

## Croisements dans le couloir : le supplice de Tantale

ELEPHANT a donné lieu à une prose abondante concernant ses fameux travellings à la steadicam, l'impression de flottement qu'ils procurent, et plus finement peut-être le rapport qu'ils renforcent au monde des morts <sup>1</sup>.

Moins commentée me semble-t-il a été la structure même du film, et notamment les répétitions. Cette figure, si elle est au cœur de la notion de remake, ou même des suites (sequels), est assez rarement utilisée dans le flux d'un même film : effectivement, si l'on est assez habitué en tant que spectateur à ce que le fil narratif soit dénoué parfois, distendu, voire rompu, rares sont les films qui répètent une même séquence plusieurs fois.

Souvent en revanche, dans les exemples qui me viennent en tête, cette répétition est soit le sujet d'un rêve, d'un fantôme de l'un des personnages (prenons par exemple le cauchemar de L'HOMME DES HAUTES PLAINES d'Eastwood), soit le sujet même du film (JE T'AIME JE T'AIME et L'ANNEE DERNIERE A MARIENBAD d'Alain Resnais, LA JETEE de Chris Marker), soit il exprime une réflexion sur un code spécifique (le champ-contrechamp dans PERSONA, Bergman).

Dans le cas d'ELEPHANT, peut-être se trouve-t-on dans une sorte de rêve, c'est ce que suggèrent les fameux commentaires sur le flottement, la déconnexion rendue par l'usage de la steadicam. Il s'agit peut-être aussi d'éveiller le spectateur à la structure particulière du film construit en boucles, qui fait que la durée diégétique du film est d'une à deux heures – en excluant les 'flashbacks' sur les deux meurtriers. On peut prendre à cet égard l'exemple de cette la scène du couloir qui se répète à trois reprises (aux plans 20, 36 et 51).

### **Deux garçons, une fille, trois possibilités**

La répétition avait été utilisée dans un film méconnu d'Hitchcock, appartenant aux séries qu'il a réalisés pour la télévision américaine et diffusé dans l'émission Ford Startime en 1961.

Dans ce film, INCIDENT AT A CORNER, Hitchcock répète trois fois la même scène, mais il s'agit de piéger son spectateur, qui doit essayer de trouver dans chaque plan des clefs de lecture disséminées afin de reconstruire ce qui s'est passé. Chez Gus Van Sant, la répétition n'a rien de ludique, et chacun des trois plans n'apporte que très peu de plus aux autres, ou à l'intrigue générale.

Il est censé se passer exactement la même chose dans chacun de ces trois plans, or ce n'est pas le cas ; tout est histoire de décalage, temporel, mais aussi de décalage de point de vue et de point d'écoute.

Dans les trois extraits, on assiste à la même scène. Néanmoins, le plan ne peut pas être le même : la place choisie pour le regard impose en effet de tourner le plan à trois reprises.

---

<sup>1</sup> « Dans ELEPHANT, les lycéens sont déjà morts ou ils en ont la prescience. Le drame va avoir lieu, il a déjà eu lieu. » Florence Bernard de Courville, *La Pesanteur et la grâce*, in *Gus Van Sant, indé-tendance*, n°41 de la revue *Eclipses*.

Le plan 20 suit en effet Elias avant la photographie, puis s'attache au personnage de John, que nous allons suivre dans un long travelling jusqu'à la sortie du campus, là où il va croiser les deux meurtriers.



*plan 20*

Le plan 36 suit de nouveau Elias, mais cette fois-ci de dos, alors que nous le précédions, en travelling arrière dans le plan 20.

Il agit comme un renversement du plan 20, comme l'expression du contrechamp mais à retardement. L'effet de renversement est renforcé par la symétrie parfaite des couloirs du lycée, aux fonds duquel se trouve dans les deux plans une ouverture identique. Nous voyons dans ce plan, contrechamp du plan 20, ce que nous ne voyions pas alors (comme dans le fameux champ-contrechamp de PERSONA, où après avoir fixé Elisabeth durant toute la longueur du monologue d'Alma, Bergman retourne le point de vue et fixe Alma disant le même monologue).



*plan 36*

De même, nous savons ce que nous ne savions pas : la différence de position du spectateur est en effet très différente : on sait que quelques minutes après, les meurtriers entreront dans le bâtiment. Alors que le plan 20 fonctionnait sur le principe de la surprise (on ne peut s'empêcher d'être surpris par l'arrivée de ces deux personnages que nous n'avons pas encore vus, à 20 minutes du début du film), le plan 36 fonctionne donc comme un appel au souvenir du spectateur : il s'agit de lui rappeler que c'est à ce moment-là que la tuerie va commencer. Aussi quand on quitte John, et qu'on suit Elias jusqu'à la bibliothèque, on est pris par les tripes tant on s'attend à ce que la fusillade commence à tout moment. C'est d'ailleurs là, juste avant le premier coup de feu que Gus Van Sant coupe et remet cela à plus tard.

Avec le plan 51, le décalage est d'une autre nature. On ne suit plus Elias, mais Michelle, que nous avons à peine vue dans les deux plans cités au dessus, tant sa présence est fantomatique, tant elle passe inaperçue.

D'ailleurs, autant la profondeur de champ était nette dans les deux plans précédents, autant quand il s'agit de Michelle, on avance dans le flou (utilisation d'une profondeur de champ beaucoup moins grande, flou en arrière plan très prononcé).

Autant l'on peut parler pour les plans 20 et 36 de point de vue externe (on suit les personnages) autant pour le plan 36 le flou permet au spectateur de s'identifier à la perception de Michelle. Le flou renforce son isolement, à l'écart des autres, qu'elle ne voit pas, mais entend : dans les dernières secondes du plan, c'est par le bruit hors-champ de l'arme qu'elle perçoit la présence des tueurs, alors qu'elle a beaucoup de mal à les voir (à comprendre ce qui se passe) <sup>2</sup>.



*plan 51*

---

<sup>2</sup>Certes, dans ce cas précis, on peut parler d'une vision « avec » qui équivaudrait à une focalisation interne (comme l'explique l'ouverture pédagogique du livret p. 11. Cependant, il ne faut en aucun cas faire une généralité qui reviendrait à dire que vision « avec » = focalisation interne.

De fait, ici, ce n'est pas le fait que nous soyons « très proche du personnage et donc de ses propres yeux » qui permet de comprendre le plan comme s'il était perçu et par nous et par Michelle. C'est bien davantage la dimension sonore, conjuguée au flou.

À l'inverse, ce n'est pas parce que nous sommes derrière les épaules de Nathan quand il revient du terrain de foot que nous sommes en focalisation interne : dans ce cas, la vision « avec » n'implique aucunement une focalisation interne (que pense le personnage ?).

### **Trois 'points d'écoute'**

Ce qui est étonnant à propos de ces trois plans, c'est qu'ils montrent une même séquence diégétique, mais que la durée même de ce qui se passe est différente entre chacun des plans. Entre le « hey, what's up ? » et le clic de l'appareil photo par exemple, les durées sont assez variables (voir le tableau comparatif).

Il est bien difficile de retourner exactement trois fois le même plan ; néanmoins le décalage qui existe entre les perceptions des personnages est ainsi accentué par ce choix.

Ce décalage est aussi renforcé par l'usage du son : pour le plan 20, on peut parler de son assez réaliste. Un écho assez fort renforce l'impression de profondeur, les pas des protagonistes résonnent assez bruyamment, et l'ambiance est complétée par ce qu'on peut comprendre comme le bruit d'une salle de musique assez lointaine, dans laquelle les étudiants répètent (sans doute avec une flûte traversière, ou un hautbois ?). On entend la cloche sonner (Michelle apparaît alors plus clairement, mais traverse l'image sans bruit), puis lorsque les garçons se séparent, un bruit indéterminé, un coup sec, assez mécanique.

Pour le plan 36, les choix sont assez différents. *L'oreille*, le point d'écoute, est placé très près de Elias, ce que nous indique le début du plan, où nous l'entendons assez distinctement respirer et tousser, alors qu'il est plutôt loin du 'point de vue', au fond du labo. Puis, alors que le jeune homme s'avance dans le couloir, que l'on entend ses pas résonner, une sorte de chariot se met en marche dans le couloir, à la suite d'Elias, comme si le son nous signalait l'artifice même du travelling. Il est notable que cette apparition sonore arrive dans ce couloir, où nous avons déjà suivi Elias alors qu'il se rendait au labo photo (séquence 10 – plan 27), déjà aux prises avec une expérience sonore intense (une musique très présente, peu structurée ; des voix tantôt très distinctes, tantôt perdues dans l'écho, tantôt coupées très brusquement...). Dans ce plan, il prononçait déjà la fameuse réplique « pas mal, et toi ? » devant la fresque bigarrée, comme il le fait dans les trois plans qui nous intéressent ici.

Au plan 51, le son du 'chariot' est toujours présent, mais renforcé cette fois-ci par le souffle très proche de Michelle. Si nous sommes dans le flou avec elle, nous percevons aussi son souffle, jusqu'à la sonnerie. Michelle se met alors à courir, le son devient 'flou' (étouffé – les aigus sont quasiment coupés).

Nous, spectateurs, ne revivons pas la même scène, mais nous revivons le même instant perçu par un personnage à chaque fois différent.

Quant à ce bruit de chariot, il peut être entendu comme le bruit de la machine au début du TESTAMENT DU Dr. MABUSE, à savoir comme le bruit fondamental du cinéma <sup>3</sup>, d'après Michel Chion. Un bruit indéterminé, dans lequel Michel Chion voit une menace pour tous les autres bruits<sup>4</sup>.

Il s'agit en tout cas d'une acousmachine : « *un bruit de fonctionnement introuvable. On peut y voir une allégorie du temps métronomique, de la ronde des heures qui mène vers la mort. Mais peut-être aussi de la machinerie du corps humain entendue de l'intérieur, avec la pulsation de son fonctionnement* » <sup>5</sup> .

On croirait ces lignes, qui datent de 1982, écrites pour ELEPHANT.

---

<sup>3</sup>Bruit continu et indifférencié dans lequel symboliquement tous les autres sons du film sont menacés de s'engloutir ou de se dissoudre... [il] est souvent à la fois la métaphore du bruit de la projection et celle du bruit de fond de la vie.

Michel Chion, *le cinéma un art sonore*, cahiers du cinéma, 2003, p. 414

Le « ronron du moulin », c'était alors déjà le bruit du cinéma. Ce bruit qui subsistera, concrètement ou symboliquement, dans le cinéma sonore, et que nous appelons bruit fondamental, autrement dit le bruit qui renvoie, dans l'action du film, au mécanisme de projection même.

id. p. 16

<sup>4</sup>Plus en tout cas, me semble-t-il que sur les génériques (voir livret p. 16)

<sup>5</sup> Michel Chion, *La Voix au cinéma*, éditions de l'étoile, 1982, p. 44

## ***Revoir l'horreur : entre flagellation et catharsis***

Le plan 20 fonctionne ainsi comme une scène inaugurale, dans laquelle nos trois personnages sont pris, que nous suivons apparemment de manière aléatoire. Le plan 36 explicite le phénomène de répétition (déjà intégré par le spectateur depuis la séquence 5 qui signalait le croisement entre John et Nathan & Carrie) : il s'agit cette fois-ci de montrer au spectateur que si le film se répète, c'est que nous savons, dès la vingtième minute, la proximité de l'issue fatale.

Gus Van Sant nous montre aussi où sont les personnages alors que les tueurs entrent dans le campus : John dehors, Elias et Michelle dans la bibliothèque, Nathan et Carrie dans les couloirs, plus tard les trois filles dans les toilettes... Mais il s'agit de stocker ces informations, de les mettre en place par soi-même, ce qui nous échappe bien sûr lors des premiers instants du film (voire des premières visions), tant le mouvement, le montage, la durée, sont lénifiants.

C'est lorsqu'on comprend que le film fonctionne en boucle, et qu'on se rend compte qu'on a déjà vu les tueurs pénétrer dans le bâtiment, qu'une sorte de panique sourde s'installe dans notre vision : c'est peut-être là la plus grande réussite du film de Gus Van Sant, que d'arriver à instiller cette panique dans une histoire qui est déjà connue par tout spectateur qui va voir le film.

Lors du plan 51, on a compris le principe ; il me semble alors, et c'est lié aussi à l'usage du flou, que Gus Van Sant signifie ainsi l'emprisonnement des personnages dans les boucles du récit, comme s'ils étaient forcés de revivre leur supplice encore et encore, à travers la perception de chacun (de Michelle dans le plan 51), comme Tantale aux enfers (après le labyrinthe et le Minotaure tant de fois convoqués...<sup>6</sup>), coincés les uns les autres dans chaque destin singulier. On se souvient d'ailleurs que Tantale doit supporter son supplice pour avoir voulu, dans un acte d'ubris particulièrement sanglant, tester l'omniscience des dieux : est-ce ce regard divin qui observe nos personnages-Tantales perdus dans les replis des enfers ?

C'est bien là en tout cas une tendance du cinéma américain de réintégrer l'horreur de son histoire récente (cf. 11/09, guerre en Irak, ... ), afin de le revoir de le revivre, entre catharsis et flagellation, et d'en proposer une relecture, une construction, de dimension mythologique.

---

<sup>6</sup> Alexandre Tilsky, *Gus Van Sant et le Minotaure*, sur le site <http://cadrage.net>

## **Le coeur de l'Amérique mis en jeu**

La tuerie de Columbine a inspiré plusieurs films, bien entendu BOWLING FOR COLUMBINE de Michael Moore (dont la comparaison avec ELEPHANT pourrait aussi être très riche), mais aussi HEART OF AMERICA <sup>7</sup> de Uwe Boll. Le film sort quasi en même temps que ELEPHANT – HEART OF AMERICA sort le 17 février en festival aux Etats-Unis, et est montré au festival de Cannes la même année, en même temps qu'ELEPHANT –, ce qui semble échapper à Gus Van Sant <sup>8</sup>. Les deux films sont à la fois éloignés et à la fois très proches.

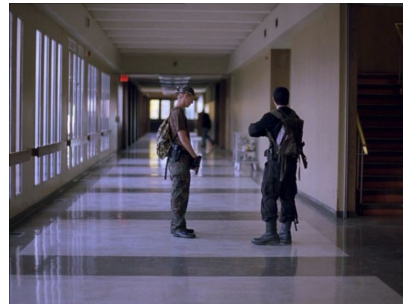
### **Uwe Boll vs. GVS**

La structure des deux films :

de la même manière qu'ELEPHANT, le film de Uwe Boll se déroule et de manière linéaire (tendant vers la tuerie) et emprunte des retours en arrière fréquents (symbolisés par l'opposition archi galvaudée NB / couleur), mais tente de dynamiser son film en instaurant une sorte de compte à rebours.



HEART OF AMERICA



vs. ELEPHANT



Les personnages :

de la même manière qu'ELEPHANT, le film de Uwe Boll suit différents personnages, dans leur vie de lycéens, dans leur intimité.

La forme :

de la même manière qu'ELEPHANT, le film de Uwe Boll emprunte à l'esthétique du clip vidéo.

<sup>7</sup> On peut en voir la bande annonce sur : <http://fr.youtube.com/watch?v=CewIrrzpfvk>

<sup>8</sup> "Le fait divers de Columbine a eu lieu il y a quatre ans[...]. Personne ne s'en est inspiré pour en tourner une fiction. Evidemment, c'était piégé. Hors de question pour moi de donner des explications, de dire ce qu'il y avait dans la tête des tueurs. C'est pourquoi ça ne se passe pas au lycée Columbine, mais à Portland. Et c'est pourquoi je suis persuadé que ce qu'il fallait montrer, c'est l'ennui de ces adolescents." My Own Private Gus, Les inrockuptibles, octobre 2003

La principale opposition entre les deux films réside dans la figure de la réitération, inutilisée par Uwe Boll. Autre opposition, la réussite de l'un des deux films ! On peut comprendre aisément : l'un des réalisateurs fait preuve de goût, de retenue, sait filmer les adolescents en leur donnant cette grâce angélique, l'autre en rajoute dans la caricature, la dimension sexuelle et enfonce ses personnages dans leur violence, et leurs vices : les jeunes sont tous soit des drogués, soit des violeurs, soit des pervers...

## La place du jeu vidéo

Le massacre de Columbine a aussi donné lieu à la création (assez sommaire) d'un jeu vidéo, *Super Columbine Massacre RPG*, dont les choix font écho et à HEART OF AMERICA et à ELEPHANT<sup>9</sup>. Dans ce jeu, on suit durant toute la première partie les deux tueurs, dans leur préparatifs. Il s'agit avec eux d'aller poser les bombes dans la cafétéria, d'attendre qu'elles explosent... Comme HEART OF AMERICA, le jeu s'applique à documenter les préparatifs, et la journée des tueurs. Dans ELEPHANT, c'est l'évocation d'Eric dans la cafétéria en train de planifier le massacre et l'évocation du plan avec les flash-forwards. En revanche, alors que dans ELEPHANT, ou dans HEART OF AMERICA, le spectateur est invité, ou forcé selon le film, à suivre et les victimes, et les tireurs indistinctement, le jeu vidéo place le joueur dans la peau des tireurs.



Bien qu'assez éloigné du film de Gus Van Sant, ce jeu, et son aspect provocateur, rappelle que le jeu vidéo est intégré au propos d'ELEPHANT, qui, s'il ne pointe pas les causes du massacre, les induit en germe. La violence des images (par l'intermédiaire du documentaire sur l'Allemagne nazie, par l'intermédiaire du jeu vidéo, d'internet), ce sont bien les meurtriers qui en sont porteurs.

**Jerome.PEYREL**

<sup>9</sup> Sur la controverse liée à ce jeu : <http://www.youtube.com/watch?v=8m2hS7sN2mM>  
et voir à quoi ça ressemble : <http://www.youtube.com/watch?v=FQJLlKNd2Ws&feature=related>