QUELQUES GRANDS ÉLÉMENTS D'ANALYSE FILMIQUE

I. L'HISTOIRE RACONTÉE PAR LE FILM

Il s'agit de prendre en compte ce qui se déroule dans le film, ce qui constitue le monde représenté par le film.

A. Les personnages

- caractérisation : aspect physique, vêtements, voix, interprétation, choix de l'acteur
- relations entre les personnages : qui sont-ils ? que veulent-ils ?…

B. Les événements

- époque à laquelle se déroule l'action
- structure dramatique et ses effets : scènes de dialogue (séduction ? dispute ?…), suspense, effets de surprise, happy end…
- séquences clefs : générique, exposition, conclusion, première apparition des personnages…
- degré d'importance qui est accordé aux événements selon la longueur de la scène et la manière de la filmer (cf. une scène de viol : allusive ou explicite ? longue ou rapide ?)

C. Le décor (la représentation de l'espace)

- lieu(x) où se déroule l'action
- décor(s) naturel(s) ou réalisé(s) en studio ?
- espace(s) intérieur(s) ou extérieur(s) ?
- jour ou nuit ?
- champ (ce qui apparaît dans le cadre) ou hors-champ (ce qui se passe hors du cadre, par exemple ce que voit un personnage sans que le spectateur puisse le voir - cf. plus bas : III. A.) ?

II. LA NARRATION

Il s'agit d'analyser la manière qu'a le film de raconter l'histoire.

A. Chronologie

- l'ordre des événements est-il respecté ou y a-t-il des retours en arrière (flash-back) ? des anticipations (le contraire du flash-back) ?
- comment s'organise la vitesse du récit par rapport à celle des événements ? (cf. présence d'ellipses : passages d'un point à un autre de l'histoire sans les événements, généralement attendus, qui se sont déroulés durant la période omise, en laissant le spectateur les imaginer ou s'interroger sur eux)

B. Le(s) point(s) de vue

- l'action se donne-t-elle simplement à voir (récit impersonnel) ou y a-t-il la présence marquée d'un narrateur ?
- ce narrateur fait-il ou non partie de l'histoire ? est-il un personnage (principal ? secondaire ?) ?
- quelles conséquences le point de vue adopté a-t-il sur le choix et la nature des informations données, ou les modes d'expression utilisés (cf. scène de rêve, de pensée intérieure du personnage…) ?

C. Le montage

Au sens technique, le **montage** est l'opération matérielle qui consiste à mettre les plans (cf. plus bas : III. A.) bout à bout. C'est donc le montage qui détermine en majeure partie la construction du récit. La question à se poser est : comment passe-t-on d'une image à une autre ? quelles relations de sens s'instaurent entre les images ?

- **montage cut** : passage direct d'un plan à un autre sans effet de liaison (procédé le plus simple et le plus courant)
- **montage chronologique** : l'action est présentée dans l'ordre de son déroulement

- **montage alterné** : juxtaposition d'actions simultanées
- **montage parallèle** : juxtaposition d'actions éloignées dans le temps ou dans l'espace
- **montage court** : succession de plans très brefs (effet d'accélération)

La juxtaposition de deux plans est le **raccord**. Le plus souvent le réalisateur vise à atténuer l'effet de rupture en utilisant la bande son (**raccord sonore**), les dialogues, le jeu de l'acteur, la mise en scène…

- **raccord regard** : montre successivement un personnage regardant un objet puis cet objet lui-même
- **raccord dans le mouvement** : un mouvement commence dans un plan et se poursuit dans le plan suivant
- **raccord dans l'axe** : passage d'un plan large à un plan rapproché sur un même personnage, ou inversement. La caméra semble effectuer un saut dans l'espace en conservant le même point de vue, le même axe. Seule varie l'échelle de plan (cf. plus bas : III. A.)
- **faux raccord** : discontinuité apparente, volontaire ou non, entre deux éléments hétérogènes du film

Pour différentes raisons, le cinéaste peut chercher à accentuer l'effet de rupture entre deux plans et établir ainsi une ponctuation forte dans le film. La plus fréquente est le **fondu**, qui consiste à obscurcir progressivement l'image (fermeture) ou à la faire progressivement apparaître (ouverture).

- **fondu au noir** : conclut généralement un plan par une disparition progressive de l'image qui s'évanouit dans le noir complet. On parle aussi d'**ouverture au noir** quand une image apparaît peu à peu à partir d'un écran noir
- **fondu enchaîné** : établit une transition entre deux images, la première disparaissant progressivement tandis que la seconde apparaît en surimpression

Un film étant constitué de centaines de plans, il est intéressant de noter si le **découpage** cherche à établir des liens et/ou des effets de rupture (toujours porteurs de sens) : le cinéma classique utilise majoritairement des raccords pour lier les plans et assurer une fluidité au film mais certains films modernes peuvent se passer de raccord pour faire ressentir au spectateur les oppositions qui traversent l'univers représenté sur l'écran. Ce sont deux visions du monde qui sont alors proposées : l'une cohérente, unie ; l'autre, au contraire, désarticulée.

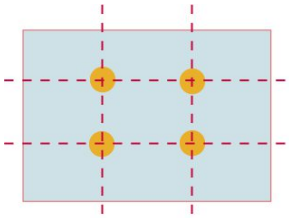
III. LA MISE EN SCÈNE (DE L'IMAGE ET DU SON)

Il s'agit de dégager ce qui caractérise le style (proprement cinématographique : la spécificité de la représentation au cinéma), l'esthétique du réalisateur.

A. Le travail de l'image

Le **cadrage** est l'organisation de l'image délimitée par les quatre côtés de l'écran (**champ**), jouant sur l'**échelle des plans**, les **angles de prise de vue**, la **profondeur de champ**, les **mouvements de caméra** et la **lumière**. C'est un élément important car il impose au spectateur un point de vue sur ce qui est représenté.

Le travail de l'image, au cinéma comme en photographie, emprunte un certain nombre de règles et de techniques à la peinture. Une des règles les plus courantes est la **règle des tiers**, sur laquelle repose la construction de bien des toiles de maître. Il s'agit de projeter sur le cadre une grille imaginaire qui le découperait en trois parties égales, horizontalement et verticalement. Sauf volonté marquée de contrarier la règle, par exemple pour jouer d'une symétrie, le sujet est placé sur l'un de ces axes forts, idéalement à l'un de leurs points d'intersection.



Traditionnellement, il convient de ne pas placer deux détails importants sur deux points d'intersection (ils s'affaibliraient) ni, à l'inverse, de placer un détail qui n'a pas d'importance sur un point fort car ce dernier parasiterait le sens de l'image.

Le centre d'intérêt de la scène est souvent déporté sur le côté - côté gauche car c'est là que notre cerveau, façonné par la lecture de gauche à droite, viendra le chercher. Cela rejoint la **règle de l'aire**, qui consiste à placer un personnage à gauche de l'écran, de manière à laisser un espace libre à droite, espace dramatisé, ouvert sur l'action et le hors-champ.

Le **champ** est l'espace visible à l'écran. Il est délimité par le cadre.

- le **contrechamp** est la portion d'espace opposée à la précédente. Un dialogue entre deux personnages peut par exemple montrer tour à tour chacun des deux interlocuteurs dans un montage champ-contrechamp
- le **hors-champ** comprend ce qui est suggéré sans être montré, c'est l'espace contigu au champ, non visible à l'écran, comprenant ce qui se passe hors du cadre, par exemple ce que voit un personnage sans que le spectateur puisse lui aussi le voir. Le son est dit off lorsqu'il provient d'une source située hors-champ, donc non visible à l'écran
- la **profondeur de champ** montre en perspective un premier plan et un arrière-plan également nets. Cela permet par exemple de présenter simultanément des personnages, des objets ou des actions proches et éloignés. Une grande profondeur de champ permet de raconter plusieurs choses en même temps, alors qu'une petite profondeur de champ permet d'isoler des détails.

On peut distinguer deux grandes familles de cinéastes : ceux qui centrent tout sur le sujet filmé, et ceux qui composent le cadre, l'image (à la manière d'un peintre) : ces derniers peuvent avoir recours au **surcadrage** (un cadre est placé dans l'image : cf. une fenêtre : élément de stabilisation du cadre), ils peuvent faire intervenir des effets de symétrie ou de perspective dans le cadre. Il est intéressant de noter si le cadre est fixe (cf. cadre fermé, qui n'implique pas de hors-champ et enferme le personnage) ou mobile (cf. personnages entrent et sortent du cadre, échappent à la caméra).

Le mot **plan** est polysémique : il désigne à la fois les images enregistrées au cours d'un fonctionnement ininterrompu de la caméra (entre le « moteur » et le « coupez ») - on parle alors aussi de prise - et la manière de cadrer un personnage, selon différentes « **échelles** », qui vont en quelque sorte de l'objectif au subjectif et dont la règle peut être résumée ainsi : plus la caméra s'éloigne de l'objet filmé, plus on donne de l'information au spectateur ; plus la caméra se rapproche, plus on dramatise le plan, plus on donne de l'émotion au spectateur (au cinéma, contrairement au théâtre par exemple, en très gros plan, un battement de cil constitue un événement !).

- le **plan général** couvre un vaste ensemble qui situe le décor construit et dans lequel les personnages sont peu identifiables
- le **plan d'ensemble** cadre l'ensemble du décor et permet d'identifier les personnages
- le **plan de demi-ensemble** met en place les personnages dans leur milieu et cadre une bonne partie du décor
- le **plan moyen** présente le personnage en pied
- le **plan américain** cadre le personnage à mi-cuisse
- le **plan rapproché** cadre le personnage à la ceinture ou à la poitrine
- le **gros plan** cadre le personnage au visage
- le **très gros plan** isole un détail. On parle d'**insert** quand un objet est filmé en très gros plan, rapidement, et constitue une rupture de montage dans un but expressif

Les **angles de prise de vues** sont définis par l'emplacement de la caméra.

- la **plongée** est une prise de vues faite d'un point d'observation plus haut que le sujet filmé : elle le domine, l'écrase
- la c**ontre-plongée** est une prise de vues faite d'un point d'observation plus bas que le sujet : c'est alors le personnage (ou l'objet : cf. une tour) qui domine l'écran
- l'**angle plat** est une prise de vues faite d'un point d'observation situé au même niveau que le sujet : c'est l'angle de prise de vues le plus courant (les deux autres n'étant donc utilisés que dans des buts expressifs, porteurs de sens)

A l'intérieur d'une scène, la caméra peut opérer un certain nombre de **mouvements**.

- le **panoramique** est le mouvement de la caméra qui pivote sur son axe (donc ne se déplace pas) de droite à gauche (ou inversement) ou de haut en bas (ou inversement)
- le **travelling** est le mouvement par lequel la caméra se déplace dans l'espace (sur des rails par exemple). Il peut être **travelling avant** (la caméra s'approche du sujet filmé), **arrière** (la caméra s'éloigne du sujet filmé), **latéral** (la caméra accompagne une action ou parcourt un décor, généralement

de gauche à droite), **ascendant** (la caméra s'élève au-dessus du sujet filmé) ou **descendant** (la caméra descend par rapport au sujet filmé).
- le **zoom** est un travelling avant ou arrière réalisé avec un objectif-zoom sans déplacement de la caméra

Un dernier élément à prendre en compte dans l'analyse du travail de l'image est la **lumière**. Le plus souvent, la lumière naturelle est insuffisante : il faut donc la retravailler, selon les choix du cinéaste (c'est pourquoi la lumière fait partie de la mise en scène d'un film). Le réalisateur peut soit choisir une lumière sans effet particulier, qui reproduit le plus possible la lumière naturelle, soit au contraire opter pour une lumière beaucoup plus sophistiquée, de manière à créer des effets dramatiques particuliers (faire ressortir la méchanceté d'un personnage, par exemple) ou des ambiances particulières (scène d'angoisse, par exemple).

Les **couleurs** peuvent également avoir une fonction symbolique (couleurs chaudes ou froides), dramatique ou narrative (associer telle couleur à tel personnage, ou à tel lieu).

B. Le travail du son

La bande sonore est intéressante à étudier dans ses rapports avec l'image. Le **mixage** est l'opération au cours de laquelle on conjugue les bandes sonores (en gros une demi-douzaine correspondant aux paroles, à la musique, aux bruits…) et la bande image.
Il y a a-synchronisme (ou contrepoint) quand l'image ne correspond pas au son. La **voix off** en est en exemple. Off se dit d'un son, d'une réplique, d'un commentaire, d'un bruit, d'une musique dont la source n'est visible ni dans le plan ni hors-champ. Ce terme ne s'applique pas exclusivement au son et peut désigner tout ce qui est situé hors-champ.

- on parle de **son d'ambiance** pour faire référence aux bruits produits par les éléments naturels (vent…) ou par la présence des comédiens (mouvements, bruits de pas…). La plupart de ces indications sonores sont reconstituées en studio.
- la **musique** est dite **de scène** (quand sa source est visible à l'écran ou hors-champ : cf. le personnage allume la radio, met un disque…) ou **de fosse** (quand elle accompagne l'histoire, l'image : elle peut alors avoir une fonction dramatique importante, comme dans les scènes de suspense)
- les **dialogues** : ils appartiennent à l'histoire, sauf si un personnage s'adresse directement au spectateur (rupture de l'effet d'illusion). Ils sont soit enregistrés en direct soit post-synchronisés.
- le **silence** : élément délicat à réaliser techniquement, assez rare, donc toujours signifiant. « Le cinéma sonore a inventé le silence », Bresson.

Deux précisions pour conclure. L'histoire du cinéma - comme de toute autre forme d'art - n'est faite que de remises en cause et de transgressions des différentes règles et techniques établies. S'il importe de les connaître, c'est pour mieux juger du degré d'innovation et d'originalité de l'auteur. Par ailleurs, cette liste de procédés est trop rapide pour épuiser toutes les ressources mises à disposition du cinéaste. Le cinéma, par son histoire comme par ses modes de représentation, est un art de l'illusion et, pour créer l'illusion, il peut recourir à des moyens nombreux et variés : cascades, emploi de doublures, images virtuelles, trucages, effets spéciaux, ralentis, accélérés, etc.