder ce qu'il regarde. Mais c'est ici que le montage est supérieur à la continuité, et donc au réalisme : l'identification au personnage qui regarde permet de nous placer à son point de vue. Alors qu'il semble peu naturel d'entrer dans la tête de quelqu'un, on peut voir à travers ses yeux et seul le raccord permet cela. Mais l'intérêt qu'on porte à l'objet regardé est si fort, qu'on se satisfait totalement de qu'il nous soit montré et de fait on tisse un lien

avec le personnage, puisqu'on partage avec lui son champ de vision. Ce raccord n'est donc pas réaliste, mais parfaitement admis, car le spectateur jouit de pouvoir réaliser son souhait sans attendre : voir ce qui est regardé. Il n'est pas perçu en tant qu'ellipse, et l'impression de continuité est respectée. Il en va de même en sens inverse, lorsqu'on passe d'un élément quelconque, à quelqu'un qui le regarde. Car il permet de voir la réaction du personnage, et d'interpréter sa pensée. Ces deux types de raccords regard sont particulièrement efficaces et invisibles, comme le démontre Hitchcock, en 1948, dans *la Corde*.

Si ce film est célèbre pour être le premier film-séquence donnant l'illusion de la continuité, il est en réalité très trompeur. Ses raccords dans les dos des personnages ou les zones sombres, nécessaires pour le changement du magasin - les 305 mètres de pellicule permettaient de tourner onze minutes au maximum - sont clairement ostensibles. Le spectateur qui les remarque se croit alors dans la confiance. Il prend conscience de l'artifice, et dès lors, ne voit plus que cela. Il jouit du pouvoir de détective qui lui est conféré, mais ne voit pas que de son autre main, le maître le mystifie. Il existe quatre coupes franches dans *La Corde*, qui passent complètement inaperçues, grâce à l'acceptation de l'idée du film-séquence, et à la focalisation sur les raccords voyants, dans le noir. Chacune d'entre elles est un raccord regard, dans un sens ou dans l'autre, comme expliqué précédemment. Ainsi, même pour des spectateurs comme nous, conscients de leur présence, elles sont très difficiles à repérer tant ce type de raccord est fluide et instinctif.

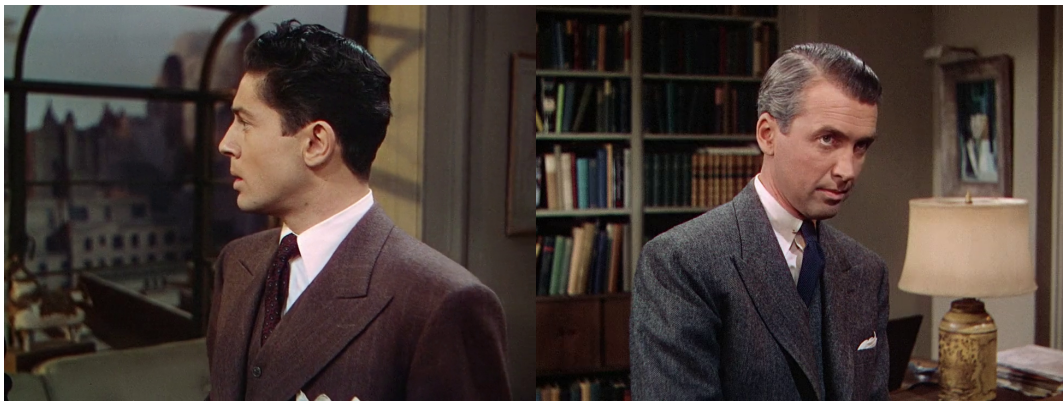
Fig. 3 - *La Corde*, Hitchcock, 1948



**premier type de raccord regard** : on montre quelqu'un qui regarde, puis son champ de vision



**premier type** : plusieurs personnages regardent, et l'on voit ce qu'ils regardent



**deuxième type** : cette fois-ci on voit d'abord le personnage, puis celui qui le regarde



**deuxième type** : on voit la chose regardée, puis le regard

Entre raccord invisible totalement admis cognitivement et historiquement, et continuité qui rend la scène plus réaliste, il est complexe de déterminer quel type de découpage prévaut sur l'autre en termes de réalisme. Il faut aller chercher dans la conception du spectateur de son propre état de spectateur.

### ***La conscience du filmage***

L'impression de réalité peut être augmentée dans la mise en évidence du processus filmique, car on peut moins remettre en cause le fait que ces événements ont bien eu lieu et d'autant plus si la scène est continue. L'esthétique *found footage*, par exemple, directement issue du cinéma direct (plan-séquence, caméra légère, son synchrone), et qui imite le reportage, est très immersive, de par l'image continue, de mauvaise qualité et peu stable. Si nous prenons conscience du processus filmique, nous ne remettons pas en cause ce qui est filmé, ou plutôt ce qui l'a été. Nous faisons pas abstraction de l'artifice, mais cela nous permet justement de croire aux événements filmés. La perception du réel dans un film *found footage* en esthétique reportage est donc différente, car la crédibilité est due à l'aspect maladroit, volontairement tremblant et tenu à la main.

Si l'esthétique n'est pas à proprement parler réaliste, car ce qui est montré ne correspond en aucun cas à la vision humaine, elle parvient à nous faire croire en une réalité que l'on sait filmée. Elle est apportée par la présence ostensible d'un avatar auquel on s'identifie : le cadreur, qui nous offre des yeux de substitution : l'objectif. Cette confiance vient aussi d'une conscience du spectateur du processus filmique, sa connaissance du médium caméra. *Cannibal Holocaust* (1980), de Deodato Ruggiero, filmé en 16mm, est le modèle du genre. Le réalisateur fut d'ailleurs arrêté et dut prouver que les acteurs ne s'étaient pas fait manger. Aujourd'hui, avec le développement des caméras amateur de plutôt bonne qualité, dont celles des smartphones, l'image est plus lisible, moins captivante. *The Visit* (2015) de M. Night. Shyamalan a intelligemment tenté d'assumer la place d'une caméra HD avec laquelle la protagoniste filme parfois, et dont les images se confondent presque avec celles « réelles » du film.

Ce qu'apportent ces films est une immersion dans un autre univers par la révélation du processus filmique, qui fait alors croire non pas que le champ de vision est celui d'un être humain, mais que la caméra a vraiment filmé ces choses, qu'elles sont réelles. Le manque de détail, de stabilité et le hors-champ oppressant compliquent leur contestation et donc renforcent leur véracité. On peut donc



temporairement les accepter, de la même manière qu'on croit les événements d'un reportage télévisuel.

L'illusion de réalité induite par le cinéma et ses différentes manières de filmer et de monter rend l'immersion automatique. Cela déjà depuis le cinéma primitif ; on se rappelle la peur que prirent les premiers spectateurs devant le train de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* de Louis Lumière.

### ***Le Pacte fictionnel général***

« Ce qui importe seulement, c'est qu'il puisse se dire tout à la fois que la matière du film est authentique et que cependant, c'est du cinéma. Alors l'écran reproduit le flux et reflux de notre imagination qui se nourrit de la réalité à laquelle elle projette de se substituer. La fable naît de l'expérience qu'elle transcende .<sup>58</sup> »

André Bazin

Les films traditionnels plongent le spectateur dans une histoire, à l'aide d'une intrigue, de personnages, d'actions et de la création d'émotions, d'empathie. La caméra devient invisible, fluide dans ses mouvements, ses plans et raccords sont calculés. Tout est mis en œuvre pour faire oublier l'artifice. Celui qui regarde, éduqué à l'image et mis en conditions (salle de projection, grande taille d'image et obscurité) va accepter de croire en un univers qui n'existe pas en dehors du plateau de tournage, alors qu'il sait pertinemment que ce qu'il voit est le produit d'une équipe technique, et que les personnages sont des comédiens. Il est d'ailleurs remarquable qu'un star-système puisse exister, et qu'un même acteur puisse faire croire qu'il est plusieurs personnes différentes.

D'où l'existence d'un pacte fictionnel entre le cinéaste et l'individu qui regarde, qui n'est pas basé sur la croyance en un mensonge, mais une conscience de la fausseté de ce qui est montré. Pour Bazin, le spectateur doit « croire à la réalité des événements en les sachant truqués<sup>59</sup> ». La psyché est divisée en deux : la conscience du film en tant qu'objet, et la foi en l'univers diégétique. Si cette « schizophrénie » du spectateur a évolué avec le temps, et notamment la société, depuis la naissance du cinéma, elle a toujours existé chez nous. Elle n'est pas propre au cinéma, ni même à l'image ; depuis toujours, la littérature et le théâtre

<sup>58</sup> Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*, op. Cit., p.57

<sup>59</sup> Ibid., p.57

sont parvenus à plonger leur public dans une histoire fictive. Mais la puissance des images possède une vertu particulière ; l'adhésion à l'univers amène à un abandon devant le récit, le spectateur devient passif, n'a aucun effort à faire, contrairement au lecteur.

Outre les conditions de visionnage, et l'éducation à l'image (tous les films vus, la connaissance et conscience du processus filmique), le langage cinématographique participe grandement à la construction de ce pacte, tout comme les sensibilités qui diffèrent selon les individus.

### ***Deuxième pacte et paradoxe***

Plus qu'aucune autre forme, le plan-séquence prend le risque d'exposer l'artifice ; un double jeu de conscience et de confiance se met en œuvre, en résulte un deuxième pacte spécifique au plan-séquence, qui crée toute son ambiguïté et lui donne son statut métaréflexif.

Devant *Gravity* (Cuarón, 2013), quelques minutes après le début du film on ressent quelque chose qui nous dit : la caméra n'a pas été coupée depuis le début. Et au lieu de sortir totalement du film, de se voir dans la salle obscure entouré d'autres spectateurs, on éprouve une satisfaction particulière à ce jeu mis en place par le cinéaste, qui parvient ainsi à dialoguer individuellement avec ceux qui s'en rendent compte. Un suspense se crée aussi, celui de l'attente du raccord; il fait ressentir le temps, le fait devenir « visible ». Après celle-ci, nous oublions l'artifice et retournons dans notre film. Ce va-et-vient entre la conscience du film et la confiance en l'histoire et par extension en celui qui la raconte donne au plan-séquence sa dimension ambiguë.

Le plan-séquence est donc paradoxal dans le sens où il est à la fois plus « réaliste » dans son honnêteté et sa manière d'appréhender le temps présent, mais il met plus en valeur l'artifice, la présence de la caméra et donc le fait que ce qui est raconté n'existe pas.

### ***Pour un spectateur actif ?***

Bazin prônait la sublimation du réel par sa mise en lumière, grâce à la saisie du mouvement dans le temps et l'espace ainsi que le respect de son ambiguïté,

refusant un montage qui ferait le travail de l'oeil du spectateur. L'adhésion au plan-séquence par sa longueur et sa fixité met le spectateur en difficulté, le contraignant à choisir où placer son regard. Il demande une aussi implication mentale du spectateur devant l'objet filmique.

Pour le citer : « Ce langage synthétique est plus réaliste et à la fois plus intellectuel, car [...] obligé de faire usage de sa liberté et de son intelligence, le spectateur perçoit directement dans la structure même de ses apparences, l'ambivalence ontologique de la réalité.<sup>60</sup> ». Il implique selon lui une attitude mentale plus active et même une « contribution positive du spectateur avec la mise en scène »<sup>61</sup>.

Le plan-séquence posséderait donc un côté brechtien, qui impliquerait un travail du spectateur. Michel Ciment le perçoit dans un cinéma moins réaliste que celui de Welles ; celui de Theo Angelopoulos, qui « nous engage et nous détache à la fois, qui nous fait participer à ce qu'il représente et sans cesse nous rappelle pourtant qu'il s'agit d'une fiction esthétique<sup>62</sup> ». La dialectique dans le plan l'amène à considérer ce qu'il voit comme un raisonnement. Le spectateur, livré à lui-même et à son interprétation, se doit donc d'être actif pour décoder le sous-texte et le non-dit, son regard est conscientisé. Gilles Deleuze, aussi, évoquait cette activité, cette fois-ci au sujet du cinéma néo-réaliste : « au lieu de représenter un réel déjà déchiffré, le néo-réalisme visait un réel à déchiffrer, toujours ambigu<sup>63</sup> ».

Nous avons évoqué plus tôt la présence d'un second pacte fictionnel, basé sur la conscience du plan-séquence qui induit une proximité avec le cinéaste. Mais ce type de pacte est-il valable dans le cas du spectateur moyen qui, la plupart du temps, ne perçoit pas la mise en scène, la performance des acteurs ou les mouvements de caméra ? Bien installé dans son siège, il ne demande qu'à être divertie, à rentrer dans un autre univers pendant quelques heures. Ce n'est pas le cas de tous, certains feront plus attention à tel ou tel critère en particulier, mais il y a forcément un moment, si l'on veut qualifier le film de réussi, où le spectateur doit se perdre dans l'univers du film, lâcher prise. Cela dépend de ses prédispositions psychologiques (humeur, stress, rapport du sujet du film à sa propre vie), mais aussi de son rapport aux films et sa capacité d'acceptation d'une autre réalité. Même si l'on prend en compte l'avis du critique le plus sévère, le plus minutieux, il y a fort à parier que, s'il aime le cinéma, il se perdra lui aussi dans l'histoire ou l'ambiance d'un film. Il est humain d'accepter cette nouvelle réalité formée

---

<sup>60</sup> Bazin, Ibid. p.69

<sup>61</sup> Bazin, Ibid., p.75

<sup>62</sup> Ciment, Michel, *Theo Angelopoulos*, Édilig, 1989, p. 10

<sup>63</sup> Deleuze, Gilles, *L'Image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, Coll. « Critique », 1985, 378 p.7

d'images et de sons, de voir et d'entendre par l'extension de nos organes percepteurs.

On peut alors se demander si tourner en plan-séquence et perdre les potentialités du montage présente un si grand risque que cela, dans la mesure où, comme l'on disait précédemment, le spectateur qui rentre traditionnellement dans le film pour oublier le monde extérieur, ne perçoit pas l'artifice. Après la récolte d'avis de plusieurs personnes cinéphiles, mais peu familières avec le processus filmique, au sujet du film *Birdman* (Iñàrritu, 2014), certains n'ont pas remarqué qu'il s'agissait d'un unique plan. Quel intérêt, dès lors de simuler le plan unique ? Est-il plus virtuose de l'avoir accompli, ou bien de l'avoir dissimulé ? Une question intéressante est la suivante : ces personnes, happées par la narration, qui n'ont pas perçu l'artifice, ont-elles ressenti le film différemment que s'il avait été découpé ?

L'activité du spectateur a visiblement évolué, depuis les théories baziniennes sur les premiers plans-séquences de Welles. Il semble qu'il soit de plus en plus guidé, mais aussi plus au fait des techniques de cinéma, et malgré tout enclin à en faire abstraction.

Avant de tenter de dresser les théories d'un nouveau spectateur et d'un nouveau cinéma, il est important de préciser la position centrale de la caméra et du point de vue. De voir comment la perception est influencée par ce qui touche à l'image, au cadre, et à la stabilité, et comment les différents moyens participent à l'immersion.

### ***Différents outils à disposition***

Le rapport entre technique et esthétique n'a jamais été évident à déterminer. Dans les raccourcis et lieux communs, on a tendance à oublier que cette première a un lien direct avec les choix de l'artiste, et au cinéma, des cinéastes. Disons bien « des », car si le metteur en scène a dans sa tête une idée bien précise en termes de cadre et lumière, il revient au chef-opérateur d'en faire une œuvre. Il serait donc faux d'affirmer que le poste de directeur de la photographie est uniquement technique, ou bien il faudrait admettre que celle-ci contient bel et bien une partie « artistique ».

Tout d'abord, rappelons que « technique » vient du grec *tékhne* qui signifie en premier lieu l'art, puis l'industrie et enfin l'habileté. Il y a donc une notion de savoir-faire, de compétence rigoureuse qui est effectivement l'apanage des

exécutants. Mais la technique est surtout un art, et même si définir l'Art est éminemment complexe, on ne peut la voir comme intrinsèque, elle n'aurait dans ce cas aucune finalité. Elle est, au cinéma comme ailleurs, au service d'une vision et donc d'une esthétique imaginée et conçue collectivement. *L'esthétique* revêt aujourd'hui dans les esprits un caractère moins univoque, plus tourné vers un mode d'expression particulier, une forme. Autrement dit, elle n'est pas nécessairement dirigée vers la beauté, mais plutôt un style propre, qui porte un sens propre lui aussi.

Une forme s'adapte donc à un fond, ce qui passe donc par des décisions artistico-techniques entre metteur en scène et directeur photo, notamment sur le point qui nous intéresse, c'est à dire, le mouvement.

Il faut donc décider d'un moyen de filmage, de la manière de mouvoir la caméra. Cela pose la question du point de vue, de la stabilité, et contient aussi des contraintes financières.

On a le choix entre maintes techniques de prise de vues. Elles doivent s'adapter à ce qu'on veut et à l'idée que l'on a du film. La caméra doit-elle être stable ou tremblante ? Doit-elle parcourir un chemin impossible pour l'homme ? Généralement, plus le budget est élevé, plus la machinerie est performante. Mais l'effet produit est bien sûr perceptiblement différent selon la machinerie.

Dans le cas du plan-séquence, la manière de porter la caméra a d'autant plus d'importance que le plan peut être long, voire très long, et son rapport au réalisme est fondamentalement lié à la stabilité et au mouvement.

### ***La caméra portée***

La caméra est placée directement sur l'épaule du cadreur, à l'aide d'une crosse ou bien de mousse, qui est libre de se déplacer. Sans grande stabilité, elle existe, se voit et s'assume comme telle. À hauteur d'homme, elle est personnifiée et correspond très souvent à la vision d'un personnage qui regarderait ou vivrait la scène. Le spectateur se trouve impliqué dans l'univers filmé bien que la caméra et donc l'artifice soient bien visibles. Ce procédé ajoute de la tension physique dans des scènes qui peuvent devenir violentes. Car si l'on sait que la caméra n'est pas nos yeux, on se dit que quelqu'un doit bien la tenir et fait face à un danger. L'adhésion du spectateur tient donc au fait qu'il croit que la scène est vécue, de par sa forme proche de celle du reportage, et la conscience de la présence d'un être

humain derrière la caméra. Elle est aussi la base de l'esthétique *found footage*, dont nous avons parlé, qui se distingue par son instabilité exacerbée. Elle est employée aussi dans la trilogie *Pusher* (Nicolas Winding Refn, 1996), et l'aspect « cru », instable, et nerveux de son image lors de longs plans-séquences, comme le plan introductif du premier épisode, véhicule parfaitement l'essence noire du film, nous « embarquant » facilement dans l'univers et l'histoire.

### ***Steadicam, grue et autres techniques de stabilisation***

Le Steadicam, inventé par l'Américain Gareth Brown en 1974 et utilisé pour la première fois en 1976 pour le film *Marathon Man*, de John Schlesinger, a constitué une vraie avancée dans la stabilisation et la liberté de mouvement. Ce système basé sur un harnais fixé au corps du cadreur et doté d'un bras mécanique pouvant supporter la caméra par la seule station debout, répartissant intelligemment le poids sur le centre de gravité, permet une stabilisation et une fluidité de mouvement remarquables. La caméra peut être manipulée à la main et être mue dans l'espace sans qu'on ait les tremblements et saccades inhérents à la caméra portée. C'est donc l'évolution technique qui amène un changement dans la nature du point de vue, car non seulement cette fluidité exacerbée rompt avec les défauts naturels admis d'une caméra épaule, mais déshumanise la caméra, créant une sorte de flottement, légèrement fantomatique.

Si *Shining* le popularise, en 1980, c'est dans *Elephant* (Van Sant, 2003) qu'il assume totalement ce point de vue suspendu, plus viscéral. Bien qu'il parvienne à faire oublier la caméra, son point de vue est ambigu : on ne sait pas si l'on a celui d'une caméra qui filme une action que l'on peut croire réelle, ou bien si le champ filmé représente le champ de vision d'un personnage du film.

Il a été utilisé très fréquemment pour des plans-séquences qui suivent longuement des personnages ou une action, on peut notamment évoquer celui des *Affranchis* (Scorsese, 1990) qui suit Ray Liotta dans les couloirs du club, ou bien l'affection que lui porte De Palma (*L'Impasse*, *Snake Eyes*, *Le Bûcher des Vanités*, *Mission To Mars*) et Gus Van Sant (*Gerry*, *Elephant*, *Last Days*).

Dès l'âge d'or d'Hollywood, la grue à plate-forme - qui devait déplacer les opérateurs et la caméra - permettait à la caméra de prendre une grande amplitude et de réaliser des mouvements particulièrement complexes. Depuis, la création en 1975 de la Louma, grue télescopique, par des ingénieurs français, a donné la

possibilité de manipuler la caméra entièrement depuis le sol, avec grande précision et fluidité. Ces trajets spectaculaires, que l'on voit dans les plans d'introduction de *La Soif du Mal* (Welles, 1958), *The Player* (Altman, 1992) ou *Boogie Nights* (Anderson, 1997), ou bien à la fin de *Profession Reporter* (Antonioni, 1975) se prêtent en effet très bien aux plans-séquences d'ouverture et de fermeture, du fait du changement morphologique du point de vue qui n'a là plus rien d'humain : nous n'avons pas l'habitude de voir les choses en plongée et encore moins dans des mouvements de grande amplitude. Il est par nature destiné à impressionner et à rendre visible le mouvement.

D'autres éléments de machinerie ont permis de réaliser des plans sur une longue durée. La dolly – pour *La Corde*, par exemple - et le travelling, qui peuvent prendre différentes formes, sont à peu de choses près similaires dans leur stabilité et fluidité. Le travelling doit cependant suivre une trajectoire fixe, qui dépend des rails (rectilignes, courbes, circulaires...), mais la vitesse et régularité du mouvement peut être plus contrôlée, voire mécanique. L'effet produit par un lent travelling latéral peut être intéressant dans son dévoilement progressif du hors-champ, comme le fait Tarkovski dans *Le Sacrifice* (1986), ou, dans un tout autre style, Park Chan-wook dans *Old Boy*, (2003).

On invente sans cesse de nouveaux appareils de stabilisation, et de stabilisateurs intégrés aux caméras, pour aller toujours plus loin dans les potentialités du mouvement et de les rendre accessibles à de nouveaux marchés.

La différence esthétique, de l'ordre du point de vue, induite par les diverses techniques, offrent aux cinéastes un large panel d'outils pour immerger le spectateur.

### ***Immersion ou distanciation?***

Bien qu'il en ait conscience, la radicalité de la confrontation du spectateur avec l'objet filmique, à partir du moment où il est assis sur son fauteuil, le force à déployer une attention particulière en début de séance, pour oublier son monde et permettre la transposition de son esprit dans l'univers fictif présenté. Pour cette raison, l'ouverture du film se doit d'être spécialement captivante et immersive. De nombreux films commencent de cette manière, et l'on peut penser, au vu des résultats observés, que l'ambiguïté du plan-séquence joue un rôle singulier dans cette transposition d'univers. Il en favorise l'acceptation, de par son aspect réaliste, mais également artificiel, il ne nie pas être du cinéma, mais justement l'honnêteté

initiale adoucit la transition, et finalement la symbiose des univers prend place plus vite.

Cette thèse est difficile à défendre, dans la mesure où, comme évoqué précédemment, les mécanismes de l'immersion, et du pacte fictionnel dépendent de la subjectivité et du vécu des individus. On peut néanmoins parler de certains plans d'ouverture impressionnants, issus de films très différents et essayer de voir par quels moyens ils parviennent admirablement à nous happer.

Par exemple, *The Player*, (1992) de Robert Altman nous attire dans son intrigue par son côté métaréflexif, c'est par la mise en évidence du cinéma - on se trouve dans des studios - qu'on parvient à l'oublier. La première image est d'ailleurs un clap qui est vraisemblablement celui du film. La caméra se livre à un ballet aérien, dans un mouvement de grue, qui traverse l'espace et nous montre l'extérieur d'une maison de production, avec les studios en arrière plan où il est écrit : « des films, plus que jamais ». Ce film pamphlet se met lui-même en abîme en tant que film des studios qui dénonce les studios. Le plan suit le va et vient du personnel, des voitures, des scénaristes qui viennent présenter leur idée au producteur Griffin Mill, joué par Tim Robbins, et épie leurs discussions, relatives au cinéma, dont certaines portent même sur le plan-séquence. L'adjoint de la sécurité parle en effet d'ouvrir un film dans un plan sans couper pendant six minutes, ce qu'Altman fait ici en huit. Le mouvement de caméra se répète, les personnages s'entrechangent et petit à petit, l'intrigue classique se met en place : une lettre destinée au producteur avec l'inscription « ton Hollywood est mort ». Griffin, se sentant observé, regarde par la fenêtre derrière lui, où la caméra s'était arrêtée, mais n'y voit personne, car notre regard n'existe pas pour lui, et il y a raccord, le film peut commencer. Par la mise en abîme de la critique des studios, mais également mise en abîme du plan-séquence, Robert Altman nous montre le cinéma, par son mouvement de caméra ostentatoire, tout en exerçant ses pouvoirs sur nous, pour finalement nous emporter dans une narration plus conventionnelle, ayant magistralement posé le sujet du film.

Sans doute parmi les ouvertures les plus intrigantes, celle du film *Snake Eyes* (1998), de Brian De Palma, est anthologique, de par son (faux) plan-séquence de douze minutes. Sans être le lieu de mouvements improbables, ou d'une virtuosité acrobatique comme *La Soif du Mal* (1958) ou *Soy Cuba* (1964), elle montre un point de vue d'une scène entière qui, enfermé par son cadre, ne voit pas les éléments clés qui ont lieu dans la salle. Lors d'un match de boxe, un coup de feu



retentit. Ce plan constitue la base de l'intrigue, de l'enquête policière qui aura lieu pendant le film. Tout est joué à ce moment-là ; le film s'ouvre donc sur une *illusion* en temps réel dont les clés se révéleront ensuite, petit à petit. De Palma, tout en présentant ses personnages, ses lieux, l'univers du film au moyen d'un très fluide Steadicam, brouille les pistes, cache des indices et fait une mise en abîme malicieuse du pouvoir mensonger des images. C'est d'ailleurs sur une télévision que commence le plan, qui met en place le décor au moyen d'une présentatrice. « I'm on TV ! » s'écrie Ricky Santoro, le protagoniste qui comme beaucoup d'Américains ne rêve que de passer à l'écran. « Dans ce pays ne devient réel que ce qui passe à la TV<sup>64</sup> », pour reprendre les mots du cinéaste. On est directement embarqué dans les frasques de Ricky, ses conversations téléphoniques, les rencontres brèves qu'il fait. Sa manière de les gérer montre rapidement qui il est : un personnage toujours en mouvement, ambitieux et vénal, se révélant être un policier, et qui pense contrôler son monde - il rêve d'être maire d'Atlantic City. Mais quand survient le coup de feu, on comprend qu'il n'a rien pu voir, et que nous non plus. Nous sommes intrigués par moments de l'étrangeté de certains éléments, que nous percevons comme indices, mais laissons filer, ne sachant que regarder, l'oeil surchargé d'informations. Par exemple, une musique extra-diégétique inquiétante, qui arrive un instant avant l'incident, nous fait prendre conscience du danger et parallèlement nous annonce aussi la fin de ce long plan ; qu'un film classique va prendre le relais et tenter d'éclaircir le mystère.

Ici, la continuité spatio-temporelle, qui est d'ailleurs truquée à de multiples endroits grâce à des panoramiques rapides, est importante dans le ressenti du vécu de l'événement. Si des coupes franches avaient eu lieu, elles n'auraient pas ou moins bien participé à la manipulation et à l'immersion dans le complot qui se joue, car la fragmentation aurait plus facilement déguisé la chose et l'on aurait accordé moins de crédit aux événements. C'est bien l'impression de vécu de la scène, dans un point de vue, qui permet de faire fonctionner l'illusion et l'immersion du spectateur qui bien qu'attaché à la vérité, souhaite être manipulé.

Pour l'introduction de *Boogie Nights*, (1997) Paul Thomas Anderson joue avec la découverte de ses personnages. Par un mouvement acrobatique qui passe de la grue au steadicam, la caméra entre dans la discothèque. Il permet de faire une entrée symbolique dans l'histoire, et de présenter tous les personnages qu'on va suivre, en se terminant sur le protagoniste Mark Whalberg.

---

<sup>64</sup> De Palma, Brian, *Brian de Palma, entretiens avec Samuel Blumenfeld et Vachaud*, Calman-Lévy, p.184

Ce plan, ainsi qu'un deuxième plan-séquence plus tard dans le film, qui voit notamment le passage de la caméra dans une piscine, sont directement inspirés de celui par lequel débute *Soy Cuba*, de Mikhaïl Kalatozov, film communiste qui s'oppose narrativement et dans sa forme au cinéma classique. Celui-ci démarre également en grande pompe par un mouvement de grue improbable, qui laissera tout spectateur perplexe tant il ne pourra concevoir comment un tel mouvement a pu être mis en place. Néanmoins, pas de personnage ou de narration dans ce plan ; un grand-angle déformant, des regards caméra et une post-synchronisation très nette des voix et de la musique, sont tant d'éléments qui mettent en évidence la caméra et le tournage derrière. Mais cette introduction n'a pas vocation à être immersive, c'est un film politique de propagande qui veut mettre en évidence la différence entre la débauche excessive du Cuba occidentalisé, et les dures réalités des conditions de vie sous ce régime pré-Castro. L'immersion dans l'histoire et la vie des personnages vient seulement à posteriori, à l'instar d'un autre plan-séquence, modèle du genre.

Tour de force, démonstration de maestria technique, le plan-séquence le plus connu et adulé de l'histoire, représentant ultime et emblème de la figure, est probablement celui de *La Soif du Mal* (Orson Welles, 1958). Cette ouverture *in medias res* est un festival d'action pure, de suspense et de mobilité. Commencant sur un gros plan de l'enclenchement d'une bombe placée dans le coffre une voiture, la caméra s'envole pour suivre le cheminement de la voiture dont l'autoradio émet une musique très rythmée, qui devient un repère audio du compte à rebours. La voiture s'approche de ceux qui seront les protagonistes. Le va-et-vient constant de la voiture vers eux, appuyé par le volume de la musique qui varie en fonction, crée une dynamique et un suspense, car seul le spectateur sait à quoi sont condamnés les personnages. Mais lui-même ne sait pas quand la bombe éclatera.

Le plan est d'une maîtrise incomparable, la texture du noir et blanc, l'utilisation de la musique, le mouvement de caméra et son rythme témoignent d'un travail titanesque (dix jours), mais aussi le mettent complètement en évidence.

Dans cette introduction spectaculaire, où l'usage de la grue est notable, notre point de vu vient d'au-dessus. Bien que nous ignorions qui ils sont, nous sommes au fait de l'acte de ces malfaiteurs. On adopte un point de vue externe, omniscient, on survole la scène comme une sorte de Dieu. On ne connaît encore rien au film, à son sujet, ni ses personnages. Quand le plan se termine, sur l'explosion, on n'a pas quitté l'idée que c'était un plan-séquence, on a l'impression d'avoir assisté à un tour de magie.

Selon Jacques Loucelles, « ce plan-séquence est une prouesse destinée à couper le souffle et à engendrer un suspens interne qui concerne moins l'action proprement dite que la virtuosité du metteur en scène. <sup>65</sup>», il s'éloigne ici totalement de la théorie de Bazin pour qui il est à la fois plus réaliste, mais surtout plus intellectuel. Il disait à son propos que « cette révolution dans les habitudes du découpage n'a pas grand intérêt en elle-même, mais par ce qu'elle signifie et permet<sup>66</sup> ». Il est vrai que nous cherchons des indices dans ce plan, notamment pour situer l'action et les protagonistes. Mais il constitue plutôt une introduction en préambule du film qui commence bien à l'explosion, et qui fait office d'attraction, de « spectacle », nous rappelant aussi l'origine du mot « spectateur ».

### *Un dispositif trop ostentatoire ?*

La conscience exacerbée du dispositif placé au cœur de l'attention, intelligible en tant que tel, peut lui faire perdre au film son essence cinématographique, tant il repose sur un moyen.

À propos de la mise en scène de *l'Arche Russe*, on peut noter chez Sokourov, « une sorte de fascination [...] pour l'outil que représente le steadicam. Dans le dispositif dont nous parlons, la maîtrise technique l'emporte donc sur ce qui nous est montré. <sup>67</sup>». Les détracteurs de sa forme reprochent au dispositif du plan-film de Sokourov une lourdeur colossale qui empêche « que quoi que ce soit de vivant et d'inattendu ne soit montré . [...] Il faut remplir cette succession de brefs moments qui sont tous artificiels dans la mesure où ils doivent s'adapter à un temps qui leur préexiste. Le cinéma ne consiste-t-il pas, pour sa part, à tenter l'opération inverse ?<sup>68</sup> ».

Le plan séquence impose, de façon immanente, une perception du temps différente. Il assume les fonctions de figure du réalisme, démonstration de maestria technique, ou convoyeur d'une impression de réalité exacerbée. Si André Bazin voyait en lui un moyen de rendre actif le spectateur avec des plans fixes en profondeur de champ, il semble aujourd'hui le guider plus que jamais.

---

<sup>65</sup> Loucelles, Jacques, *Dictionnaire du Cinéma*, Paris, Robert Laffont, 1992, 1725p.

<sup>66</sup> Bazin, *Orson Welles*, op.cit. p.69

<sup>67</sup> Site « Objectif Cinéma » <http://www.objectif-cinema.com/analyses/143a.php>

<sup>68</sup> Ibid.

**PARTIE 3**  
**Le temps du plan-séquence.**

## Chapitre 1

### Le plan-séquence à l'ère du temps.

#### *Le plan-séquence au temps du numérique*

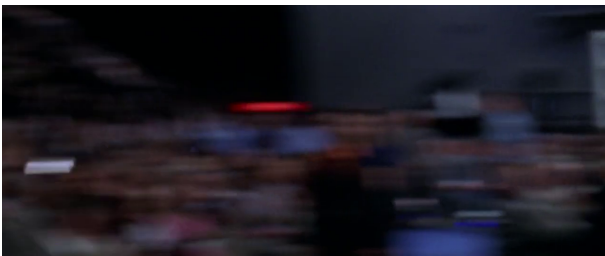
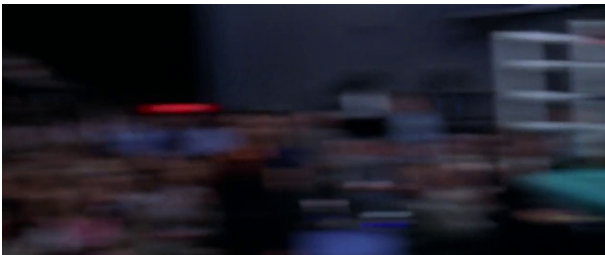
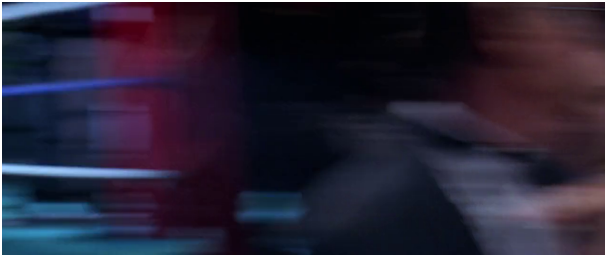
Pour le plan-séquence, le développement du numérique dans les années 2000 est doublement profitable, non seulement les batteries et le stockage rendent possible un filmage en continu beaucoup plus long, mais il rend également les techniques de truquage plus efficaces et accessibles.

Un plan qui bouge beaucoup est facile à truquer. Prenons le premier plan de *Snake Eyes* qui suit Nicolas Cage, il est fait de raccords imperceptibles pour l'oeil qui s'intéresse à l'histoire (le plan séquence d'ouverture étant rappelons-le un moyen de rendre l'action plus immersive). Ce plan se sert, par exemple, d'amorces de figurants qui traversent le champ, ou bien de brusques recadrages. Quand la caméra change rapidement d'axe pour s'attarder sur un détail, l'image devient floue avec le mouvement, on peut donc raccorder dans un mouvement similaire, exécuté exactement au même endroit. Les truquages sont traités en post-production sur ordinateur et passent inaperçus. (voir Fig 4 page suivante)

Cette technique n'est pas réservée au plan-séquence ; on peut grâce à elle relier le début d'une prise et la fin d'une autre, si le mouvement de caméra a été filmé au même endroit.

Les effets spéciaux permettent donc de faire un découpage tout en laissant croire à une continuité. Dans *Les Fils de l'Homme* (2006), de Cuarón, trois plans-séquences très complexes à mettre en œuvre l'ont été grâce à de très complexes effets spéciaux numériques, et les raccords sont littéralement invisibles.

Fig. 4 - *Snake Eyes*, Brian De Palma, 1998



*Birdman* utilise des raccords discrets dans des zones noires (le sas de l'entrée du bar, par exemple), mais joue aussi d'ellipses spatio-temporelles au sein du plan : la caméra fixe le ciel, qui change de la nuit au jour en un rapide *time lapse*, puis le cadre redescend, et l'action est propulsée à un autre endroit, à un autre moment. Cette manière habile de signifier que quelques heures se sont écoulées au sein du même plan, mais aussi de changer d'endroit permet de dilater l'espace-temps continu traditionnel propre au plan-séquence. Mais elle est anti-réaliste, au détriment de l'immersion, et parfois rend le raccord presque souhaitable.

Lorsque le plan-séquence est devenu virtuose, des années 1940 aux années 1960, on parlait d'acrobatie. Il convient mieux, désormais, de le comparer à de la prestidigitation.

En ce qui concerne la durée de la prise, à l'époque de l'argentique, les plus gros magasins 35mm permettaient au maximum de filmer onze minutes en continu (305 mètres). C'était la durée maximale que pouvait atteindre un « vrai » plan-séquence. Aujourd'hui, le temps de tournage est quasiment illimité, *Victoria*, film sorti en 2015 de Sebastian Schipper, dont on reparlera plus tard, est le plus long plan-séquence du cinéma, avec une prise de cent-trente-six minutes ininterrompues. Il détrône *L'Arche Russe* de Sokourov, qui avait, en 2002 déjà, relevé le défi dans un plan unique de quatre-vingt-dix-neuf minutes traversant le musée de l'Ermitage de St Saint-Pétersbourg. Les deux films n'ont rien en commun, si ce n'est le désir d'aller plus loin dans le défi technique, mettant en avant le plan-séquence et jouant de l'immersion qu'il permet.

Le temps de la prise s'accroît toujours et dépasse, avec *Victoria*, celui d'un long film. On peut stocker toujours plus d'information, des images d'une qualité qui s'accroît de jour en jour avec les progrès technologiques. Par l'indépendance technique qu'offre le numérique, d'autres médias on pu s'emparer du plan-séquence.

### ***La revanche de la TV***

Le cinéma n'est plus, et depuis longtemps le seul art et médium de l'image en mouvement ; dès la naissance de petites caméras Super 8 en 1965, l'image mouvante s'ouvre au public amateur. Mais l'arrivée et l'explosion de la télévision comme média propre ont changé beaucoup de choses. Elle a contribué à rendre l'expérience en salle plus spectaculaire. Le Cinémascope et la couleur sont arrivés

pour ramener les gens dans les salles, dans les années 1950, et rendre l'expérience unique. Aujourd'hui des téléviseurs grande taille produisant une image HD, au minimum, sont présents dans chaque foyer. Les programmes sont donc tournés en HD, et la surface des téléviseurs a quadruplé. Néanmoins, on distingue toujours le milieu de l'audiovisuel (de la vidéo) et celui du cinéma, avec des structures de production et des budgets très différents. Depuis quelques années, l'avènement incontournable des séries TV a vu naître une interpénétration entre audiovisuel et cinéma. Les séries sont passées de simples feuilletons épisodiques à un moyen d'expression artistique nouveau, grâce à des emblèmes comme *Twin Peaks* (années 1990), *The Wire* (2000), ou encore *Six Feet Under* (2000) qui révolutionnent la narration, le traitement des personnages, simplement la manière de raconter une histoire, grâce à un format de durée différent.

Les budgets des séries augmentent du fait de leur rentabilité. Aujourd'hui on trouve des auteurs et techniciens reconnus, venant du cinéma. On voit régulièrement des noms d'opérateurs suivis du sigle « ASC », au générique de nouvelles séries américaines. Beaucoup de cinéastes tentent l'aventure (Scorsese, Spielberg, Soderbergh, Del Toro...). Les décors, les moyens, les caméras sont d'échelle cinématographique ; l'intérêt pour les séries de reprendre les codes du cinéma est grand. Aujourd'hui, la série se détache pratiquement de la télévision, avec notamment l'arrivée de Netflix, producteur et diffuseur de séries. La série TV, de par son ambition artistique, utilise donc des figures propres au cinéma.

Lorsqu'on entre dans le moteur de recherche le mot plan-séquence, la deuxième suggestion qui s'affiche est : « plan-séquence true detective ». *True Detective*, créée par Nic Pizzolatto, est l'une des séries les plus remarquées de l'an passé. La première saison, mettant en scène des acteurs de cinéma, a beaucoup plu par son atmosphère poisseuse, ses personnages caricaturaux mais poignants, et son intrigue complexe. Le plan-séquence le plus spectaculaire de l'année ne vient donc pas du cinéma mais de *True Detective*, pour le final de l'épisode 4, réalisé par Cary Fukunaga. Il montre Matthew McConaghey s'extirpant d'une intervention armée dans un gang, avec un otage. Ce plan-séquence long de sept minutes est riche d'action, et complexe dans ses effets spéciaux, son éclairage, sa coordination, sa chorégraphie (beaucoup de combats qui nécessitent une grande précision). Il impressionne par son trajet tortueux, prend de la hauteur à l'aide d'une grue, change de rythme et suit de près le personnage de manière très fluide et virtuose.

La majorité des spectateurs ont donc perçu qu'il s'agissait d'un plan-séquence, tant la manière de filmer et le rythme, l'esthétique du plan dénote avec celle, lente, statique, de la série. Au bout d'un moment, chacun arrive à ce point où il se dit



avec satisfaction : « c'est un plan-séquence, jusqu'où va-t-il durer ? » puis on alterne entre immersion dans l'action et conscience de l'artifice, savourant l'intensité du moment comme un cadeau qui nous est fait, retenant son souffle. Chacun, le lendemain de la sortie de l'épisode, a dit que l'épisode était fantastique, du fait de ce plan-séquence final. Le réalisateur a même obtenu un Emmy Award de la meilleure réalisation pour cet épisode. Il ne s'agit pourtant ni plus ni moins qu'une exfiltration qui tourne mal, et il ne s'y passe rien de particulièrement signifiant. L'action, et particulièrement la poursuite, ont depuis toujours été les cibles privilégiées du plan-séquence qui s'y prête à merveille, grâce au mouvement qu'elles impliquent. Le mouvement est la clé de l'immersion par le plan-séquence.

Bien que cet exemple soit le plus mémorable, le plan-séquence fleurit dans d'autres séries (*Game of Thrones*, Saison 5, épisode 9, par exemple), essentiellement basé sur l'action et toujours motivé par un concept. Ainsi, comme le cinéma, les séries TV s'approprient cette forme, en font l'apologie et démontrent qu'elles n'ont plus rien à envier au cinéma.

### ***Le clip vidéo***

Le vidéoclip occupe une place particulière. Il a son système de production et son esthétique propre, qui s'attache souvent d'un concept marquant. Devant être visuellement fort, il a souvent recours à un montage très rythmé mais aussi parfois au plan-séquence. Particulièrement virtuose, celui du groupe OK Go, *This too shall pass*, (2005) montre un jeu de dominos qui prend de l'ampleur, et une réaction en chaîne a lieu durant toute la chanson. Un mouvement de caméra suit l'action et tout montage ferait perdre l'idée de réaction en chaîne, de performance qui se met en place. Un raccord invisible dans le noir a lieu, pour soulager l'équipe, et ne rompt pas l'effet. À la fin, la caméra panote sur les techniciens réalisateurs de ce montage minutieux explosant de joie, car la prise est bonne. C'est ici la performance qui est mise en valeur, et le filmage en continu atteste de sa véracité. Beaucoup de clips l'utilisent, par exemple le groupe Massive Attack, dont deux clips sont tournés ainsi.

La vision subjective est toujours sujette à l'expérimentation, à l'image du clip de Ilya Naishuller pour le groupe Biting Elbows et la chanson *The Stampede* où l'on partage la vision d'un braqueur qui se bat à l'aide de différentes armes.

De par son format synthétique, et le fait qu'il doive marquer l'esprit visuellement et rythmiquement, le vidéoclip se prête bien au plan-séquence.

## *Internet et les avancées technologiques*

La première suggestion affichée par Google reste : « plans-séquences célèbres ». Ce dernier suscite un engouement incroyable. Au sein des figures cinématographiques par excellence, le plan-séquence jouit d'une popularité sans pareille. Il est presque élevé au rang d'art, détaché de son propre film, proposé en visionnement par des dizaines de sites qui relatent et classifient les plus grands exploits en continu du cinéma. Dans des tops, des classements, des blogs, les internautes les jugent et apprécient en tant que performances techniques qui condensent en elles-mêmes le film qui les contient.

D'autre part, la propagation et le développement des technologies numériques amateur permettant de filmer de longues heures, notamment avec des smartphones ou des caméscopes peu coûteux, ont vu la prolifération des vidéos sur internet, dans les réseaux sociaux.

De nouveaux moyens d'expression sont apparus : des vidéastes se mettant en scène eux-mêmes, parlant à la caméra, tournant souvent en un seul plan fixe (*Le Bonjour Tristesse*, par exemple). Mais surtout, on a vu la prolifération des vidéos prises à tout moment, n'importe où, avec des smartphones. Les attentats récents et les manifestations à Paris, par exemple, ont été le lieu d'un tournage collectif, où tout le monde filme ce qui se passe, pensant capter quelque chose de marquant, et le partage sur internet, Facebook principalement, dans son entièreté. Cela rappelle un certain Abraham Zapruder lors de l'assassinat de Kennedy. Il y a fort à parier que si un président était tué aujourd'hui, les milliers de points de vue que Pasolini imaginait dans son *Observation sur le plan-séquence*<sup>69</sup> existeraient bel et bien. Avec les attentats, les rassemblements, les affrontements entre forces de l'ordre et manifestants, la rue est devenue un sujet traité par des consommateurs plus que des artistes, qui veulent montrer au monde ce qu'ils ont vu, ce qui a été d'où la nécessité de continuité. Une application appelée *Periscope*, a même été créée, qui permet de voir en direct ce que filment les smartphones d'autres personnes, en continu.

Peu de ces millions de vidéos amateur qui inondent internet contiennent du montage, pourtant très facile d'accès pour les amateurs (logiciels gratuits tels iMovie ou Windows Movie Maker). De fait, une impression d'instantanéité en

---

<sup>69</sup> Pasolini, Pier Paolo, *Observations on the long take*, trad de McAfee, Owens, MIT Press, Vol 13, Juin 1980, pp.3-6, p.3-4

ressort, comme si l'on assistait par visioconférence en direct à cela. Certains postent des vidéos de situations extrêmes à l'aide d'une micro-caméra (explosion ces dernières années du marché GoPro) fixée sur la tête. Par souci de véracité, on met la vidéo en entier, elle existe en tant que vidéo, elle fait foi, encore une fois : *ça a été*. On tente un rapprochement de la vision humaine filmée. Ce qui nous amène à évoquer une autre mise en situation subjective : le jeu vidéo et la réalité virtuelle.

### ***Le jeu vidéo à la première personne***

Le jeu vidéo et le plan-séquence ont aujourd'hui beaucoup à voir. Dans le premier, nous retrouvons bien souvent le champ de vision humain, en point de vue interne, avec la plupart du temps l'amorce d'une arme ou d'un objet. Les termes exacts sont : jeu en vision subjective, ou point de vue à la première personne, on qualifie d'ailleurs ce type de jeu, quand il est doté d'une arme à feu, de FPS comme « First Person Shooter » (jeu de tir à la première personne). Ce système est inventé en 1974 avec les jeux *Maze War* et *Spacim*. Plus tard, *Doom* (1993), *Counter Strike* (1998) et *Halo* (2002) participeront à populariser le genre. Les jeux, par leur recherche scénaristique et leur détail graphique accrus, sont devenus extrêmement immersifs.

C'est le joueur qui a le contrôle et décide d'évoluer dans l'univers de fiction comme bon lui semble. Il est évident qu'il faut substituer au monde réel un champ vision qui ressemble le plus possible à celui de l'homme. Et il est important de rappeler que la vision humaine est continue. Créer de l'interactivité passe par créer de l'immersion et c'est dans ce sens qu'évolue une partie du cinéma aujourd'hui, celle qui s'intéresse au plan-séquence. Le progrès technique, mais aussi technologique de la fabrication d'images et de sons contribuent à rendre les jeux vidéo plus crédibles, plus détaillés, on parle aujourd'hui de « réalité virtuelle », qui correspond à la substitution de la perception sensori-motrice et cognitive du monde réel par une autre, imaginaire, artificielle. Cet oxymore s'applique bien au cinéma, par la transposition dans l'univers de la fiction, mais nécessite une adaptation au champ de vision humain. Si le jeu vidéo l'a intégré, le cinéma est resté peu enclin à expérimenter les films en vision subjective, aussi à cause du manque de liberté de mouvement imposé par le cadre.

Inspirée profondément du jeu vidéo en FPS, la scène de braquage du film *Strange Days* (1995) de Bigelow, est tournée intégralement en vision subjective et

en plan-séquence (des raccords sont présents, mais habilement camouflés). Elle place le spectateur *dans la peau* d'un braqueur, montrant ses mains en amorce, tenant parfois une arme.

Un film d'action entièrement en vue subjective et continue, *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2015), du même auteur et de même style que le vidéo clip de combat évoqué auparavant, n'a pas convaincu, du fait de la distance avec le personnage principal, qu'on ne voit jamais, avec qui on n'arrive pas à partager le corps.

L'inspiration du jeu vidéo pour le plan-séquence en vision subjective est encore essentiellement basée sur l'action, pour dynamiser une séquence.

De rares films l'ont utilisée sans action particulière. *La Dame du Lac*, de Robert Montgomery, qui sort en même temps que *La Corde*, en 1948, déjà avait tenté de faire un film entier dans la peau de quelqu'un. Dans *Monsieur Klein* (1976) de Joseph Losey on partage un bref instant le point de vue de Delon, en entrant dans une maison vaste en inconnue. Mais ces timides tentatives n'ont jamais été fructueuses et l'identification est difficile, car l'échappatoire est impossible. Le spectateur semble avoir besoin d'avoir son espace en dehors de la diégèse. Peut-on être spectateur et acteur, en partageant le même corps ?

Si les films « à la première personne » laissent encore perplexes, on remarque, dans un pan du paysage cinématographique actuel, que la personnification de la caméra se généralise et qu'un changement de la perception du spectateur amène progressivement une nouvelle conception du cinéma.

## Chapitre 2

### L'hyperréalisme contemporain, ou l'avènement du spectateur-caméra

Si les plans-séquences ont toujours fait partie du cinéma de manière intégrante, on remarque qu'ils prennent aujourd'hui une place spéciale dans la production cinématographique mondiale, jusqu'à être présents en tant qu'ornements décoratifs dans les blockbusters de Marvel (*Avengers* et *Avengers 2*, de Joss Whedon, 2013, 2015). Mais si l'on laisse de côté ces utilisations stériles, prétentieuses et insignifiantes qui tentent de faire fleurir le box-office, il est intéressant de voir que quelques cinéastes lui donnent une place centrale et unique. À l'aide de l'analyse de trois exemples actuels très différents, on tentera de déterminer quel rapport notre figure entretient avec le souci de l'immersion des cinéastes actuels, si l'on peut constater une mouvance particulière et vers quelle évolution formelle et de fond se tourne-t-on aujourd'hui. C'est dans la place de la caméra, du point de vue, qu'il nous faut trouver des réponses.

Nous nous intéresserons aux films hollywoodiens des réalisateurs mexicains A.G. Iñárritu et Alfonso Cuarón : *Children of Men* (2006), *Gravity* (2013), *Birdman* (2014) et surtout *The Revenant* (2015), et à l'importance déterminante du chef-opérateur Emmanuel Lubezki. D'un autre côté, on analysera la performance *Victoria* (2015) de Sebastian Schipper, film-concept allemand indépendant réalisé en un seul plan et détenteur du record du plus long plan-séquence au cinéma. Dans une dimension plus poétique et métaphysique, le plan séquence de *Kaili Blues* (2015) de Bi Gan met en avant une forme de narration, et un point de vue inédits.

#### *Vers un ciné-immersion*

Trois Oscars d'affilée pour « El Chivo », Emmanuel Lubezki, chef-opérateur mexicain pour ses collaborations avec Alfonso Cuarón et Alejandro González Iñárritu, eux aussi sacrés de l'Oscar du Meilleur Réalisateur pour *Gravity* (2013), *Birdman* (2014) et *The Revenant* (2015). Si les trois films ne se ressemblent pas dans tous les aspects de la mise en scène, et si les approches de Cuarón (*Children of Men*, *Gravity*) et Iñárritu (*Birdman*, *The Revenant*) divergent un peu, il est facile

de leur trouver des points communs. Ce sont des films qui mettent en avant la beauté de l'image - on n'a pas le temps d'évoquer le son, qui est la base de l'immersion, et dont les évolutions prennent le même chemin. La caméra y tient une place primordiale, ses mouvements, ses chorégraphies sont extrêmement précis, la texture d'image est très travaillée, rien n'est laissé au hasard. La photographie captive et impressionne par sa virtuosité et sa beauté, même lorsqu'elle filme des choses dures comme la scène de guérilla dans *Children of Men*, ou l'attaque de l'ours dans *The Revenant*. Certains iront même jusqu'à les qualifier de « films de chef-op » qui mettent l'image sur le premier plan au détriment du reste. Mais n'oublions pas que ces deux réalisateurs ont convaincu avec des films bien moins clinquants, on pense à *21 Grammes* (Iñárritu, 2003) ou *Tu Mamá También* (Cuarón, 2001). Un découpage minimal, une texture d'image réfléchie et adaptée au sujet traité, étaient déjà présents. Dans une logique de production hollywoodienne, ils ont choisi d'exacerber ce « style », jusqu'à créer un courant, qu'on pourrait appeler « hyperréalisme contemporain », basé principalement sur l'immersion du spectateur, et l'utilisation d'une caméra à hauteur d'homme et adaptée à sa vision, très fluide, qui fait le moins possible recours au montage.

Les plans-séquences virtuoses sont la marque de fabrique de ces réalisateurs, qui parviennent à propulser celui qui regarde dans la dimension du film, l'immergeant dans des réalités bien définies (l'espace, un théâtre, le grand Nord américain). L'unité de lieu qui entoure ces histoires est importante, tout comme l'oppression physique qu'on y subit. Dans les trois films, on suit des personnages principaux, qui, au contraire de ce que pourrait donner un découpage classique, ne deviennent pas des avatars. On ne s'identifie pas à ces personnages, qui sont un prétexte et un repère pour nous plonger virtuellement dans l'univers. Les scénarii de *Gravity* et *The Revenant* sont d'ailleurs extrêmement simples, voire minimaux ; ils reposent chacun sur une seule idée qui ne va jamais plus loin : une astronaute tente par tous les moyens de revenir sur terre, et un trappeur veut par-dessus tout venger la mort de son fils. Deux personnages mus par un instinct de survie, et évoluant dans un espace hostile, dans des conditions physiques extrêmes : une capsule claustrophobique dans l'infinité de l'espace pour Sandra Bullock, tandis que le corps mutilé de DiCaprio évolue dans le froid polaire d'une nature profondément sauvage. L'immersion passe avant tout par la simplicité d'une histoire au deuxième plan, dans un lieu identifié, extrême, dans des conditions de survie difficiles.

Fig. 5 – *Gravity*, Cuarón, 2013



Fig. 6 – *The Revenant*, Iñárritu, 2015

C'est par l'absence de découpage, et la proximité avec le personnage qu'on ressent cette tension qui nous embarque. On vit avec lui, plutôt que de s'identifier à lui, voir et sentir par lui. Le spectateur prend la place de la caméra, son œil celle de l'objectif. A noter qu'il ne s'agit plus ici de « plans-séquences » à proprement parler : pas d'autonomie narrative, pas d'ellipses pour les délimiter. Il n'y a plus de règles, c'est un style hybride : le découpage est minimal, mais on ne s'oppose pas au raccord lorsqu'il est nécessaire. Le plan-séquence a ici perdu son traitement spécial qui le faisait dénoter du reste de la narration, il est redevenu un langage.

D'un autre côté, le mouvement est rendu très fluide par une technique toujours plus développée (effets spéciaux, grande stabilité, caméras plus sensibles). La largeur du champ, étendue par l'utilisation de très courtes focales, correspond plus que jamais au champ de vision humain, et permet de s'identifier non au personnage mais à la caméra. Dans *The Revenant*, elle est à hauteur d'homme, et bien qu'elle réalise des mouvements incroyables de fluidité, le point de vue reste humain. *Gravity* est aidé par la stéréoscopie et le son Dolby Atmos qui fonctionnent très bien dans un univers comme l'espace sidéral.

Ces deux films arrivent à quelque chose d'extraordinaire : ils créent de l'immersion en faisant du spectateur le personnage principal de l'action, de l'histoire, en n'ayant pas recours à une esthétique tremblante mettant en évidence la

caméra et l'artifice. Ils font vivre une expérience physique, sensorielle à celui qui regarde, qui ne regarde plus, mais vit, subit. La continuité spatio-temporelle est ici plus qu'un outil, un moyen, elle est impérative, car la vision humaine n'est pas morcelée, mais continue. Le temps du récit doit être le temps de la diégèse ; le temps vécu par le personnage, qui n'est plus un réceptacle émotionnel, mais un repère physico-temporel, doit être celui vécu par le spectateur.

Emmanuel Lubezki « El Chivo » parle de son envie, sur *The Revenant*, de rendre le film « très immersif, très viscéral, et d'avoir une base naturaliste <sup>70</sup>» en tournant avec de très courtes focales, en profondeur de champ, sans lumière artificielle, et sans coupes. Il évoque des « plans élastiques », qui partent d'un point de vue très objectif, d'un spectateur pour arriver à celui du personnage, en subjectivité « parce qu'on voulait faire ressentir ce qu'il ressent, mais aussi voir la scène comme si on était là, proche de l'action <sup>71</sup>». Pour la conception du plan-séquence de l'attaque de l'ours, il dit avoir été terrifié par une vidéo prise par un amateur d'une attaque d'ours dans un zoo. « Ce qui est très viscéral, touchant et dramatique avec cette vidéo, ce qui la rend crédible, mis à part le fait qu'elle soit réelle, est qu'elle n'est pas coupée ».

Il a également choisi d'utiliser une profondeur de champ étendue, un diaphragme qui permet d'avoir l'acteur de très près et le paysage derrière assez net, aussi plus conforme à la vision humaine. Ce détail implique, en lumière naturelle, une sensibilité de caméra supérieure, car en basses lumières il est compliqué de diaphragmer, et seuls les progrès technologiques ont rendu cela possible.

Cette esthétique se rapproche du jeu vidéo en vision subjective, mais sans obliger le spectateur à exister et dialoguer en tant que personnage réel de l'histoire, et bien qu'il reste cantonné à un espace et suive un personnage bien précis, aucune liberté ne lui est donnée, aucun temps mort n'a lieu. Bazin disait des premiers plans-séquences en profondeur de champ peu mouvants des premiers Welles qu'ils permettaient au spectateur de choisir où regarder, de quitter sa passivité devant l'image, mais dans ce cas-ci, le spectateur-caméra est complètement guidé, et redevient passif devant le numéro de magicien exceptionnel qu'on lui joue, dans un cinéma-immersif toujours gouverné par l'action.

Lorsque le trappeur Hugh Glass affronte un ours, subit des blessures graves et brave des conditions extrêmes, on ne perd jamais conscience que le comédien

---

<sup>70</sup> Lubezki, Emmanuel, site : <http://variety.com/2015/film/in-contention/emmanuel-lubezki-revenant-digital-ali-1201667828/>

<sup>71</sup> Lubezki, Ibid.



devant nous est en train de jouer, et dans ce cas-ci, que Leonardo DiCaprio livre une performance d'acteur. On imagine, par empathie avec l'acteur - qu'on croit connaître tant on a vu jouer - et non le personnage, la rudesse des conditions de tournage, mais on se demande aussi où il s'est déroulé. La prise de conscience du tournage signe la fin de la traditionnelle transparence narrative, d'oubli de la caméra, par méconnaissance du processus filmique, art du montage et identification aux personnages, et donne lieu à une nouvelle transparence du processus technique en lui-même, acceptée des deux côtés de la caméra. Elle est basée sur la parfaite connaissance du tournage, et de son expérimentation ultra-répandue : presque tout le monde est doté d'une caméra aujourd'hui. Quand on va au cinéma, des publicités en préambule du film proposent de gagner des places pour assister au tournage de films. L'artifice est ancré dans la tête de celui qui regarde et le cinéaste, ici Iñárritu, l'assume et ne cache plus sa caméra, à l'image de la buée qui se forme sur l'objectif par le souffle de l'ours.



Fig. 7 – *The Revenant*, Iñárritu, 2015

Le village dans le film paraît d'ailleurs faux et carton-pâte tant on ne s'imaginait pas être dans une fiction si éloignée de notre temps. À ce moment-là, le film change de ton, et on revient à un filmage et montage plus classiques. On réalise que notre activité se résume à celle d'un touriste qui visite la forêt nordique américaine, comme on avait visité l'espace sidéral de *Gravity*. On apprécie le portail temporel et temporaire qui se crée entre ce monde et le nôtre.

Passivement, le spectateur assiste donc toujours à un divertissement, un spectacle dans lequel il est immergé, mais ne parvient pas encore à faire plus que ressentir ; exister.

## **Le cas Birdman**

*Birdman* est un film différent dans le sens où il reprend la choralité chère à Iñárritu dans *Babel* (2005), et bien que possédant un personnage principal, et évoluant dans un espace limité, le block de Broadway et notamment le théâtre, la caméra est amenée à suivre différents personnages, en laissant un pour en retrouver un autre dans une totale, mais fausse continuité. *Birdman* n'est pas réaliste, et encore moins naturaliste ; les nombreux effets spéciaux, au service de l'imaginaire du personnage de Keaton, ajoutés à la discontinuité spatio-temporelle, l'ellipse au sein du plan-séquence en font un film moins centré sur l'immersion physique, mais plus onirique, psychologique. Un scénario complexe, avec beaucoup de personnages et de dialogues, pas de situation extrême, de danger physique ; si le film n'est pas exactement dans la même veine que *Gravity* ou *The Revenant*, il met en avant la même proximité physique avec les personnages, le même flottement de la caméra qui devient d'une certaine manière autonome, suivant l'intrigue au gré des passants, souvent un personnage, mais parfois s'en détachant, comme mue d'une volonté propre. Grand-angle et lumière authentique (le film est éclairé par des lampes de jeu), Steadicam également ; les recettes se ressemblent. Mais il y a aussi des envolées aériennes, des mouvements improbables, des changements de temps et lieux sur le cadrage du ciel. L'ambiance immersive tient aussi beaucoup de la bande-son extradiégétique ; une batterie palpitante en fond, omniprésente, rythme le récit. La caméra flotte à la manière d'un esprit omniscient, à la fois interne et externe. Ici le plan-séquence n'est pas un outil pour préserver la continuité de l'action et le réalisme, il fait vivre une expérience étrange, un moment intense, entre rêve et réalité, qui donnent une profondeur à cet univers du théâtre new-yorkais qui paraît moins captivant qu'une virée dans l'espace ou dans le froid polaire. L'ambiance parvient à être oppressante, car la psyché du personnage part en vrille, et l'immersion fonctionne ; tout le monde ne se rend pas compte de la continuité, et quand bien même ; l'artifice, s'il est mal déguisé, est accepté.

On fait un aller et retour entre l'univers du film et le nôtre, par la connaissance du procédé filmique, et notre appréciation du film est autant l'immersion dans son monde et ses personnages que dans la conscience de la virtuosité technique. On ne se souvient pas vraiment des intrigues et des sujets que *Birdman* met en avant, mais de l'expérience haletante et hallucinante d'avoir fait partie de ce microcosme. En cela c'est un film-concept, un film-performance.

On remarque chez ces auteurs un goût de la belle image, de la performance, que la durée des plans, le point de vue, le champ de vision participent à humaniser la caméra et à insérer le spectateur dans l'univers du film d'une nouvelle manière. Plus d'identification avec le personnage ou l'acteur, mais une très grande proximité physique avec lui, et un mouvement constant. L'artifice n'est plus dissimulé, mais mis en évidence à tel point qu'une frontière se brise. On assiste ici à quelque chose de nouveau, de profondément immersif, qui tente de rompre la frontière que représente l'écran, en faire une porte spatio-temporelle.

### ***L'exploit Victoria***

À la course au plus long plan-séquence, de jeunes cinéastes ambitieux se prêtent aussi. En 2015 est arrivé sur les écrans *Victoria* de l'Allemand Sebastian Schipper. Il s'agit du premier film de fiction tourné en un seul plan non truqué, de 2 heures 20 minutes. À l'instar de *Birdman*, il s'agit d'un film-performance et bien que l'absence de coupes franches ait un intérêt, peut-être plus que dans ce dernier, le concept de film continu surpasse le film en lui-même. En plus d'être un argument commercial, c'est la seule raison de voir le film.

Néanmoins, l'exploit se compare à celui de *l'Arche Russe* (2002), de Sokourov, précédent détenteur du record du plus long plan-séquence avec quatre-vingt-dix-neuf minutes. Ce dernier avait déployé des centaines de figurants, avait demandé des moyens considérables, une organisation et une synchronisation surréalistes, tant le concept était cher au cinéaste : un voyage continu dans l'Histoire russe, dans le musée de l'Ermitage à Saint Saint-Pétersbourg. *Victoria* parvient également à tourner en continu, avec une histoire beaucoup plus simple : une jeune Espagnole qui passe une nuit infernale à Berlin. La performance n'en est pas moins spectaculaire : pendant plus de deux heures, la caméra suit l'action nocturne, au début inquiétante puis haletante pour devenir frénétique, sans jamais faiblir. Si le rythme se perd vers la fin, la caméra est toujours au bon endroit, du début à la fin. Elle accompagne la jeune fille où qu'elle aille : en vélo, en voiture, dans l'ascenseur, ou bien courant dans les rues, d'une virtuosité et endurance incroyables - le premier nom du générique de fin est d'ailleurs celui du cadreur : Strula Brandth Grovlen. Outre la performance de cadre, celle des comédiens, dont les dialogues étaient improvisés, et qui pourtant sont bavards, est aussi remarquable. Ils ont une vraie conscience de la caméra et, leur placement n'étant pas millimétré, ils parviennent, en jouant avec elle, à se transcender et à garder le

régime tout le long. Ils traversent la ville, passent par des états émotionnels complètement différents. Ils sont le sujet du film, sublimés par la caméra qui ne peut être rigide, parfois hésitante, qui peut perdre le point. La continuité filmée par la « caméra embarquée », nous *embarque*, à juste titre, avec cette fille, qui très vite devient une amie, pour qui nous craignons le pire chaque moment. L'oppression physique, qui semble si importante pour la continuité est permanente. Dès le début, le style du film ; la continuité visible, la stabilité approximative de la caméra et la proximité avec Victoria, nous font prendre conscience de l'omniprésence du danger. C'est cela qui nous captive et qui rend la continuité du temps filmé indispensable : nous ne pouvons en rater un instant. Nous ressentons ce malaise devant la lourdeur initiale des jeunes berlinois, on a peur d'eux, s'identifiant physiquement à cette jeune fille seule et naïve. Puis le danger change de forme et de source. Tant qu'il est présent, la chimie fonctionne, et, sans la musique omniprésente de *Birdman*, on est visuellement, temporairement happé, guettant avec frayeur l'arrivée du pire.

C'est au lever progressif du soleil que l'on prend la mesure de l'importance du plan-séquence. Dans un moment critique, avec lui se lève le voile de l'obscurité et rend encore plus vulnérables les protagonistes. L'arrivée du jour rend réelle l'idée qu'on a vécu toute une nuit en continu avec cette bande, et, tout simplement, rend visible le temps.

Voilà ce à quoi parvient *Victoria*, une impression de vécu, et encore une fois si l'identification physique est immersive, de par la proximité avec les personnages, elle reste en dehors de ceux-ci, mais rend compte d'une vision en temps réel, qui est celle du spectateur à travers la caméra. Le rendu tremblant ne permet pas une immersion comme celle de *The Revenant*, mais rappelle plutôt celle de *Pusher*, poussée plus loin par le concept.

La conscience de l'artifice, de la caméra est plus présente que dans les films analysés précédemment, notamment à cause des différences entre steadicam et caméra-épaule, mais elle ne rend pas le film moins immersif. Cette caméra que l'on perçoit nous fait souvent pénétrer l'écran, car si on ne croit pas cette fois à la manière dont on montre, on croit à ce qui est montré. Le sujet n'est pas la caméra, mais le monde derrière.

### ***Kaili Blues ou la caméra autonome perdue dans le temps.***

Nous avons vu qu'il est fréquent et efficace d'ouvrir ou de clore un film par un

plan-séquence. Un film peut aussi être pensé entièrement dans la continuité ou bien fait de longs segments continus. Il n'est pas non plus impensable qu'un plan-séquence survienne au milieu d'un montage classique, pendant le climax. Un très récent exemple en montre une utilisation, inédite et surprenante, au sein du film.

Ce que réalise Bi Gan avec son premier film *Kaili Blues*, sorti dans les salles françaises en mars 2016, est tout simplement surréaliste. Après une heure d'un film très cadré et peu mouvant, dans un rythme lent, un style qui peut rappeler celui de Hou Hsiao-hsien ou Tsai Ming-liang, le langage change brusquement, et non le temps d'une séquence, mais celui d'un rêve qui dure quarante minutes. Sans introduction, venu de nulle part, le plan-séquence commence à l'arrivée du protagoniste, Chen, dans un village rural, à la recherche de son neveu. Plus de cadres graphiques ni d'immobilité, le film accède à une autre forme, à une autre réalité. Avec une image hybride, tournée au Canon 5D une focale qui semble varier en permanence, ce plan, que rien n'indiquait, ni ne semble à priori motiver, est un choc des sens.

La caméra suit Chen dans ses déplacements, qu'il soit à pied, en moto ou en voiture. Elle l'accompagne dans le village et ses rencontres avec les habitants. Mais soudain la caméra laisse Chen, et s'engouffre dans une ruelle. Elle ne suit plus personne, elle est mue par sa propre volonté. Ce moment de prise de conscience de l'artifice, qui n'était pas vraiment dissimulé jusque là (légers zooms et dé-zooms incessants, mouvement permanent, saccades...), nous amène à accepter la coïncidence de deux univers. Nous regardons une fenêtre qui donne sur un autre monde.

« J'ai demandé au chef-opérateur et au perchman de s'asseoir sur deux motos et de suivre un parcours précis. Je n'ai pas utilisé de grue. Je pensais que la caméra devait suivre le personnage avec souplesse et parfois se promener seule aussi. (...) Mon équipe m'a suggéré de tourner le plan en plusieurs parties et de les relier en post-production, comme ce qui a été fait dans *Birdman*. Mais je ne voulais pas que la réussite de la séquence repose sur la technique, il me semblait essentiel d'éprouver la temporalité du lieu et des personnages ».

Bi Gan

Le point de vue est autonome, indépendant, sans personnage à suivre, sans focalisation du regard. On a l'impression que la caméra obéit à ses propres pulsions, et se libère de l'entrave de la narration, de ce qu'on attend d'elle. On

traverse l'espace, on voyage pendant un temps complètement suspendu dans ce village perdu. La caméra vient trouver une jeune fille et traverse avec elle la rivière en pirogue, la perd puis la retrouve, tel un esprit qui vient sonder les pensées des personnages qu'il rencontre. Cela sans voix-off, avec des repères sonores et visuels précis. Le hors-champ joue un rôle primordial, car ce que l'on ne filme pas évolue, et on le découvre au fil du temps. Au début du plan, Chen rencontre un groupe de musique qui se prépare à jouer. Ce groupe constitue plus qu'un point de rencontre de tous les personnages, il est un repère spatial sonore, mais aussi temporel, car, par sa musique diégétique, il nous garantit la continuité du temps. Le plan-séquence est l'unique façon de faire ressentir ainsi le temps, de le suspendre, de le modeler, et de créer ce rapport entre spectateur et caméra. Cette subjectivité se rapproche de l'interactivité du jeu vidéo.

### ***Le cas de la discontinuité spatio-temporelle***

La dilatation du temps a aussi son intérêt, outre l'expérience de vécu, dans ce que propose Bi Gan avec la temporalité de son histoire. Le flou qu'il maintient rend difficile de distinguer passé, présent et avenir. Dans le même plan, on est projeté dans l'avenir, car le jeune enfant qu'il doit retrouver est presque adulte ; on est renvoyé dans le passé quand Chen raconte son histoire. C'est au sein du même plan qu'est rompue la continuité, comme le fait Sokourov en traversant les âges dans *L'Arche Russe*, ou bien comme l'avait proposé Robert Kramer dans *Berlin 10/90*, 1990, qui filme une télévision, et donc un autre espace-temps. Theo Angelopoulos, dans le plan final de *L'Eternité et un Jour*, revoie le personnage de Bruno Ganz dans le passé, puis par l'isolement dans le cadre, il redevient seul, trompé par un rêve, un surgissement du passé. *Birdman* rompt aussi cette linéarité temporelle, dans une moindre mesure, quand on laisse la salle de spectacle en pleine répétition pour y revenir lors de la représentation, dix minutes plus tard.

La dilatation du temps, l'introduction de la discontinuité spatio-temporelle au sein même d'une structure continue font du plan-séquence une forme extraordinaire qui fait dialoguer permanence le réel et le fictif, le vrai et le faux. Dans un monde de plus en plus gouverné par les images et où le besoin de rêver, de sortir de son quotidien est exacerbé, un monde qui se rapproche de plus en plus de la science-fiction ; la frontière entre les différents stades de réalité est de plus en plus indiscernable. L'impression de réalité propre au plan-séquence condense parfaitement ce que le cinéma tente aujourd'hui : d'abattre cette frontière.

Le plan-séquence, ou plutôt le filmage dans la continuité ne se cantonne plus, aujourd'hui, au cinéma. Entre les vidéos de smartphone sur les réseaux sociaux, les séries TV, les vidéoclips, il s'est propagé par un besoin récent de continuité pour témoigner ou raconter, très lié, dans la question du point de vue, au jeu vidéo et à la réalité virtuelle. Un certain pan du cinéma de fiction a utilisé cela, reprenant l'illusion de réalité et créant un nouveau type de point de vue du spectateur. Nous avons pu le voir de différentes manières dans *The Revenant*, *Victoria* et *Kaili Blues*. Ces films, différents dans leurs sujets, leur origine et leur système de production, mettent en avant une nouvelle forme, plus vivante, plus immersive, de mise en scène. Leurs plans fascinent et résonnent, donnant une expérience de vécu exacerbée grâce à leur continuité et leur point de vue profondément humain. Ils tendent vers une humanisation de la caméra, une utilisation de l'optique en tant qu'oeil - grâce aux courtes focales -, mettant le spectateur en position d'observateur ou bien d'acteur. Celui-ci devient alors personnage à part entière du récit. C'est comme si cette nouvelle utilisation du plan-séquence avait synthétisé l'esthétique « caméra épaulement » qui faisait s'identifier au cadreur, et celle du néo-réalisme qui faisait vivre une scène par le biais de la caméra ; l'interne et l'externe. L'identification au personnage est dépassée, remplacée par la création d'une passerelle spatio-temporelle dans l'univers du film. On assiste à l'avènement d'un cinéma « hyperréaliste » qui se rapproche indéniablement du jeu vidéo et fait évoluer le rapport du spectateur avec l'objet qu'est le film. Ce dernier non seulement accepte le processus filmique mais le surpasse et en prend goût. La transparence devient opacité et l'invisible devient ostentatoire ; le paradoxe du plan-séquence d'être à la fois plus réaliste mais moins discret n'a plus lieu d'être. Les images, aujourd'hui, sont omniprésentes et surabondantes, et ce ciné-immersion, ce ciné-expérience transcende le réalisme, et triomphe grâce aux évolutions techniques, et à une nouvelle manière de mettre en scène. Si l'on est moins naïf aujourd'hui et qu'on accepte de percevoir l'artifice, on est plus habitué, et donc enclin à en faire abstraction. Bazin, conférait déjà au spectateur un rapport avec l'image plus proche que celui qu'il entretient avec la réalité<sup>72</sup>, il n'imaginait sûrement pas qu'il aurait raison à ce point.

---

<sup>72</sup> Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, op.cit., p75

## **PARTIE 4**

### **Tourner en plan-séquence, ou le cinéma funambule.**

« D’habitude, dans le cinéma traditionnel on coupe une seule scène de cette manière : plan total, on précise le lieu, on y découvre l’individu, on s’approche à lui par un plan moyen, plan américain, gros plan. Il commence alors à raconter son histoire. Moi, je procède exactement au contraire : un homme se déplace et grâce à ses mouvements on découvre le lieu dans lequel il trouve. Je commence toujours par un gros plan, suit le mouvement de la caméra qu’accompagne l’acteur et on découvre enfin les lieux. Le problème est alors de ne pas abandonner l’acteur dans ses mouvements complexes. »<sup>73</sup>

Roberto Rossellini

---

<sup>73</sup> Roberto Rossellini, « Il mio dopoguerra », *Cinema Nuovo*, IV, n° 72, 10 déc. 1955, p. 346.



# Chapitre 1

## Une vision spécifique radicale.

Dans la partie pratique qui accompagne cette étude, nous avons cherché d'une part à confirmer l'idée qu'ouvrir un film par un plan-séquence est fondamentalement immersif, mais aussi, et surtout, d'aller voir si une scène qui traditionnellement ne s'y prête pas, un repas familial, peut fonctionner de cette manière. Il était nécessaire de se frotter aux contraintes, techniques et pratiques, que demande le tournage en plan-séquence. Nous avons aussi découpé cette scène de table, pour pouvoir comparer les deux versions. Cependant, la durée du repas étant longue (huit minutes), on projetera uniquement la version en un plan.

### *Un parti pris artistique*

Tout d'abord, le tournage d'une scène en plan-séquence peut s'apparenter à celui d'un « master shot », c'est à dire d'un plan qui dure toute la scène, censé s'intégrer à un montage d'autres plans. Dans les deux cas, les comédiens et les techniciens ont doivent réaliser une prise qui couvre l'intégralité de la scène.

La différence essentielle est que dans le plan-séquence, le découpage est déjà pensé au sein du plan, qui doit être monté dans son unité. Les début et fin doivent également être raccordés aux séquences d'avant et d'après. Autrement dit, le metteur en scène prend le risque de ne pas prévoir de montage, ce qui exige une perfection sur toute la prise. Quelles différences y'a-t-il sur le tournage, et quelles implications ce type de tournage amène-t-il ?

Le plan séquence remet « l'art » au cinéma dans le tournage. Si le cinéma est considéré comme un « art » à part entière, il est difficile de déterminer où se situe le processus artistique, et à qui il s'attache réellement.

L'écriture du scénario est l'endroit où sont déterminés l'histoire, les enjeux diégétiques, le sujet, autrement dit, le fond. Il est la tâche du scénariste.

Le tournage consiste en la capture des images sur la pellicule ou le capteur, et l'enregistrement des sons directs, il détermine la forme. C'est un système complexe dans sa production, où le temps manque souvent, et où les décisions qui y sont prises sont irrémédiables. Un découpage des séquences est pensé par le réalisateur

et l'équipe se charge de le formaliser. C'est la partie la plus collective, dont le fruit est une collaboration ténue entre plusieurs individus. Souvent, les contraintes et opportunités qui adviennent font que les prévisions ne sont pas respectées à la lettre.

Le montage permet d'agencer les plans pour construire le récit, et surtout le sens, à partir des idées du metteur en scène. C'est le lieu de vérité où l'on voit si le découpage du réalisateur, une fois filmé puis monté, fonctionne ou peut être amélioré, voire dénaturé. C'est le travail du monteur.

Le réalisateur, en tant que maître d'oeuvre, assume la responsabilité du projet, et peut même en être le scénariste ou le monteur. Mais la division du processus filmique en ces trois actes pose la question de la légitimité du réalisateur en tant qu'artiste. Un scénario de mauvaise qualité peut donner, grâce à l'équipe et aux idées spontanées un bon résultat au tournage. À partir de rushes médiocres, le monteur peut arriver à de très bonnes choses.

### ***Une esthétique de la concentration.***

De par son parti pris radical d'éliminer le montage, ou plutôt de l'intégrer dans le plan, le filmage en plan-séquence replace le tournage au centre du processus artistique filmique. Ce qui implique une perfection technique du cadre, du point, des mouvements, des déplacements, ainsi qu'une prestation des comédiens juste sur toute la durée. Mais surtout, un découpage dans le plan que le metteur est sûr d'utiliser dans sa version finale. Il demande une très grande préparation et une intense concentration de la part de tous les participants. À l'ère du numérique, les cartes de stockage, de plus en plus performantes, réduisent les coûts, et de fait la pression du tournage, ce qui autorise l'erreur et baisse la concentration. C'est donc une manière de tourner « sur le fil », qui demande en quelque sorte à l'équipe de se transcender, le temps d'une prise, et impose une focalisation qui se rapproche du tournage en argentique, très coûteux aujourd'hui.

### ***Sublimation du jeu des comédiens***

Le jeu des comédiens est, en fonction du degré de professionnalisme, particulièrement sensible à cela. Nous avons l'expérimenté dans la mesure où les

acteurs étaient pour la plupart non-professionnels ou en herbe, et improvisaient. Il ne fait aucun doute que la prestation qu'ils réalisent est bien meilleure dans le plan-séquence, et sur toute la durée, malgré l'inconstance de leur régularité et concentration. Nous en avons conclu que l'improvisation et le plan-séquence fonctionnent relativement bien ensemble, et qu'il est compliqué de trop découper dans ce cas-là.

Le filmage était globalement identique dans les prises découpées et le plan-séquence, les cadres fixés à l'avance, à l'aide de points clés de l'action ou de la conversation. Il fallait un léger mouvement fluide, une caméra flottante à hauteur de visage. Les problèmes techniques liés au point, au mouvement, à la synchronisation avec les comédiens ont eu lieu tout le temps de tournage des prises découpées dont presque aucune n'est bonne dans son entièreté. Le plan-séquence, en revanche, a été la meilleure prestation des comédiens, sur toute la durée, et n'a vu aucun problème technique majeur survenir.

La concentration des comédiens et de l'équipe technique a été déterminante et, dans le cas de l'improvisation, a permis d'obtenir des choses excellentes, qu'on n'aurait pas eues traditionnellement, ou au sein d'un master shot.

Atteindre cet état de « grâce » est très difficile et uniquement faisable en plan-séquence, lorsqu'il est bien ancré dans la tête de l'équipe, il y a donc une dimension psychologique. Il est d'autant plus récompensé, si jamais la prise ne convient pas ou contient un faux rythme, puisque le tournage de pick-ups et des plans précédents permettra d'avoir un bien meilleur plan à monter qu'un master.

L'idée, dans ce cas précis, de filmer une improvisation guidée, par des acteurs non professionnels, en plan-séquence, s'est avérée bonne. L'impact psychologique de la continuité, de la rigoureuse mise en condition, permet une plus grande concentration de la part de tous.

### ***Le défi technique***

Ce mode de tournage s'accompagne de contraintes techniques importantes, et trouver la bonne configuration n'a pas été facile. Nous avons pensé d'abord à des rails circulaires, et un chariot qui ferait le tour de la table, mais la trop grande stabilité aurait eu un effet étrange ; nous avons décidé qu'il fallait une caméra portée, pour une esthétique plus documentaire, en accord avec le sujet. Nous songions à cadrer assis sur un cube attaché au chariot. Les rails, trop encombrants,

ont disparu au profit d'une dolly dont le manque de maniabilité nous a conduits à nous détacher de tout élément de machinerie, inadapté à une caméra flottante. La caméra devait être tenue à la main, à hauteur de visage de personnages attablés, pour une durée de tournage d'un peu moins de dix minutes, dont la fin est une levée de table, donc caméra sur l'épaule.

La recherche d'une caméra adaptée, légère, mais pas trop, de sorte de pouvoir garder une bonne stabilité est devenue l'enjeu du film. La solution a été une ARRI ALEXA MINI parée d'un Zoom Angénieux 15-40mm, ouverture maximale 2.6 et équipée d'une double commande de point et de zoom à distance. Le poids total avoisinant les 5kg, la configuration créée à l'aide d'une sangle autour du cou pouvait être tenue à la main au niveau de la taille, appuyée sur le ventre, puis hissée sur l'épaule en fin de plan. Le zoom a permis de très légers ajustements, imperceptibles, mais nécessaires au changement d'échelle de plans indispensable dans un plan si long. Nous avons choisi de ne pas trop ouvrir (diaph 4), pour garder un minimum profondeur de champ, si chère à Bazin, dans un souci de réalisme, ce qui a également facilité le travail du pointeur.

Il est aussi déterminant de choisir la bonne focale qui restera globalement la même pour tout le plan, ou pourra varier légèrement à l'aide d'un zoom. Il fallut adapter la focale de manière à garder deux personnages dans le cadre, et parfois en isoler un. Sur ce grand capteur, elle variait autour des 20mm. Avoir trois acteurs dans le cadre était maladroit et servait mal le suivi de conversation. Le hors-champ était fondamental, car les réactions aux dialogues sont aussi importantes que les dialogues eux-mêmes. Il n'était pas obligatoire de cadrer toujours celui qui parle. Décider qui devait être cadré, et à quel moment, était la chose la plus complexe et la plus importante du tournage. Rien n'était évident et pendant longtemps, rien ne fonctionnait. Avec la fluidité du résultat, on pense que cela allait de soi, mais ce fut une gageure qui prit un temps de recherche considérable, et cela aurait pu être mieux pensé.

Nous voulions une grande proximité physique avec les personnages, et pouvoir avancer sur la table pour aller les isoler, le système de sangle le permettait. J'ai préféré commencer serré sur un visage, pour ensuite dévoiler le reste de la table.

## Chapitre 2

### Résultats et conséquences.

#### *Impressions à posteriori*

Le résultat est globalement satisfaisant, mais la présence de temps morts et le manque de régularité au niveau du jeu sur les dix minutes peuvent nuire à l'immersion. Par moments, on voit qu'ils jouent, et qu'il cherchent quoi dire. La prise ne doit pas être correcte, et il ne suffit pas qu'elle soit doublée, elle doit être exceptionnelle, de bout en bout. Il n'y a pas d'alternative, sauf la coupe.

Le tournage du premier plan a été complexe à mettre en place, mais relativement facile à tourner.

Nous devons : suivre un personnage, à l'épaule, de dos, sur une centaine de mètres, découvrir son visage lors d'un bref arrêt, entrer avec lui dans la salle de boxe, découvrir ses frères qui s'entraînent, puis revenir sur lui en fin de plan. Pour faciliter les choses, nous voulions tourner au lever du soleil, pour montrer que les frères s'entraînent très tôt. Avec beaucoup de répétitions, la veille, le mouvement est rentré et tout le monde s'est synchronisé : le tempo du jeu, le point, la bascule de diaphragme lors de l'entrée dans la salle.

L'ouverture est captivante, grâce à une entrée *in medias res*, pas très originale (on se rappelle le début de *Pusher*), mais qui fonctionne grâce au mouvement. Le suivi à l'épaule est peu stable, mais fonctionne, et quand on pénètre dans la salle, le mouvement, circulaire, la répétition des coups et leur violence, parvient à focaliser le regard et à insérer le spectateur dans l'histoire. L'intention initiale est réussie grâce au plan-séquence qui impose déjà une tension.

Lors de la prise, je pensais trembler beaucoup, car il fallait aller vite, s'adapter à la démarche du comédien, rester cadré et stable, horizontal ce qui fut compliqué. J'étais sûr de bouger trop, que cela se verrait et rendrait le plan inutilisable. Je fus surpris de voir qu'avec le suivi, le tremblement de se remarque presque pas, car l'oeil se focalise sur ce personnage, se demande qui il est et où il va. Le rythme rapide fonctionne bien et le sujet fait oublier la technique imparfaite, et crée l'immersion.

## ***Eclairer à 360 degrés***

Le plan-séquence est lié à la durée, et au mouvement, mettant beaucoup en valeur l'espace. Il est donc complexe à éclairer et implique l'utilisation de lampes de jeu (Lubezki les utilise exclusivement dans *Birdman*). Filmant souvent à 360°, il est complexe de placer des pieds de projecteurs, il faut donc les accrocher au plafond, ce qui est délicat dans un espace confiné, car l'effet « douche » n'est pas toujours souhaitable. Filmer en 2.35 a participé à rendre plus aisée la dissimulation des sources, ainsi qu'à les incliner un peu moins, mais avec le mouvement on risque également d'avoir l'ombre du cadreur dans le cadre. Eclairer un plan-séquence est donc aussi une autre façon de concevoir la lumière, qui peut aussi contraster avec le reste du film.

Le chef-opérateur Emmanuel Lubezki en a fait sa marque de fabrique, et semble avoir réussi le challenge, étant détenteur des trois derniers Oscars de la meilleure photographie. Pour *The Revenant*, tourné en extérieur, il utilise de manière presque exclusive la lumière naturelle, faisant des conditions météorologiques sont plus précieux outil, avec le grand capteur de l'ALEXA 65.

Grâce aux effets spéciaux (*Gravity*), aux lampes de champ (*Birdman*), et à la lumière naturelle, ajoutés à des technologies caméra toujours plus performantes, tourner en plan-séquence n'est pas forcément une contrainte, mais amène à repenser la lumière, et participe à l'évolution du métier de directeur de la photographie.

## ***Cadre et Focale***

La façon de cadrer est évidemment différente d'un filmage classique. Ayant défini le plan-séquence comme figure du mouvement, et étant par essence d'une durée conséquente, il contraint le cadreur à une endurance et une concentration supérieures. La composition peut devenir secondaire, car c'est généralement le suivi qui importe. Pour un plan à l'épaule, par exemple, il faut être synchrone, horizontal, mobile, stable, attentif, et pouvoir anticiper, improviser, tout en étant au fait de ce qui se joue devant l'objectif. C'est-à-dire ne pas se limiter au cadre, ainsi que supporter la contrainte physique du poids de la caméra. Ces choses sont prioritaires par rapport à la beauté du cadre qui souvent change très vite.

D'un autre côté, des esthètes du plan-séquence tels Miklós Jancsó arrivent à des

images clés, très composées, et utilisent le mouvement de grue pour passer d'un cadre à l'autre.

La focale fait varier la perspective, la taille des éléments dans le plan et se rapporte donc au point de vue. Avec un grand-angle, on capte plus de choses, mais la variation de distance d'un sujet à la caméra va plus se ressentir. La courte focale est aussi plus sujette aux déformations - notamment sur les bords de l'image - qui seront mises en évidence avec le mouvement. Son champ large s'approche de la vision humaine, et la caméra fait office de regard de substitution. Une longue focale relève d'un regard extérieur, parfois voyeuriste ; on ne perçoit plus les volumes et la profondeur à moins de s'éloigner assez du sujet, et si les panoramiques et tilts fonctionnent, un mouvement physique de la caméra est très délicat. C'est pourquoi est souvent choisie une focale moyenne, entre 21 et 50mm, qui permettra un mouvement dans l'espace de la caméra moins visible, une perspective normale, sans déformation. On pourra ressentir de la profondeur et faire varier la proximité des comédiens à la caméra, faire des effets volet, car à cette focale, la vitesse de déplacement est ressentie normalement.

### ***Instantanéité et irréversibilité.***

Le plan-séquence est une figure particulièrement difficile à réaliser, un cinéma « sur le fil » et de nombreux réalisateurs et techniciens y ayant eu recours témoignent des difficultés rencontrées au tournage, notamment lors de plans déterminants, qui n'ont été réussis qu'au dernier moment possible. C'est cette complexité de réalisation, et la grâce qui l'entoure, qui participent à rendre légendaire le plan-séquence.

Pour le tournage du plan-séquence final de *Profession Reporter*, Antonioni voulait un très long et très lent mouvement qui sort d'une fenêtre, pour signifier que la vie s'échappe de Locke, joué par Jack Nicholson, que l'on suit de près depuis le début. La caméra devait traverser une fenêtre, puis s'élever, pour ensuite revenir, et nécessitait une machinerie incroyable. Luciano Tovoli, AIC, chef-opérateur du film raconte brièvement le tournage de ce plan qui prit une semaine.<sup>74</sup>

L'importance de la réussite du plan était d'autant plus grande que c'est autour de cet antépénultième plan qu'Antonioni a construit son film, et dans un sens il en constitue l'essence. Un échec n'était donc pas acceptable.

---

<sup>74</sup> Tovoli, Luciano, site : [http://hypergonar.free.fr/extraits\\_machinerie/ext\\_chap1.pdf](http://hypergonar.free.fr/extraits_machinerie/ext_chap1.pdf)

Une boule gyrostabilisée Wescam, développée au Canada pour le 16mm fut adaptée pour le 35mm, par l'armée de l'air canadienne, constituée de trois gyroscopes, et fixée sur une grosse grue pour le tournage. Trop volumineuse pour traverser la fenêtre, un système fut adapté, mais le vent l'empêchait de fonctionner, et la solution fut revue à la baisse, sur dolly. La pression que mettaient le producteur et les conditions météo ont obligé l'équipe à tourner. Au dernier moment, l'équipe a pu bénéficier d'une accalmie imprévue et faire une bonne prise, avec le premier système, une seule, avant qu'une tempête ne ruine le décor. Comme bien souvent, la grâce apparaît quand on ne l'attend plus.

Dans *Le Sacrifice* de Tarkovski, le plan-séquence où le personnage d'Alexandre met feu à sa maison, fut un échec lors de la première prise, à cause de multiples problèmes techniques. La maison fut reconstruite une deuxième et dernière fois. Cette deuxième chance fut la bonne. Cet exemple concentre toute l'implacabilité et la magie du tournage, puis qu'il est à la fois chargé de « danger, d'ultimatum et accomplissement collectif <sup>75</sup>», comme le souligne Joanne Delachair.

Sokourov n'avait qu'une journée pour tourner l'unique plan de *l'Arche Russe*, dans le musée de l'Ermitage, avec plus de 1500 comédiens, et 22 assistants à la réalisation. La quatrième et dernière prise possible fut l'unique bonne, et devint le film.

Ce cinéma « sur le fil », dans son refus du morcellement, repositionne clairement l'art de la mise en scène au coeur du processus filmique, et nécessite la gestion d'une panoplie de difficultés qui, à défaut d'être propres au plan-séquence, viennent toutes simultanément. La perfection est le seul mot d'ordre, devant et derrière la caméra, tout au long d'un plan qui peut durer trois comme quarante-cinq minutes. Le tournage d'un plan-séquence est une réelle esthétique de la concentration, un pari risqué qui, lorsqu'il est bien négocié, peut être profitable à tous les niveaux, et devenir une œuvre en soi.

### ***Montage contre plan-séquence***

En montrant le plan-séquence du repas à un public de cinéphiles, de non-cinéphiles et de « cinéastes » – techniciens et connaisseurs du processus filmique –

---

<sup>75</sup> Delachair, Joanne, *Cadrer et éclairer le plan-séquence ou le cinéma sur un fil*, La Fémis, Mémoire de fin d'études, 24ème promotion Département Image, Sous la direction de Jean-Jacques Bouhon et Pierre-William Glenn, 15 juin 2013



il apparaît plusieurs choses. D'une part, du fait de l'étude perceptive, et du sujet du mémoire, tous étaient plus ou moins conscients du plan-séquence comme réalisation d'un étudiant, sans statut de film à part entière. Sachant que la caméra ne couperait pas, ils étaient obligés d'y accorder de l'importance. Cela, ajouté aux conditions de projection n'ayant pu être optimisées, ainsi qu'à l'absence de montage et mixage son aboutis, l'immersion était donc difficile.

Si les avis divergent dans le cas du plan-séquence, ils sont plutôt univoques quant à la séquence d'ouverture. La dynamique du plan, la découverte des personnages et des lieux, l'intensité de l'action qui s'y déroule, ainsi que le cadre et la lumière, vont dans le sens de la thèse avancée en fin de deuxième partie. L'immersion est immédiate et efficace grâce au plan-séquence d'introduction et au mouvement de suivi.

Dans la scène du repas, cependant, les spectateurs ont vu les choses de différentes manières. Les temps creux du milieu n'ont pas fait l'unanimité, certains y voient des comédiens en train de chercher leur texte, d'autres trouvent la scène trop longue, et le cadre parfois au mauvais endroit. Cinéphile ou non, chacun a perçu la caméra comme entité vivante. Sa présence dans le repas, ses mouvements et choix de cadrages se sont ressentis. La transparence n'a pas opéré, et si des commentaires élogieux vantaient la prestation des comédiens et la fluidité du plan, ils attestent en eux-mêmes cette non-transparence.

Les temps morts intermédiaires ont été source de détachement à l'histoire pour certains, voyant les comédiens chercher leurs mots, voire même improviser, notamment à propos de Hichem Yacoubi, qui joue le père, lorsqu'il doit annoncer qu'il va mourir. En revanche, sur la fin, la continuité fonctionne très bien, grâce à la violence qui éclate au sein de la famille.

Les « cinéastes » ont en majorité recommandé le montage, pour couper ces temps morts et dynamiser le repas, alors que d'autres, conscients de cette continuité, ont apprécié le défi de tout capter en une fois.

Néanmoins, ceux qui conseillent le montage pour «parfaire» la séquence n'ont pas spécialement pris en compte l'effet propre à la continuité qui confère un certain réalisme à la scène. Il est donc certainement possible de gagner quelque chose avec du montage, mais risque-t-on alors de perdre quelque chose d'autre, et dans ce cas, que privilégier ? Est-il possible que la scène perde toute crédibilité lorsqu'elle est montée ? Dans ce cas, cela signifierait que le montage du plan-séquence est le seul possible, avec les temps morts, qui seraient donc non seulement inévitables, mais de fait, profitables.

# CONCLUSION

Il semble complexe de définir rigoureusement ce qu'est le plan-séquence. Longue durée, autonomie narrative, pluralité des événements, montage dans le plan et mouvement de caméra, les caractéristiques qu'on lui attribue sont souvent subjectives et contestables. Si l'on devait se risquer à en donner une, on pourrait parler d'un segment narratif, dont le point de vue est mouvant, remarquable par sa durée et sa continuité spatio-temporelle, ou l'illusion de cette continuité. Dans le cas d'un plan immobile, on parle alors de plan fixe, qui est une figure à part entière, fondée sur le hors-champ et qui ferait l'objet d'une autre étude. Le mouvement impose alors un autre type de fragmentation, un montage dans le plan, qui est de fait plus proche de ce que nous voyons. Le terme, à l'origine inventé par André Bazin pour décrire les longs plans fixes d'Orson Welles, s'est élargi, pour devenir une des figures principales du néo-réalisme, tant il réussit à capter l'essence même du temps, de la vie. Il se fait ensuite la figure moderne par excellence et le sujet d'expérimentations formelles. Son emploi dans les films s'est généralisé, touchant les Nouveaux Cinémas qui fleurissent à travers le monde. Certains cinéastes, tels Béla Tarr, Theo Angelopoulos ou Miklós Jancsó, en font leur marque de fabrique, la base de leur style.

Le plan-séquence fait ressentir le temps et l'espace d'une manière différente, sans systématiquement dissimuler l'artifice cinématographique. Certains l'utilisent pour pousser plus loin les limites du cinéma, d'autres y voient le moyen d'immerger le spectateur dans l'action. Différents effets sont créés par différentes techniques, et le point de vue, qu'il soit externe ou interne, interroge le rapport qu'entretient le spectateur avec la fiction qu'il regarde. Entre démonstration technique virtuose et représentation plus honnête du monde, son statut ambigu a évolué avec la perception du spectateur, devenant plus crédible, donnant une impression de réalité supérieure.

D'autres médias s'emparent d'ailleurs de ses propriétés. Dans les séries TV, les clips vidéo, on l'utilise à la fois pour mettre en avant une performance, et pour captiver. Sur internet et les réseaux sociaux, les vidéos qui se propagent, tournées avec des smartphones, sont souvent diffusées dans la continuité, en quelque sorte pour attester de la véracité de ce qu'elles ont filmé. D'un autre côté, la réalité virtuelle, et notamment le jeu vidéo à la première personne, entretiennent avec le plan-séquence un lien ténu, du fait qu'ils représentent un point de vue humain,

immergé dans un univers fictif, et qui participe à l'illusion de réalité.

Dans cette direction, des nouveaux cinéastes ont déployé les potentialités de cette figure, qui est devenue la base d'un cinéma au fait des avancées technologiques. Poussant plus loin le défi technique, le plan-séquence est employé à des fins dramatiques toujours plus immersives, rejoignant la réalité virtuelle, renforçant l'impression de vécu. Ce ciné-immersion, ce ciné-expérience, avec des figures de proue comme *Gravity* et *The Revenant*, est basé sur l'identification du spectateur, non pas au personnage, comme dans le cinéma classique, mais à la caméra elle-même. Ce dernier est directement placé *dans la peau de la caméra*, avec laquelle il partage le champ de vision. L'humanisation viscérale de la caméra, de son point de vue, notamment grâce aux courtes focales, à la profondeur de champ, ainsi qu'à la proximité avec personnages engendre une immersion physique exacerbée par les conditions extrêmes qu'ils affrontent. Mais c'est surtout le recours minimum au montage qui rend possible cette personification de l'artifice. D'autres films, d'autres cinéastes arpentent cette voie, à des fins différentes, mais dans la même veine, tels les films *Victoria* ou *Kaili Blues*. Si l'on ne peut parler de courant artistique, il semble qu'un mouvement soit en cours, qu'on pourrait qualifier d'hyperréaliste, situant le spectateur au cœur de l'action du film. Un spectateur qui a toujours plus conscience de l'artifice et pourtant plus enclin à l'accepter, séduit par la beauté de l'image. Le temps de la transparence est révolu.

En mettant en pratique cette technique, la thèse de la complexité de sa mise en place s'est confirmée, soulevant une autre ambiguïté : le « réalisme » est acquis au prix d'une synchronisation impeccable, d'une préparation millimétrée, qui n'ont rien d'instinctif.

Le réalisme qu'avait conféré Bazin au *découpage en profondeur de champ*, dans les films de Renoir, des Welles et des néo-réalistes, a évolué, et le plan-séquence n'en possède aujourd'hui plus l'essence, ni le sens : la représentation la plus fidèle possible du réel, des êtres, et du temps présent. Le plan-séquence est devenu, plus encore que le montage, un formidable moyen de manipulation. Et c'est parce qu'il fait écho plus directement à notre manière de percevoir le monde, et qu'il résonne physiquement en nous qu'il est plus à même de nous tromper.

Issu d'une vision souvent radicale, employé à des fins diverses, mais toujours extraordinaires, le plan-séquence constitue plus qu'une figure ou qu'un regard, c'est une porte qui donne l'accès à une autre dimension. Le cinéma en est déjà une, certes, mais ce que le plan-séquence parvient à nous faire ressentir est supérieur tant il s'inspire de nos perceptions du réel pour en être l'illusion.

# BIBLIOGRAPHIE

## Livres

- AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel & VERNET, Marc**, *L'Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983, 215p
- AUMONT, Jacques**, *L'Oeil interminable*, Paris, Editions de la Différence, 1995, 278p
- BAZIN, André**, *Orson Welles*, Paris, Editions du Cerf, Coll. Ramsay Poche Cinéma, 1972, 219p
- BAZIN, André**, *Qu'est-ce que le Cinéma*, Paris, Editions le Cerf, Coll. 7E Art, 2011, 372p
- BRISELANCE, Marie-France, & MORIN, Jean-Claude**, *Grammaire du cinéma*, Paris, Nouveau Monde, 2010, 588p
- CORTADE, Ludovic**, *Le cine ma de l'immobilité*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2008, 311p
- CIMENT, Michel**, *Theo Angelopoulos*, Paris, Édilig, Coll. Filmo, N°21, 1989, 165p
- DELEUZE, Gilles**, *L'Image-temps*, Paris, Editions de Minuit, Coll. « Critique », 1985, 378p
- DURAND, Philippe**, *Cinéma et montage, un art de l'ellipse*, Paris, Editions le Cerf, Coll. 7E Art, 1993, 294p
- EISENSTEIN, Sergueï Mikhaïlovitch**, *Dickens et Griffith*, trad de Marina Berger, Paris, 1938, Stalker Editeur, 2007
- GARDIES, André & BESSALEL, Jean**, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris, Le Cerf, Coll. 7E Art, 2011, 226p
- GOLIOT-LÉTÉ, Anne & VANOYE, Francis**, *Précis d'analyse filmique*, Paris, Armand Colin, 2010, 127p
- GUILLAMAUD, Patrice**, *Le cinéma et la renonciation*, Paris, Editions le Cerf, 2015, 576p
- LOURCELLES, Jacques**, *Dictionnaire du Cinéma*, Paris, Robert Laffont, Coll. Bouquins 1999, 1760p
- MARIE, Michel, AUMONT, Jacques**, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Nathan, 2001, 304p
- MENIL, Alain**, *L'Ecran du temps*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1991, 201p
- MITRY, Jean**, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Le Cerf, Coll. 7E Art, 2001, 526p
- NINEY, Francis**, *L'Epreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, Bruxelles, De Boeck Université, Coll. Arts et Cinéma, 2000, 347p
- PRÉDAL, René**, *Esthétique de la mise en scène*, Paris, Cerf-corlet, Coll. 7E Art, 2007, 790p
- PASOLINI, Pier Paolo**, *L'Expérience esthétique* (Empirismo eretico, 1972), trad. Anna Rocchi Pullberg, préface de Maria-Antonietta Macciocchi, Paris, Payot, coll. Traces, 1976, rééd. coll. Ramsay Poche Cinéma, 1989, 158p

## Articles

**ANGELOPOULOS, Theo**, *Cinéma 75*, n°201-202, septembre-octobre 1975, entretien avec Nouredine Ghali

**BONITZER, Pascal**, « Neorealismo : quale realismo ? », in *Il neorealismo cinematografico italiano*, Atti des convegno della X Mostra Internazionale des Nuovo cinéma, sous la dir. de Lino Micciché, Venezia, Marsilio Editori, 1975

**METZ, Christian**, « La grande syntagmatique du film narratif » in *Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit*, Communications, 1966, Vol.8, N.1, pp.120-124

**CASTIEL, Elie**, *Theo Angelopoulos : l'ambiguïté de la représentation*, Séquences, n°212, mars/avril 2001

**PISANO, Giusy**, *Pour un cinéma de regards*, article paru in : La nouvelle vague. Un demi-siècle de cinéma, CNC et l'Association française des Cinémas d'Arts et d'Essai, 2002, pp. 20-30

**PASOLINI, Pier Paolo**, *Observation on the long take*, trad de McAfee, Owens, MIT Press, Vol 13, Juin 1980, pp.3-6, p.3-4

**ROSSELLINI, Roberto**, « Il mio dopoguerra », *Cinema Nuovo*, IV, n° 72, 10 déc. 1955

## Mémoires

**CANTE, Cyril**, *Esthétique du plan fixe*, ENS Louis-Lumière, Mémoire de Master, section cinéma, sous la direction de Claire Bras et John Lvoff, juin 2015

**DELACHAIR, Joanne**, *Cadrer et éclairer le plan-séquence ou le cinéma sur un fil*, La Fémis, Mémoire de fin d'études, 24ème promotion Département Image, Sous la direction de Jean-Jacques Bouhon et Pierre-William Glenn, 15 juin 2013

## Sites Internet

Tarr, Béla :  
<http://pups.paris-sorbonne.fr/files/Raison-publique-12-2011-12-22-1863>

Objectif Cinéma :  
<http://www.objectif-cinema.com/analyses/143a.php>

Tovoli, Luciano :  
[http://hypergonar.free.fr/extraits\\_machinerie/ext\\_chap1.pdf](http://hypergonar.free.fr/extraits_machinerie/ext_chap1.pdf)

Lubezki, Emmanuel :  
<http://variety.com/2015/film/in-contention/emmanuel-lubezki-revenant-digital-ali-1201667828/>

Wikipédia :  
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Montage>

## Vidéo

*Zapruder Film*, Abraham Zapruder, Etats-Unis, 1963

*En un seul souffle, making of L'Arche russe*, réalisé par Knut Eistermann, Arte, 2003

# FILMOGRAPHIE

## Cinéma

- LUMIERE, Louis**, *Arrivée d'un train à la Ciotat*, France, 1895, Noir & Blanc
- CRAHAN, Thomas**, *Gold Rush Scenes in the Klondike*, Etats-Unis, 1899, N&B
- SMITH, George Albert**, *La loupe de Grand-maman*, Angleterre, 1900, N&B
- MURNAU, Friedrich Wilhelm**, *L'Aurore*, Etats-Unis, 1927, N&B
- RENOIR, Jean**, *La Règle du Jeu*, France, 1937, N&B
- WELLES, Orson**, *Citizen Kane*, Etats-Unis, 1941, N&B
- WELLES, Orson**, *La Splendeur des Amberson*, Etats-Unis, 1942, N&B
- MONTGOMERY, Robert**, *La Dame du Lac*, Etats-Unis, 1947, N&B
- HITCHCOCK, Alfred**, *La Corde*, Etats-Unis, 1948, Couleur
- DE SICA, Vittorio**, *Umberto D.*, Italie, 1951, N&B
- ROUCH, Jean**, *Les Maîtres Fous*, France, 1955, Couleur
- WELLES, Orson**, *La Soif du Mal*, Etats-Unis, 1958, N&B
- GODARD, Jean-Luc**, *A bout de souffle*, France, 1960, N&B
- KALATOZOV, Mikhaïl**, *Soy Cuba*, Cuba, 1964, N&B
- JANCSÓ, Miklós**, *Pour Electre*, Hongrie, 1974, Couleur
- ANTONIONI, Michelangelo**, *Profession Reporter*, Etats-Unis, 1975, Couleur
- ANGELOPOULOS, Theo**, *Le Voyage des Comédiens*, Grèce, 1975, Couleur
- LOSEY, Joseph**, *Monsieur Klein*, France, 1976, Couleur
- DEODATO, Ruggiero**, *Cannibal Holocaust*, Italie, 1980, Couleur
- KUBRICK, Stranley**, *Shining*, Etats-Unis, 1980, Couleur
- TARKOVSKI, Andreï**, *Le Sacrifice*, Suède, 1986, Couleur
- KRAMER, Robert**, *Berlin 90/10*, Allemagne, 1990, Couleur
- SCORSESE, Martin**, *Les Affranchis*, Etats-Unis, 1990, Couleur
- ALTMAN, Robert**, *The Player*, Etats-Unis, 1992, Couleur
- BIGELOW, Kathryn**, *Strange Days*, Etat-Unis, 1995, Couleur
- REFN, Nicolas Winding**, *Pusher*, Danemark, 1996, Couleur
- ANGELOPOULOS, Theo**, *L'Eternité et un Jour*, Grèce, 1998, Couleur
- DE PALMA, Brian**, *Snake Eyes*, Etats-Unis, 1998, Couleur
- TARR, Béla**, *Les Harmonies Werckmeister*, Hongrie, 2000, N&B
- ANDERSON, Paul Thomas**, *Boogie Nights*, Etats-Unis, 1997, Couleur
- SOKOUROV, Alexandre**, *L'Arche russe*, Russie, 2002, Couleur

**CHAN-WOOK, Park**, *Old Boy*, Corée du Sud, 2003, Couleur  
**VAN SANT, Gus**, *Elephant*, Etats-Unis, 2003, Couleur  
**CUARÓN, Alfonso**, *Les Fils de l'Homme*, Etats-Unis, 2006, Couleur  
**CUARÓN, Alfonso**, *Gravity*, Etats-Unis, 2013, Couleur  
**IÑÁRRITU, Alejandro González**, *Birdman*, Etats-Unis, 2014, Couleur  
**SHYAMALAN, M. Night**, *The Visit*, Etats-Unis, 2015, Couleur  
**SCHIPPER, Sebastian**, *Victoria*, Allemagne, 2015, Couleur  
**IÑÁRRITU, Alejandro González**, *The Revenant*, Etats-Unis, 2015, Couleur  
**NAISHULLER, Ilya**, *Hardcore Henry*, Russie, 2015, Couleur  
**GAN, Bi**, *Kaili Blues*, Chine, 2015, Couleur

## Séries T.V.

*True Detective*, créée par Nic Pizzolatto, saison 1, épisode 4, 2014, réal. Cary Fukunaga

## Clips vidéo

*This Too Shall Pass*, OK Go, 2005, réalisé par James Frost

*The Stampede*, de Biting Elbows, 2010, réalisé par Ilya Naishuller

# TABLE DES ILLUSTRATIONS

Fig. 1 – illustration du dispositif Panorama

Fig. 2 – photogrammes issus du film *Les Harmonies Werckmeister*, Béla Tarr, 2000

Fig. 3 – photogrammes issus du film *La Corde*, Alfred Hitchcock, 1948

Fig. 4 – photogrammes issus du film *Snake Eyes*, Brian De Palma, 1998

Fig. 5 – photogramme issu du film *Gravity*, Cuarón, 2013

Fig. 6 – photogramme issu du film *The Revenant*, A.G. Iñárritu, 2015

Fig. 7 – photogramme issu du film *The Revenant*, A.G. Iñárritu, 2015



**ANNEXES :**

**Dossier partie pratique**

*ENS Louis-Lumière*

Simon Bonanni – Cinéma 2016  
Directrice de Mémoire : Giusy Pisano

**Note d'intention, Partie pratique.**

*Filmer le plan-séquence*

Durée estimée : 9 minutes

dates de tournage :  
du **7** au **13 Mars** (6 jours)

## NOTE D'INTENTION

Pour mon mémoire, je m'intéresse à la place du plan-séquence, dans l'histoire du cinéma, dans un film, et plus particulièrement à la différence de perception d'un spectateur entre une scène découpée et un plan-séquence continu. Pour ma partie pratique j'ai choisi une scène de repas où des enjeux scénaristiques et émotionnels forts surviennent. A table, trois frères apprennent le renoncement de leur père à vivre.

Il est nécessaire pour la perception et la connaissance des personnages d'introduire ce plan-séquence par deux courtes séquences. Une où l'on voit un des frères se rendre à la salle de boxe et y voit ses frères qui s'entraînent (la boxe est le seul lien commun entre les membres la famille). Ce premier plan séquence de suivi de personnage est intéressant techniquement car il fait passer d'une ambiance extérieure à intérieure, et d'un personnage à un autre. Il demande une grande rigueur technique et logistique, c'est une contrainte à laquelle je veux me heurter. Une deuxième séquence très courte, de transition, montre le malaise ambiant dans la famille : dans la voiture personne ne parle.

Je compte tourner la séquence du repas de deux manières, et faire une étude de ressenti par un spectateur, d'où l'importance de l'immerger dans l'histoire. C'est un test d'immersion.

Une manière, assez découpée, qui insiste sur les regards, avec un léger mouvement, assez stable et contrôlé. Une alternance de plans d'échelles différentes, qui suivent l'action et les personnages qui parlent par champ contre champ, réunissant où isolant les personnages selon leur place dans la famille, et l'atmosphère du repas. Les rapports et l'animosité changent au fur et à mesure du repas en fonction des personnages.

Je compte donc ensuite, dans un deuxième temps, tourner cette séquence en un seul plan. Les axes, les mouvements, les zooms auront déjà été éprouvés avec les plans faits au préalable, l'équipe technique et les comédiens seront dans une meilleure disposition plutôt que l'inverse. Car la fabrication d'un plan-séquence nécessite évidemment beaucoup plus de préparation et de répétitions, c'est un défi technique qui demande une synchronicité parfaite, ce dont je parle également dans mon mémoire.

Les comédiens ont donné leur accord et des répétitions de la scène ont déjà eu lieu. Les décors sont déjà repérés, le gérant de la salle de boxe et la propriétaire de la maison ont donné leur accord et je recevrai sous peu un scan de leur autorisation signée.

La maison se situe à Vitry-sur-Seine, et la salle se situe à Gien, à 1h30 de Paris, il faut donc prévoir la logistique. Tourner au petit matin nous oblige à passer deux nuits là-bas. Nous recherchons un endroit sûr pour le camion, mais pourrons dormir à côté du camion, qui peut rentrer dans la salle.

Je compte également assumer le poste de cadreur sur ce film, et donc me préparer, pour surmonter les contraintes physiques du poids de la caméra. Cadrer le plan-séquence de mon ESI m'a aussi déjà donné une idée de la précision et la concentration nécessaires à sa fabrication. Cadrer et mettre en place un plan-séquence à l'image fait partie des enquêtes de mon mémoire. J'ai beaucoup d'affinités avec le poste de cadreur que j'avais déjà mélangé avec celui de réalisateur pour mon TPI.

J'aimerais par cette étude, voir à quel point la perception est différente dans la mise en scène en un seul plan. Je m'intéresse au réel, à l'immersion, et la question se pose de quel des deux fonctionne le mieux dans ce sens.

Je souhaite collaborer pour cette PPM avec Alexandre Delol, mon chef-opérateur, qui fait son mémoire sur l'heure dorée, et nécessite une mise en condition en tournage. C'est pourquoi nous tournerons ce premier plan-séquence, en extérieur, à cette heure-ci.

## SYNOPSIS

Au petit matin, Saïd se rend à la salle de boxe. Ses deux frères s'entraînent pour un combat à venir.

Au cours d'un repas chez leur père, la discussion, au début banale finit par s'envenimer lorsque celui-ci doute des capacités de son fils à gagner, et leur apprend qu'il n'a plus que peu de temps à vivre.

## RÉSUMÉ DES SÉQUENCES

Séquence 1 : Au petit matin, à l'heure dorée, Saïd va à la salle. Ses frères Malik et Silvio s'entraînent.

Plan séquence à l'épaule qui suit Saïd puis ses frères, puis revient sur Saïd.

*1 minute 15 secondes*

Séquence 2 : En voiture, les frères vont chez le père.

Plan plus court dans la voiture depuis une autre voiture qui commence sur Saïd chacun des frères.

*15 secondes*

Séquence 3 : Repas chez le père qui s'envenime.

Deux versions : un long plan-séquence autour de la table et un découpage d'une dizaine de plans.

*8 minutes*

# PLAN DE TRAVAIL

Jour de tournage	1	2	3	4	5	6
Jour	Mardi 8 mars	Mercredi 9 mars	Jeudi 10 mars	Vendredi 11 mars	Samedi 12 mars	Dimanche 13 mars
Séquence	3 (repas) préparation	3 (repas) tournage 1/2	3 (repas) tournage 2/2 + 1 (salle) prépa	1 (salle) prépa + tournage	1 (salle) tournage	fin tournage 1 + 2(voiture)
Effet	INT JOUR	INT JOUR	INT JOUR + EXT JOUR	EXT+INT / JOUR	EXT+INT / JOUR	EXT+INT / JOUR
Prévisions horaires	9h - 18h	9h - 18h	9h - 16h	6h - 9h + 17h - 20h	6h - 9h + 17h - 20h	6h-9h + 12-14h
Décors	Maison du père - Vitry sur Seine	Maison du père - Vitry sur Seine	Maison du père - Vitry sur Seine + Salle de boxe -Gien	Salle de boxe - Gien	Salle de boxe - Gien	Salle de boxe - Gien + Voiture

## ETUDE ECONOMIQUE

euros

### Location matériel image :

-Led Alladin	64,20
-Une Commande HF C motion 2 moteurs (zoom et point)	204,00
-Un Teradek Bolt Pro 732 avec 1 émetteur et 2 récepteurs sans fil	144,00

### Location transport :

-Camion 15 mètres cube	651,16
------------------------	--------

### Régie :

-Essence consommée (estimation)	200
-Nourriture pour l'équipe (estimation)	200

<b>Total</b>	<b>budget location</b>	1063,36
	<b>budget régie</b>	400
	<b>budget total</b>	1463,36