

## FORMATION 29 SEPTEMBRE L'ANALYSE DE FILMS

Pour accéder au lexique spécifique à l'industrie du cinéma :  
<http://www.english-for-techies.net/mainstream%20vocabulary/cinema.htm>  
(Christian Lassure)

ANALYSER UN FILM C'EST REpondre A TROIS QUESTIONS :

Quoi? Comment? Pourquoi?

- Faire sens et faire sensation : l'écran comme miroir.
- Les personnages : backstory et la théorie de l'iceberg.
- Exposition initiale et quête téléologique : qu'est ce qui fait courir les personnages ?
- Prémises et résolution : l'arc narratif des personnages. Les sept étapes selon John Truby :
  1. Faiblesse et besoin. Les faiblesses sont les manques qui empêchent d'avancer et se réaliser. Le besoin est crucial pour le faire avancer mais le personnage ne doit en prendre conscience qu'à la fin du récit.
  2. Désir. Il est caché sous la surface du récit, intérieur. Il découle du besoin du protagoniste. Son désir c'est la colonne vertébrale du récit autour de laquelle tout s'articule. Avec ce désir il est prêt à entreprendre, à bouger, à se lancer. Il faut trouver un désir spécifique à développer tout au long du récit.
  3. Opposant. Il faut soigner cet opposant qui doit avoir la même quête que le protagoniste afin de construire un véritable conflit entre eux. Il s'agit de déterminer l'enjeu le plus important qui les amène à se combattre.
  4. Le Plan. Mû par un désir et gêné par des obstacles un protagoniste doit avoir un plan pour affronter les dangers. Imaginer les obstacles simples mais nombreux pour aller acheter du pain dans la « vraie vie ».
  5. La bataille. Le conflit entre les deux parties ou chacun cherche à arracher la victoire.
  6. L'Autorévélation. La bataille ayant été rude, le protagoniste ne peut en sortir indemne. Cette expérience a provoqué une transformation sur lui, une révélation dont il doit prendre conscience. Il doit se révéler à lui-même dans l'objectivité et grandir, évoluer dans un sens positif. Il se rend compte que ce qu'il désirait n'était pas forcément ce dont il avait profondément besoin et en prenant conscience de cela il modifie son existence. Attention à ne pas dire au lecteur mais à suggérer cette transformation par des actes et des changements comportementaux.
  7. Le nouvel équilibre. Le conflit achevé on trouve un nouvel équilibre avec des personnages ayant évolué.

Un film réussi est un film qui procure des émotions fortes et raconte une histoire qui nous touche. Pour un cinéaste, raconter en images et en sons suppose de sélectionner des péripéties plutôt que d'autres puis de les agencer dans un certain ordre en proposant de la clarté narrative ainsi qu'un certain positionnement éthique et esthétique.

La distribution du savoir en direction du spectateur est un élément central de la construction cinématographique. A cause du caractère elliptique du cinéma il convient de ne pas confondre ce qui se passe avec ce qui est montré. En effet, des pans entiers nous demeurent inconnus et hors d'un cinéma expérimental qui fantasmerait de tout montrer, il est impensable de créer un cinéma de « l'écran total ». Mais que le puzzle forme une image parfaitement complète ou inachevée, l'art consiste à en donner les pièces dans un certain ordre et à un certain rythme, c'est ce qu'il convient d'appeler « la distribution du savoir ». L'opposition est radicale entre le prologue de « Sunset Boulevard » (Billy Wilder, 1950 où le narrateur se propose de nous raconter pourquoi il a été retrouvé mort dans une piscine), un épisode de Columbo où le crime est exposé dès le prologue et un film à « twist narratif » comme « The Usual Suspects » (Bryan Singer, 1995) où la révélation finale oblige, tel un coup de théâtre, à réévaluer l'ensemble des informations distribuées durant les deux heures précédentes. Ces questions de « narratologie », beaucoup étudiées en littérature, posent problème au cinéma car la question du point de vue est plus trouble. Au cinéma on peut dire de façon directe et frontale en confrontant le spectateur à une image qu'il aurait préféré ne pas affronter (Mel Gibson dans ses films graphiques et violents par exemple qui impose ce « cinéma du plein champ »). A contrario, filmer un témoin d'une image demeurée hors champ vient apporter un témoignage. C'est ce plan de réaction (« reaction shot ») qui crée l'empathie la plus forte entre personnage et spectateur en jouant avec un effet de miroir grossissant qui répercute les émotions (la mort du père dans les yeux du protagoniste

enfant dans « Gangs of New York » (Scorsese, 2002) ou encore la séquence de combat à mort traitée uniquement par le son dans « Spartacus » (Kubrick, 1960).

Le cinéma est un art qui modélise un « spectateur idéal » qui coopère au maximum et avec lequel le cinéaste jouera « comme d'un piano » pour reprendre la formulation célèbre d'Alfred Hitchcock.

## **I. la manière dont la narration est construite et la temporalité.**

Le découpage de l'espace et du temps en fragments définissent les plans qui s'unissent entre eux pour constituer des ensembles définis par une action unitaire. C'est la scène (marquée par une continuité spatio-temporelle) et la séquence (marquée par une unité narrative de lieu et de personnages). Monter un film revient à organiser le temps en jouant sur l'élasticité des rapports au temps réel au travers de continuité ou de discontinuité temporelle. Le rythme cinématographique est déterminé par un jeu sur la durée montrée mais aussi sur la durée ressentie par le spectateur. Soit il y a concordance entre l'ordre de l'histoire et celui du récit (le Titanic heurte l'iceberg puis il coule) soit il y a discordance ou anachronie. On distinguera ici trois types de narrations :

1. La narration simultanée qui est contemporaine de l'histoire qu'elle énonce. C'est la narration la plus fréquente au cinéma, celle qui provoque un « effet de réel » et ce en dépit de l'usage d'ellipses. Le spectateur a ainsi l'illusion d'assister à un présent qui se déroule sous ses yeux. C'est le choix de Sidney Lumet dans « Twelve Angry Men ».

2. La narration ultérieure où l'histoire est terminée au moment où son récit commence. C'est le cas du « period drama » ou de films mettant en image ou en sons un narrateur homodiégétique qui « raconte son histoire ». Une voix-off peut lancer ce dispositif comme dans nombre de films noirs ou dans « The Wild One » de Benedek ou un narrateur invisible à l'écran se fait symboliquement écraser par ce gang de motards dominé par Marlon Brando.

3. La narration antérieure où des « flashes » du passé sont donnés à voir ou à entendre. C'est un dispositif plutôt rare utilisé parfois dans des oeuvres d'épouvante (pour souligner les dons de divination de l'enfant dans le film « The Shining » de Kubrick) ou

des récits post-modernes ou l'interaction avec le spectateur est visée. James Cameron utilise ce dispositif dans « Titanic » lorsque le passé se matérialise en présent. Le film entremêle les temporalités et joue de synchronie entre le temps de l'histoire et celui du récit. Ainsi le temps passé à regarder le paquebot heurter l'iceberg puis couler est conforme au temps « réel » de cet événement. Si Cameron joue cette carte du réalisme temporel c'est évidemment pour accentuer au maximum l'immersion du spectateur. Ce traitement du temps est à opposer à « The Searchers » de John Ford où les sept années de traque (temps de l'histoire) prennent deux heures (temps du récit) en un vertigineux écrasement du temps.

Le montage qui est la dernière étape dans l'élaboration d'un film, assure la synthèse des éléments recueillis lors du tournage. Cette synthèse recouvre en fait trois opérations que la langue anglaise distingue ainsi :

1. Cutting : l'opération matérielle de coupe des plans tournés (rognage d'éléments inutiles)
2. Editing : l'agencement des éléments visuels et sonores qui donne au film son visage définitif
3. Montage : le mot français est employé dans la terminologie anglophone pour désigner la relation entre les plans dans une perspective essentiellement esthétique et sémiologique.

## **II. la/ les principale(s) voix narrative(s)**

Dans son ouvrage consacré à l'analyse de séquence, Laurent Jullier parle de « conférencier » pour désigner celui qui parle depuis le hors-champ non contigu à l'image. Qui parle ? Que voit la voix ? Quelles sont les intentions du conférencier ? sont des questions cruciales. A la télévision et particulièrement dans le traitement des informations filmées c'est une voix neutre et « objective » qui prime. Une voix passive qui contemple et décrit comme l'a pastiché Orson Welles en ouverture de « Citizen Kane ».

Ce « nobody's point of view » est rarissime au cinéma qui privilégie une voix subjective qui adresse des images et des propos dans un échange de connivence et de communication sensible avec le spectateur.

Evidemment, la question des voix narratives renvoie à la question complexe du point de vue. D'où regarde t-on le film ? Le cinéaste ne place pas seulement sa caméra au meilleur point de vision mais là où il transmettra au spectateur sa vision, son point de vue (au sens physique mais aussi psychologique, moral ou idéologique). Le changement constant de point de vue pourrait permettre de tout voir, mais chaque plan ne peut être vu que d'un endroit précis. Se crée alors un jeu entre le cinéaste et le spectateur, qui est tout l'enjeu de la narration cinématographique. Notons que le cinéma est né à la fin du 19ème siècle au moment où la littérature interroge le point de vue au travers de défricheurs comme Marcel Proust ou Henry James. La terminologie des focalisations utilisées en littérature d'applique également au cinéma. Plutôt que de développer ce concept je vous invite à lire cette introduction d'Alain Boillat de l'Université de Lausanne (<https://www.unil.ch/files/live/sites/cin/files/shared/Pointdevue.pdf>).

### **III. l'identification de la catégorie à laquelle appartient chaque personnage**

Comme nous l'avons déjà souligné dans la première partie du document, la construction du personnage passe par sa caractérisation (costume, tag, comportement et actions, rapport aux autres...). Décors et accessoires sont également de bons supports métaphoriques. L'écusson brodé de Travis Bickle dans « Taxi Driver », le reflet de l'écran d'ordinateur qui enferme Lester Burnham dans une vie où il suffoque dans « American Beauty » ou les cicatrices visibles sur le visage de l'antagoniste (Scarface, Scar dans « The Lion King » et « The Searchers », Voldemort..) sont autant de façons de « dire » en montrant. Le costume est toujours à considérer avec attention étant entendu qu'au cinéma ce moyen de communication non verbal fait l'objet d'un poste particulier et que le travail du costumier est des plus visibles !

Soulignons encore que l'attachement éprouvé par un spectateur pour un film est très lié à l'attachement émotionnel ressenti pour ses personnages. C'est ainsi qu'un film devient

culte pour une génération de spectateurs (« Dirty Dancing » pour citer un exemple musical) : les émotions suscitées en nous par les protagonistes sont puissantes et inoubliables. Ce lien complexe entre spectateur et créature frictionnelle fait appel à des mécanismes intimes tels les souvenirs, l'inconscient, l'intimité de notre vécu. Le cinéma de Chaplin est sur ce point tout à fait indépassable avec ses enjeux universels (abandon, rejet, injustice, cruauté envers les plus faibles, handicap), schémas émotionnels que nous partageons quel que soit notre nature. Le langage cinématographique permet de jouer avec l'identification selon le découpage qui est donné à voir et à entendre. C'est le cinéaste qui oriente la réception en orientant notre regard vers tel ou tel personnage. Un exemple passionnant est à trouver dans le « Gone Girl » de David Fincher où le cinéaste joue avec la distribution du savoir et transforme victime en boureau, innocent en criminel en cours de récit, alternant sans cesse nos liens et nos rejets des personnages moralement « glissants ». D'opposant, un personnage peut ainsi devenir adjuvant en aidant le protagoniste dans sa quête. Sur ce point, il sera passionnant de mettre en lumière la mécanique verbale et les « glissements idéologiques » des personnages dans « 12 Angry Men » où opposants deviennent partenaires. Pour que l'identification mette en place des mécanismes de tension il faut évidemment que l'enjeu narratif soit élevé. L'enjeu c'est ce qui « en jeu », à gagner ou à perdre pour le héros principal. Pour fonctionner, la distribution inégale de l'information entre les personnages est fréquente. Savoir et ne pas savoir, croire savoir tout en faisant fausse route sont autant de mécanismes qui peuplent les films d'Hitchcock (songeons au moment où nous quittons Roger Thornhill lors d'un bref instant pour apprendre qu'il n'est qu'un pantin utilisé par le gouvernement dans « North by Northwest » le transformant en victime et renforçant notre envie de le voir réussir). Alain Bergala formule ainsi le processus d'identification : « On peut dire que tous les récits classiques rejouent d'une certaine façon la scène de l'Oedipe : l'affrontement du désir et de la loi. Le récit classique construit son parcours sur la poursuite et la réalisation toujours différée d'un désir. Sur l'attente de voir se combler un écart entre un désir et son objet, prenant aussi le spectateur au jeu de l'attente et du désir d'en voir la résolution ». (Esthétique du Film, Editions Nathan).

#### **IV. l'inscription du film dans son époque**

Si le film raconte une histoire, son contexte de production, de réalisation et de diffusion en raconte une autre. On opposera ici « analyse interne » (analyse esthétique et narratologique des mécaniques du film) et « analyse externe » (inscription du film dans une aire culturelle et écho aux enjeux thématiques et idéologiques de son contexte). La contextualisation d'une oeuvre cinématographique est également indispensable dans la filmographie du cinéaste et des acteurs tout autant que dans de plus grands mouvements esthétiques et genres. Enfin, l'intertextualité avec d'autres films ou séquences de films, jeu post-moderne de « références à ... » et autres emprunts stylistiques sont des pistes de réflexion. La réception critique d'une oeuvre est un champ passionnant car il est entendu qu'un film peut ne pas connaître de succès marqué au moment de sa sortie et être réévalué plus tard (prenons « The Searchers » comme exemple, film qui a reçu des critiques et un succès commercial relatif lors de sa sortie et fait aujourd'hui figure d'oeuvre majeure dans l'histoire du cinéma mondial ou encore « Johnny Guitar » le western de Nicolas Ray qui deviendra légendaire grâce à Jean-Luc Godard qui ne cessera de le citer dans ses films des années soixante).