



PUBLICATIONS DE LA SORBONNE



CAIRN.INFO  
MATIÈRES À RÉFLEXION

## REVOIR LE FILM D'ENQUÊTE : L'ANALYSTE CONFRONTÉ À L'ÉLUCIDATION

[Diego Gachadouat Ranz](#)

Éditions de la Sorbonne | « Sociétés & Représentations »

2021/1 N° 51 | pages 77 à 90

ISSN 1262-2966

ISBN 9791035106423

DOI 10.3917/sr.051.0077

Article disponible en ligne à l'adresse :

-----  
<https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2021-1-page-77.htm>  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour Éditions de la Sorbonne.

© Éditions de la Sorbonne. Tous droits réservés pour tous pays.



Diego Gachadouat Ranz

## Revoir le film d'enquête : l'analyste confronté à l'élucidation

---

Analyser consiste à voir et revoir le film. Or ces re-visions en chaîne s'apparentent souvent à un travail de révision qui consiste à valider ou à rectifier les premières impressions spéculatives, intuitives, hasardeuses, car si l'analyste revoit, c'est toujours pour mieux voir. Néanmoins, ne s'agit-il pas davantage de combiner deux regards ? D'une part, celui du spectateur qui découvre le film selon son mouvement protensif : cette première vision peut faire l'objet d'une étude spécifique qui sera ensuite mise en relation avec les trouvailles à venir. D'autre part, celui de l'analyste qui remonte le cours des images pour se poser cette question : « Quel problème [...] posent-elles, dont elles sont la solution<sup>1</sup> ? » Comprendre une séquence suppose donc d'associer l'analyste au spectateur, notre connaissance du film à l'étude des modalités de son exposition. Dès lors, l'analyse consiste à faire jouer ces deux regards pour « instaurer un vis-à-vis instable entre impressions premières et visions secondes<sup>2</sup> ». En somme, il s'agira de remettre en perspective une conception du regard faisant rimer voir avec savoir afin de rendre aux « premières fois » leur pertinence dans la compréhension des œuvres.

À ce titre, le film d'enquête policière pose une difficulté exemplaire puisqu'il repose sur l'élucidation d'un mystère qui divise la réception du film entre un « avant » et un « après ». Cette découverte entraîne le spectateur du côté de l'analyse qui tentera de réévaluer rétrospectivement les images passées. Néanmoins, dans certains films, la re-vision est prise en charge par des procédés de répétition qui remettent en perspective ce que le spectateur a vu,

1. Jacques Aumont, *À quoi pensent les films ?*, Paris, Séguier, 1996, p. 26.

2. Diane Arnaud, *Imaginaires du déjà-vu : Resnais, Rivette, Lynch et les autres*, Paris, Hermann, 2017, p. 12.

ou croit avoir vu. Pour Diane Arnaud, analyser ces effets de répétition permet de confronter « les souvenirs déposés pendant la projection [impressions premières] aux découvertes que l'étude de l'œuvre établit dans l'après-coup [re-vision]<sup>3</sup> ». L'étude de la répétition apparaît donc comme un modèle pertinent pour aborder la pratique de l'analyse en général.

L'étude formelle de trois films d'enquête structurés autour de la répétition d'un plan, d'une scène ou d'une partie, permettra d'aborder les enjeux de ce procédé filmique. Dans *Profondo Rosso* (*Les frissons de l'angoisse*, Dario Argento, 1975), le dévoilement final du meurtrier enchaîne par la répétition de la séquence pré-générique. Dans *Real* (Kiyoshi Kurosawa, 2013), une révélation à mi-parcours sur les identités des personnages conduit le film à rejouer certaines scènes dans la seconde partie. L'aveu du double meurtre à l'entame de *Déjà-Vu* (Douglas Gordon, 2000) enclenche la répétition en chaîne des images projetées sur trois écrans juxtaposés. L'élucidation dans ces trois films met ainsi en place une dramaturgie du regard qui fonctionne en deux temps : première fois et re-vision. C'est pourquoi nous associerons l'analyse de chaque film à l'étude d'un dispositif spectaculaire qui repose sur une dynamique temporelle similaire : l'anamorphose, le trompe-l'œil et la polyvision. Ces rapprochements permettront d'interroger les conditions d'une articulation entre les regards respectifs du spectateur et de l'analyste.

### *Profondo Rosso* : l'analyste face à l'anamorphose

Dans *Profondo Rosso*, Marcus mène l'enquête après le meurtre d'une parapsychologue en Italie. L'intégration du processus de re-vision dans le film repose sur la répétition d'une scène placée au début et à la fin du récit : la représentation d'un meurtre au sein duquel se loge la clef de l'énigme. Néanmoins, entre la première occurrence et la suivante, le point de vue confié au spectateur s'est nettement déplacé. La répétition est une « re-prise » qui conduit à « revoir une situation fictionnelle avec une prise de vue proche modifiant plus ou moins perceptiblement le cadrage, la mise en scène, la durée<sup>4</sup> ». L'élargissement du champ lié à un décentrement spatial rend compte d'un déplacement temporel – à savoir que cette nouvelle visibilité sur l'événement inscrit dans la représentation notre savoir enrichi sur l'enquête au terme du film. Dès lors, chaque occurrence peut être raccordée à l'un des regards que nous soumettons

3. *Ibid.*

4. *Ibid.*, p. 24.

à l'étude : l'ouverture travaille les impressions premières du spectateur, tandis que la reprise mobilise la vision informée de l'analyste. Faut-il en conclure qu'analyser consiste à se défaire d'une compréhension partielle ?

La scène d'ouverture offre un horizon d'attente à partir duquel le spectateur est invité à élaborer une hypothèse spéculative sur les enjeux à venir. La compréhension d'une scène repose toujours sur l'observation croisée de deux niveaux distincts : le contenu de l'image et les choix formels de mise en scène. Si cette précision peut avoir des airs d'évidence, elle souligne la façon dont ce rapport entre contenu et forme peut parfois être déterminant. Ici le choix étrange d'un cadrage fixe détourné de l'action a pour conséquence de restreindre la quantité d'informations données au spectateur. Que comprend-on à partir de ce que nous voyons et entendons ? Tout d'abord, la présence d'un sapin de Noël offre un ancrage contextuel. Ensuite, la silhouette du meurtrier et de sa victime, ainsi que le cri accompagnant le geste criminel, nous incitent à déduire qu'un homme tue une femme. La scène s'achève par l'apparition à l'avant-plan d'un couteau ensanglanté et d'un troisième personnage dont nous ne voyons que les pieds chaussés de souliers noirs.

Décrire cette séquence sur le terrain des impressions premières permet de souligner combien la qualité du cadrage choisi met en déroute notre compréhension. Non seulement il retient la plupart des informations narratives mais, surtout, son étrangeté soulève par elle-même des interrogations. Avec la notion de « décadage », Pascal Bonitzer repère un effet caractéristique de la représentation moderne et contemporaine lorsque « l'œil habitué [...] à centrer tout de suite, à aller au centre, ne trouve rien et reflue à la périphérie<sup>5</sup> ». Le décadage sert deux fonctions que l'on retrouve dans l'ouverture du film. D'une part, il met l'accent sur la double dimension scénographique et narrative du cadre qui permet de penser son rapport à la constitution d'une énigme. C'est parce que le cadre fonctionne au cinéma comme un cache qu'il peut « embrayer un récit<sup>6</sup> », dès lors qu'il relègue hors-champ certains éléments décisifs. Dans *Profondo Rosso*, c'est la visibilité partielle sur le meurtre qui enclenche l'enquête du spectateur. D'autre part, le décadage introduit en lieu et place du point de vue « l'insistance d'un regard<sup>7</sup> ». Bonitzer précise ainsi que ce procédé n'est pas l'obliquité du point de vue qu'on trouve déjà dans la peinture perspective. Le décadage, à comprendre comme une « excentricité »,

5. Pascal Bonitzer, « Décadages » [1978], dans *Petite anthologie des Cahiers du cinéma. VII, Théories du cinéma*, Paris, Les Cahiers du cinéma, 2001, p. 129.

6. *Ibid.*, p. 127.

7. *Ibid.*, p. 128.

une « bizarrerie » ou une « perversion », encourage à dépasser son acception strictement optique ou géométrique. Dans *Profondo Rosso*, l'étrangeté du cadrage inscrit dans l'« en-deçà<sup>8</sup> » de l'image la présence d'un regard que le spectateur ne peut assigner à une instance fictionnelle. Bonitzer ajoute que si l'énigme produite par le décadage pictural est destinée à rester en suspens, la temporalité du film suppose de répondre à la question soulevée par la scène tronquée. Comment le film choisira-t-il ensuite de « répondre au défi ouvert par cette béance<sup>9</sup> » – c'est-à-dire de résoudre cette étrangeté qui participe de notre étonnement premier ?

La révélation du coupable enchaîne par la description d'un trauma associé au premier meurtre. À cet instant, le film rejoue la scène d'ouverture à travers un autre point de vue qui offre au spectateur une vision plus complète de l'événement : le cri n'est pas celui d'une femme qu'on assassine mais d'une femme qui tue. Ce décentrement est une leçon qui se joue sur deux plans. Du côté de l'objet, c'est la nécessité de scruter les bords de l'image pour accéder à la vérité sur le modèle du décadage qui appelle l'œil à glisser vers la périphérie. Du côté du sujet, c'est l'impératif d'adopter une position de biais par rapport à ce qui est montré. La solution de l'énigme repose ainsi sur la mise en déroute de la perspective du couloir traversé par Marcus, afin de découvrir la présence manquée de la meurtrière, à la surface d'un miroir situé bord cadre.

Cette leçon peut être rapprochée des enjeux optiques et esthétiques de l'anamorphose qui propose également de rompre avec la vision privilégiée, univoque et frontale associée à la saisie monoculaire et centrée de la perspective classique. Convoquer ce dispositif pictural pour l'analyse des enchaînements filmiques permet de souligner sa dimension temporelle et dramaturgique, particulièrement adaptée à l'étude du cinéma de fiction. Dans son analyse de la plus célèbre des anamorphoses, *Les ambassadeurs* de Hans Holbein le Jeune, Bertrand Rougé décrit les conditions scénographiques de l'exposition de l'œuvre à la National Gallery de Londres<sup>10</sup>. Le glissement d'une vision (les ambassadeurs) à l'autre (le crâne anamorphosé) ne peut s'opérer que par un déplacement dans l'espace et le temps. Le spectateur est d'abord saisi par la réalité intense de la figuration, tout juste troublé par la forme étrange située aux pieds des deux personnages. C'est un premier acte qui fonctionne comme

8. Marc Vernet, *Figures de l'absence. De l'invisible au cinéma*, Paris, Éd. de l'Étoile/Cahiers du cinéma, 1988.

9. Pascal Bonitzer, « Décadages », art. cité, p. 127.

10. Bertrand Rougé, « Angle (du) mort et pli baroque : l'ellipse dans *Les ambassadeurs* de Hans Holbein », dans *Ellipses, blancs, silences*, actes du colloque du CICADA du 6-8 décembre 1990, Pau, Publications de l'Université de Pau, 1992, p. 87-102.

le meurtre d'ouverture de *Profondo Rosso* où les corps silhouettés se constituent en figures indéchiffrables. Avant de quitter la pièce par la seule ouverture à droite du tableau, le spectateur jette un dernier regard sur la toile où apparaît subitement un crâne. Ce second acte correspond à la re-prise dans le film qui corrige la défiguration des ombres et révèle le visage du garçon en restaurant ainsi les mécanismes de reconnaissance.

Cette « mise en scène optique<sup>11</sup> » de l'anamorphose est un voyage qui ne permet pas au spectateur de revenir tout à fait au point de départ car, entre-temps, « la découverte d'un autre énoncé modifie les données premières de l'énonciation et la relance ailleurs<sup>12</sup> ». Dès lors, que reste-t-il de cette défiguration première par-delà sa rectification ? Car l'anamorphose – « ana » (en arrière) et « morphose » (forme) – repose fondamentalement sur la résolution de la déformation. Comme le remarque Jurgis Baltrušaitis<sup>13</sup>, son développement s'inscrit dans le contexte d'une rationalisation qui touche à différents domaines. Sur le plan de la représentation, elle rencontre les possibilités nouvelles offertes par la perspective. Sur le plan médical, certains aspects des pathologies mentales sont associés à l'époque à des métaphores d'anamorphoses. Plus tard, l'interprétation psychanalytique se positionnera comme une « anamorphose de la forme » à partir d'un œil « analyseur » censé recomposer les signes dans le miroir de « vérité », en redressant la perspective, en rétablissant l'image « vraie », en recomposant la forme latente<sup>14</sup>. Dès lors, comment *Profondo Rosso* propose-t-il de maintenir l'étrangeté de la séquence d'ouverture face à ce rétablissement (anamorphose), face à cette réparation (décadrage) ?

Une anomalie perturbe la re-prise du meurtre originaire : le retour du plan décadré utilisé dans la scène d'ouverture. L'« endo-montage » sert à décrire cette « répétition d'un fragment visuel arraché à sa continuité narrative<sup>15</sup> ». L'effet de surprise est accentué par l'organisation du champ qui entre en contradiction avec les deux plans d'ensemble qui l'encadrent. En effet, un faux-raccord identifié à travers la position variable d'une table, dans la salle à manger, produit une perturbation de l'espace filmique. Le choc de ces configurations spatiales rend compte de la force d'effraction par laquelle l'image du

11. *Ibid.*, p. 95.

12. Françoise Siguret, *L'œil surpris : perception et représentation dans la première moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle*, Paris, Klincksieck, 1993, p. 209.

13. Jurgis Baltrušaitis, *Les perspectives dépravées. T. 2 : Anamorphoses*, Paris, Flammarion, 1996, p. 117-125.

14. Christian Prigent, « Aux grands anamorphoseurs », dans *La peinture me regarde. Écrits sur l'art, 1974-2019*, Strasbourg, L'Atelier contemporain, 2020, p. 185.

15. Diane Arnaud, *Imaginaires du déjà-vu, op. cit.*, p. 24.

premier meurtre fait retour, à cet instant du film. L'enchaînement de ces plans articule alors deux temps du regard : la perception présente de l'événement révélé par l'élargissement du champ et le souvenir des impressions premières pris en charge par ce retour de plan. Dès lors, la perception et la mémoire, la prise et la reprise sont invitées à dialoguer au cœur du film.

C'est en revenant sur les lieux du crime que Marcus découvre l'identité de l'assassin. Ce retour déclenche une image-souvenir dans laquelle le personnage traverse une seconde fois le couloir pour rejoindre sa victime. Néanmoins, cette fois-ci le plan s'attarde un instant sur le reflet de la coupable avant de la désigner par un zoom qui sert ici une fonction déictique. La re-prise fonctionne ainsi comme la révision d'une perception manquée, à travers une attention renouvelée pour le détail et la marge. Faut-il en conclure au triomphe d'un regard analytique tenu de rectifier les erreurs des premières impressions ? Pourtant la séquence est frappée une nouvelle fois d'étrangeté. Certes, le personnage comprend son erreur – avoir pris un miroir pour un tableau –, et la mise en scène souligne cette découverte en exposant l'objet de la confusion. Néanmoins le visage incertain de Marcus, au plan suivant, laisse penser qu'il n'identifie pas l'assassin révélé, pourtant, dans l'image-souvenir. La mémoire du personnage s'élabore donc par un écart avec lui-même – c'est-à-dire par l'actualisation du souvenir dans la perception présente, sans que ces deux regards ne coïncident jamais tout à fait. L'image-souvenir qu'on croit au départ assignée à Marcus assure le retour d'un point de vue orphelin, d'un regard en excès. Cette instabilité du personnage situé dans l'entre-deux est aussi celle de l'analyste dont le travail repose sur les relations que le film l'invite à tisser.

### *Real* : l'analyste face au trompe-l'œil

Dans *Real*, un protocole médical permet à Koichi d'entrer dans l'inconscient de sa compagne Atsumi à la suite d'une tentative de suicide. Le film intègre le processus de re-vision par sa structure en deux parties qui répond à une logique de variation. En effet, à mi-parcours, une révélation vient bouleverser les paramètres fictionnels préétablis : nous découvrons qu'en réalité c'est Atsumi qui tente d'accéder au monde intérieur de Koichi. Ce *twist* narratif organise l'expérience du spectateur en deux temps : leurre puis révélation. Le film entreprend alors de répéter plusieurs scènes selon un jeu de symétrie inversée où les personnages intervertissent leur place. Pourtant, si à première vue la seconde partie semble rectifier les leures disposés dans celle qui s'achève, ce sont les

rémanences des occurrences premières qui construisent l'intensité affective du film. Ces relations souterraines tendent à atténuer le rapport de subordination entre les deux parties et visent ainsi à rendre aux illusions du début leur place dans le cadre de l'analyse du film.

Dans *L'ombre d'un doute*, Aurélie Ledoux propose de rapprocher ce type de construction fictionnelle du trompe-l'œil pictural qui vise à créer par divers artifices une illusion de réalité. Ledoux commence par distinguer deux types de cinéma bidimensionnel jouant de la superficialité de l'image : un cinéma de la platitude caractérisé par une absence d'effet illusionniste<sup>16</sup> et un « cinéma du trompe-l'œil<sup>17</sup> » où ce qui passe pour la réalité dans le récit finit par s'avérer irréel, imaginaire ou fantasmatique. Ce sont des films qui cherchent « à tromper un temps le regard du spectateur et comme [à] lui adresser une leçon<sup>18</sup> ». Le trompe-l'œil est un dispositif pictural qui structure l'expérience de l'œuvre en deux temps : illusion puis désillusion. Par ailleurs, sa particularité est que son mirage persiste après avoir été découvert. Il apparaît donc comme un modèle théorique pertinent pour envisager la résistance des impressions premières face aux rectifications des re-visions successives.

La révélation coïncide avec la métamorphose plastique d'un paysage observé par Koichi depuis son balcon. À cet instant, des coulures appliquent un effet d'aquarelle sur l'image de la ville qui révèle toute son artificialité. C'est un choc pour les consciences partagées du personnage et du spectateur, confrontés ensemble à un trompe-l'œil révélé. Par ailleurs, le plan est soumis à un repositionnement du point de vue par un jeu de va-et-vient qui fait apparaître et disparaître Koichi dans le champ. Cette oscillation participe d'une hésitation entre deux qualités d'image : une image-profondeur associée à la présence du personnage dans le champ qui assure le maintien d'une perspective dans l'image, et une image-surface engendrée par la disparition de Koichi qui aplanit l'espace. La première renvoie à un regard pris dans les illusions de l'image filmique ouvrant imaginairement sur un espace tridimensionnel. La seconde réfère à un regard conscient de la matérialité de l'image écranique bidimensionnelle. Pour Christian Metz, l'adhésion du spectateur à la fiction consiste à croire et ne pas croire selon un mouvement dynamique qui l'accompagne durant la projection filmique. Il précise

16. À propos de cette catégorie, Aurélie Ledoux fait référence au cinéma industriel contemporain tel que l'envisagent Vincent Amiel et Pascal Couté dans *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain (1980-2002)*, Paris, Klincksieck, 2003.

17. Aurélie Ledoux, *L'ombre d'un doute : le cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012, p. 8.

18. *Ibid.*



que ces deux régimes psychiques coexistent mais ne communiquent pas<sup>19</sup>. Cette alternance peut-elle être dépassée dans le cadre d'une analyse fondée, au contraire, sur leur articulation ?

Les illusions de la première partie du film sont associées à un refoulement dans la fiction. En effet, Koichi refuse de (sa)voir qu'il est dans le coma comme il résiste au retour du souvenir traumatique de la mort d'un garçon, dans son enfance, dont il se sent responsable. C'est pourquoi nous choisirons d'aborder sur le terrain psychique la construction du film et les relations entre ses deux parties, à travers la notion de clivage développée en psychanalyse. Le clivage du sujet consiste à se couper en deux suite à un traumatisme. Il s'apparente au dédoublement vécu dans les rêves où une partie du sujet est engagée dans la situation, tandis que l'autre se constitue en spectateur. En revenant sur l'île de son enfance pour affronter son trauma, Koichi est ainsi amené à revivre (Koichi-enfant) et à revoir (Koichi-adulte) le drame depuis deux positions distinctes. Par ailleurs, cette condition psychique est généralisée à la structure scindée du film qui propose de répéter certaines scènes. La visite dans une maison d'édition conduit Atsumi et Koichi à endosser par alternance le rôle du mangaka plongé dans le coma. Lors de la seconde occurrence, l'étude comparative des derniers dessins de Koichi par son assistant met à jour des similitudes entre les héros de ses deux mangas. La découverte d'une anagramme cachée dans leurs prénoms – Roomi et Morio – finit par dévoiler un système de correspondance par interversion des lettres. L'organisation des deux occurrences de la scène correspond donc également à la définition du clivage de l'objet qui consiste à produire deux images opposées d'une même personne (Morio/Roomi) ou d'une même situation (première/deuxième visite).

Néanmoins, dans le clivage, les parties séparées qui coexistent « se méconnaissent sans formation de compromis possible<sup>20</sup> ». Or, dans *Real*, les rapports de symétrie favorisent des échanges souterrains sur deux plans distincts. D'une part, au niveau de la fiction, c'est la permutation des rôles entre les personnages qui instaure entre eux une relation empathique fondée sur la capacité d'adopter le point de vue d'autrui. D'autre part, au niveau du film, la structure divisée invite le destinataire à faire dialoguer les deux parties. Dès lors, analyser consiste à résoudre le blocage du personnage en résorbant le clivage du film par un travail d'articulation entre ses parties. À ce titre, l'infirmière qui conduit

19. Christian Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgois, 1984 [1977], p. 123-133.

20. Serban Ionescu et al., *Les mécanismes de défense, théorie et clinique*, Paris, Nathan-Université, 1997, p. 148.

les rencontres virtuelles du couple offre une figure exemplaire pour penser les enjeux de cette responsabilité éthique. Alors que Koichi et Atsumi sont appareillés pour un dernier « voyage », un plan sur le visage de l'infirmière est suivi de deux plans montrant à tour de rôle les mains de chaque personnage. Son regard semble ainsi opérer une suture au niveau du film, entre les deux plans, comme au niveau de la fiction, entre les deux personnages qu'elle aide à réunir. Dans *Real*, analyser consiste à panser la coupure du film en pensant les rapports entre ses deux parties.

Durant la scène finale, Koichi et Atsumi s'avouent les sentiments qu'ils s'étaient adressés au début du film, selon un jeu d'inversion où chacun énonce à l'autre les mots qui lui étaient destinés. Néanmoins, les personnages qui se faisaient face dans la première occurrence sont à présent positionnés côte-à-côte, devant une ouverture rectangulaire dans un mur. Le cadrage frontal, associé à un point de vue dans leur dos, élimine toute sensation de volume dans l'image. Cette composition du plan rappelle la révélation du trompe-l'œil sur le balcon. L'image met à nouveau en abyme le dispositif en plaçant les personnages face à un écran de cinéma symbolique. Comment l'analyse peut-elle s'emparer de la bidimensionnalité de l'image écranique qui semble refaire surface au terme du film ?

Dans son analyse de *La maison du Docteur Edwardes* (1945) d'Alfred Hitchcock, Dominique Païni propose une interprétation de l'usage manifeste d'une transparence qui désigne une technique consistant à projeter une image derrière les acteurs sur un écran qui sert de fond<sup>21</sup>. Dans son ouvrage *Fiction d'images*, Emmanuel Siety commente ce texte en remarquant qu'à cet instant le protagoniste et le spectateur sont situés dans la même position, « au bord du point de rupture<sup>22</sup> ». Dans le contexte de la fiction psychanalytique, cette scène de descente à ski figure le retour vers l'instance du refoulement et le risque du refus de la cure. Pour le spectateur, l'artificialité du trucage identifié comme tel le menace d'un « désinvestissement amusé<sup>23</sup> », synonyme d'une rupture de l'adhésion à la fiction. La transparence sert donc ici une fonction esthétique qui consiste à provoquer une faille dans le système de représentation et ainsi à perturber la fiction. Néanmoins, Siety ajoute qu'à travers cette interprétation

21. Dominique Païni, « Les égarements du regard : à propos des transparences chez Hitchcock », dans Dominique Païni, Guy Cogeval (dir.), *Hitchcock et l'art : coïncidences fatales*, Paris, Centre Georges Pompidou, 2001, p. 51-78.

22. Emmanuel Siety, *Fictions d'images : essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009, p. 132.

23. *Ibid.*

l'analyste procède à un « sauvetage de la fiction<sup>24</sup> » en confiant au rappel du dispositif une fonction symbolique : mettre en place une relation topologique entre le personnage et le spectateur, en branchant la position psychique de l'un sur celle de l'autre. Le rappel de l'écran dans la dernière scène de *Real* enchaîne par le réveil de Koichi dans sa chambre d'hôpital. La résolution du refoulement accompagne l'évocation du dispositif qui signe le réveil du spectateur à la fin du film. Comme chez Païni, l'analyse permet alors de construire une « fiction élargie » au sein de laquelle « un corps étranger [la transparence ou l'écran symbolique] est accueilli comme un agencement de révélation<sup>25</sup> » dans le contexte psychanalytique de ces fictions. Autrement dit, le rappel du dispositif ne vient plus contrarier l'adhésion fictionnelle selon une stratégie de distanciation, il peut servir à repousser les frontières de la fiction afin d'inclure certains aspects de la réalité du spectateur. Dès lors, ce regard strabique de l'analyse – un œil sur la fiction, un autre sur le dispositif – garantit la persistance des illusions filmiques en élargissant la fiction aux dimensions du dispositif.

### *Déjà-vu* : l'analyste face à la polyvision

L'installation *Déjà-vu* intègre le processus de re-vision à travers son triple écran qui projette le film policier *DOA* (Rudolph Maté, 1950) selon trois vitesses de diffusion : 25, 24 et 23 images par seconde – en accéléré (écran de gauche), à vitesse normale (écran central) et au ralenti (écran de droite). Autrement dit, c'est l'œuvre elle-même qui se présente comme une relecture analytique du film original. Néanmoins, au fil de la projection, l'écart entre les images se creuse en produisant des effets de déjà-vu qui assurent le retour systématique des impressions premières. Nous faisons l'hypothèse que *Déjà-vu* reprend, ou plutôt reprise, le film *DOA* selon un processus qui consiste à réparer quelque chose de l'œuvre originale. Dès lors, deux aspects sont ici à prendre en compte : d'une part, ce qui relève du film choisi par Gordon – à ce titre, la spécificité de *DOA* repose sur sa structure rétrospective qui enferme le protagoniste à l'intérieur d'une fatalité narrative – et d'autre part, ce qui relève de l'installation et la façon dont elle (re)travaille le film de Maté. À ce sujet, le réglage temporel défini par l'artiste rapproche de façon aléatoire certaines images. La thématique de la fatalité qui traverse *DOA* rencontre ainsi dans *Déjà-vu* une mécanique de l'accident.

24. *Ibid.*

25. *Ibid.*

*DOA: Dead or Alive* – en français *Mort à l'arrivée* – s'ouvre par la déposition du protagoniste Frank Bigelow venu déclarer un meurtre au commissariat de San Francisco : le sien. Le film raconte ensuite dans un long flashback les événements qui précèdent et l'enquête du personnage pour découvrir l'identité de celui qui l'a empoisonné. Le spectateur est ainsi d'emblée précipité vers le point d'arrivée du récit. L'énigme procède donc par un renversement de perspective qui substitue à la question habituelle tournée vers l'avenir – que va-t-il se passer ? –, une autre interrogation ancrée dans le souvenir – comment en est-on arrivé là ? Cette structure met sous tension deux moments de la réception filmique : l'étourdissement provoqué par la première séquence qui confronte le spectateur à un paradoxe temporel, puis l'enquête censée élucider cette énigme.

Afin de saisir le rapport hiérarchique entre ces deux temps du film, commençons à nouveau par nous situer sur le terrain de la fiction, lorsque le protagoniste un peu barbouillé consulte un médecin le lendemain de son empoisonnement. Si l'examen préliminaire ne permet de déceler aucun problème de santé, une série de tests complémentaires révèlent la présence d'une toxine. Le premier diagnostic renvoie aux impressions premières du spectateur, le second au regard de l'analyste qui cherche à revoir pour mieux voir. Ce deuxième verdict qui semble sceller le sort de Franck l'encourage à solliciter un troisième avis. Peine perdue, la confirmation du diagnostic par l'extraction du poison phosphorescent finit d'entériner une logique de la preuve par le visible et le triomphe d'un regard analytique qui prend ici la forme d'une radiographie.

Pour Douglas Gordon, le médium vidéo offre des possibilités d'analogie avec les mécanismes de la pensée (circuit, mémoire, enregistrement, avance rapide, retour, pause, etc.)<sup>26</sup>. À ce titre, l'installation *Déjà-vu* entreprend de donner une existence matérielle à certains processus psychologiques<sup>27</sup>. En effet, les vitesses variables des trois écrans de projection fonctionnent sur le modèle de processus cognitifs essentiels engagés par le spectateur pendant la projection : l'anticipation (25 i/s), la perception (24 i/s), la mémoire (23 i/s). L'installation expose ainsi la façon dont le mouvement protensif de la projection filmique – radicalisée par les avancées du récit policier – ouvre une brèche en nous, comme un éloignement à soi à mesure que nos anticipations s'actualisent en perception qui, à leur tour, se sédimentent en souvenir. Néanmoins,

26. Charles Dreyfus, « Douglas Gordon *Sheep and Goats* », *Inter. Art actuel*, n° 76, 2000, p. 34.

27. Dans son article sur l'exposition rétrospective organisée au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Charles Dreyfus évoque une scénographie pensée comme un espace psychologique sur le modèle d'un « parcours mental à double entrée » (Charles Dreyfus, art. cité).

en juxtaposant dans l'espace ces différentes couches de la réception filmique, *Déjà-vu* articule les perceptions renouvelées à chaque visionnage avec la persistance d'une mémoire dont l'analyse ne peut se défaire. C'est justement cette instabilité temporelle qui affecte le personnage dès l'annonce de son propre meurtre : il fait référence à un meurtre passé (souvenir) qui concerne un événement à venir (sa mort anticipée) à travers l'exposition d'un récit au présent. Le malaise qu'on lit alors sur son visage semble être lié à son sentiment d'être dédoublé : victime du crime qu'il rapporte et coupable de celui qu'il a commis pour se venger. Diane Arnaud citant Henri Bergson précise que le déjà-vu fonctionne comme un « spectacle intérieur » de telle sorte que « l'individu se scinde en deux personnages différents : l'un s'érige en "spectateur libre", l'autre en "acteur automatique"<sup>28</sup> ». En effet, Frank semble avoir l'impression récurrente d'observer depuis l'extérieur des événements qui le concernent. Le rêve tourne au cauchemar, à l'image de la séquence où le médecin appelle la police pour déclarer la mort de Frank... en face de lui !

Dans l'installation de Douglas Gordon, les effets de déjà-vu servent deux fonctions : à souligner certains éléments implicites dans *DOA* et à « réparer » le film original en ouvrant le devenir du personnage à une autre trajectoire. Ces deux tendances évoquent la façon dont le déjà-vu fait osciller la répétition « entre deux pôles<sup>29</sup> » pour André Green. D'un côté, le pôle destructeur de la « compulsion de répétition mortifère » liée au temps bloqué du psychisme. Dans l'installation de Gordon, les effets déjà-vu redoublent la fatalité qui s'abat sur le personnage par la scansion de gestes, de paroles et d'événements qui renforcent le sentiment d'enfermement. De l'autre, le pôle créatif de la « compulsion de répétition du jeu de l'enfant<sup>30</sup> ». Pour Diane Arnaud, dans ce cas, les modalités filmiques de répétitions peuvent ménager une « marge de jeu<sup>31</sup> » dans l'esprit du spectateur. *Déjà-vu* opère un déplacement d'un pôle à l'autre, à mesure que l'écart se creuse entre les premières occurrences et leurs résurgences. En effet, la répétition procède au départ d'une mécanique rythmique par des effets de martèlement. Dans la séquence d'ouverture, l'annonce répétée par le personnage de sa mort sonne ainsi comme trois coups de fusil. Néanmoins, les vitesses variables des trois écrans conduisent progressivement la répétition sur un terrain plus mélodique par des effets de résonance entre des images toujours plus distantes.

28. Diane Arnaud, *Imaginaires du déjà-vu*, op. cit., p. 16.

29. André Green, *Le temps éclaté*, Paris, Éditions de Minuit, 1993, p. 146-147.

30. *Ibid.*

31. Diane Arnaud, *Imaginaires du déjà-vu*, op. cit., p. 13.

Le dispositif reprend le principe des trois écrans de la polyvision développée par Abel Gance pour la scène finale de son *Napoléon* (1927). L'éclatement de l'écran unique en trois images distinctes fonctionne selon deux modèles : soit les trois images sont raccordées en une seule (triptyques-panoramas) – dans ce cas, l'élargissement du cadre permet à l'œil de voir davantage – soit les trois images appartiennent à des espace-temps ou à des niveaux de réalité différents – dans ce cas, le spectateur est invité à un montage virtuel. Certes les écrans de *Déjà-vu* juxtaposent des moments distincts du film selon un mécanisme qui se rapproche plutôt du second modèle. Néanmoins, ce faisant, ils proposent au spectateur un élargissement de son champ perceptif à la dimension du souvenir. Pour Jean-Jacques Meusy la polyvision répond à un modèle musical plutôt que strictement visuel<sup>32</sup>. Chaque écran fonctionne comme un instrument et le montage est pensé comme une « orchestration<sup>33</sup> » d'images animées. Cette polyphonie visuelle fait de la polyvision un dispositif qui ressort essentiellement du domaine de la sensation. Dans le final de *Napoléon* le dispositif est avant tout associé à des ponctuations visuelles abstraites comme des impressions sonores qui servent le sentiment épique de la séquence. De même, dans l'installation de Gordon, le déjà-vu n'a pas pour objectif de vérifier ou de rectifier les impressions premières. Au contraire, il assure leur persistance vibratoire selon un modèle approprié à la description du travail de l'analyste.

\*  
\*\*

L'étude de la répétition dans le film d'enquête nous a permis d'interroger les enjeux qu'elle soulève pour l'analyse de ces films. À chaque fois, elle accompagne une élucidation qui concerne d'abord l'enquête menée dans la fiction. Placé au début (*Déjà-vu*), au milieu (*Real*) ou à la fin du récit (*Profondo Rosso*), c'est un moment décisif qui scinde irrémédiablement notre vision du film. Cette organisation de l'expérience esthétique s'inscrit dans une tradition des dispositifs fondés sur une dramaturgie du regard qui fonctionne en deux temps : l'anamorphose et sa déformation vouée au rétablissement, le trompe-l'œil dont l'illusion attend sa rectification, la polyvision qui réévalue l'image passée à l'aune de sa répétition. À chaque fois, le second acte tend à recouvrir une perception partielle, erronée ou illusoire. Néanmoins, dans les

32. Jean-Jacques Meusy, « La polyvision, espoir oublié d'un cinéma nouveau », *1895*, n° 31, 2000, p. 114-126.

33. *Ibid.*

trois films étudiés, la coupure est surmontée par une invitation à revenir aux impressions premières. Dans *Profondo Rosso*, le souvenir amputé associé au décadage résiste à l'élargissement du champ qui accompagne le dévoilement de l'énigme. Dans *Real*, le rappel du dispositif à travers sa mise en abîme vient étendre les possibilités de la fiction. Les résurgences sonores et visuelles dans *Déjà-vu* rendent compte de la puissance opérante du souvenir. Dès lors, la re-vision n'a plus pour finalité de corriger les erreurs de la perception, elle invite à se laisser saisir par l'intensité de ces retours qui conduisent la vérification du côté des émotions.