

ANALYSE DU FILM
II. COMMENT ANALYSER ?



II. COMMENT ANALYSER ?

Raymond Bellour, *Pensées du cinéma. Les films qu'on accompagne. Le cinéma qu'on cherche à ressaisir*, Paris, Trafic/P.O.L., 2016, p. 10

Accompagner un film, c'est se tenir dans sa compagnie. C'est-à-dire, sinon toujours le suivre pas à pas, ce qui s'avère de toute façon trompeur, mais en suggérer au moins une sorte d'illusion grâce à la proximité marquée envers tels ou tels de ses instants, tels de ses traits les plus saillants, quels qu'ils soient pourvu que se révèle ainsi la prégnance du détail attestant la réalité de la capture dont le spectateur a été la proie et qu'il essaie de rendre au fil de l'argumentation-évocation qui lui paraît propre à servir le caractère unique, la valeur, la force, le génie du film auquel il a choisi de s'attacher.

II. COMMENT ANALYSER ?

Jacques Aumont et Michel Marie, *L'analyse des films*, pp. 31-45 :

Il est important de s'interroger sur les critères qu'on met en œuvre pour fragmenter, et de s'efforcer de créer des objets qui aient une cohérence propre sans trahir le film dont ils proviennent. Cet acte de « découpage » analytique pourrait d'ailleurs constituer un intéressant exercice de réflexion sur ce qu'est un film, en tant que **suite d'images hétérogènes mais fortement soudées** : apprendre à découper des fragments à la fois cohérents et intéressants est un exercice bien approprié à un cours d'analyse.

II. COMMENT ANALYSER ?

Jacques Aumont, « Que reste-t-il du cinéma ? », *Trafic*, No. 79, septembre 2011, pp. 4-5 :

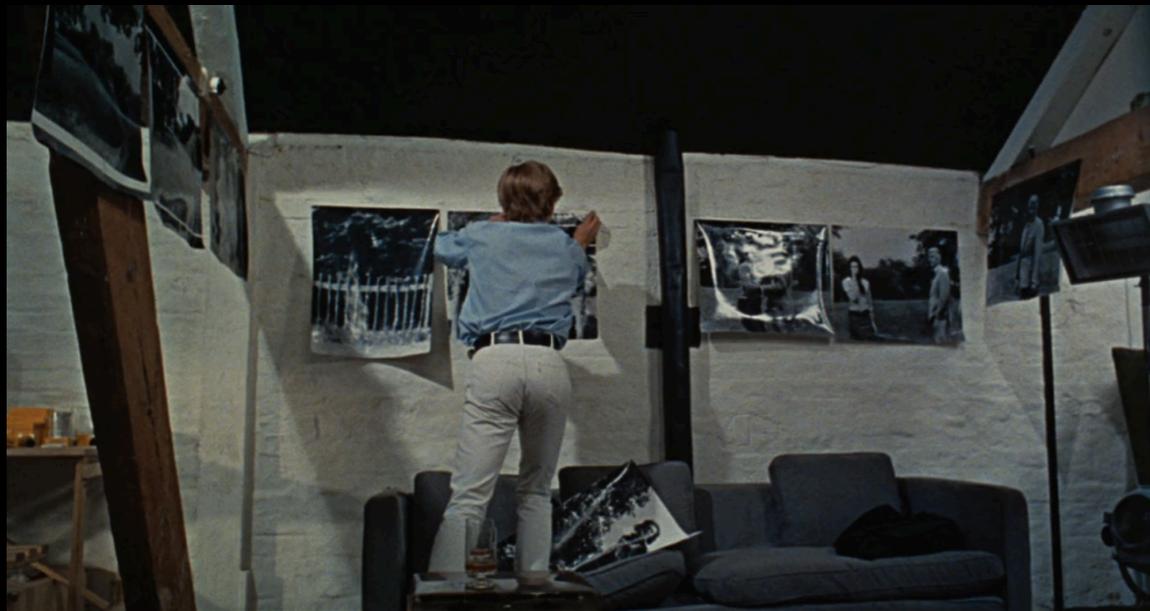
L'invention la plus significative de la fin du XXe, ce n'est ni l'image numérique – qui laisse intact le dispositif – ni l'écran mobile – qui casse le lien social autour de l'image projetée pour en établir un autre, c'est vrai, mais ne touche pas au mouvement de l'image mouvante. L'invention la plus importante, en tout cas du point de vue esthétique, c'est la touche « pause », parce qu'elle produit une image d'une nature nouvelle : une image arrêtée – c'est-à-dire autre chose qu'une image en mouvement, mais aussi autre chose qu'une image fixe; une image hybride, dont ce n'est pas un hasard qu'elle ait tellement fasciné les théoriciens du cinéma, à une époque où la pellicule ne permettait pas de la produire commodément. C'est à partir de cette extraction contre nature que l'on peut se rendre compte que cette image immobile contient du mouvement. L'image arrêtée rompt le flux, donc aussi la fascination, l'absorption du spectateur. Elle représente exactement une transgression (ce qui va contre la règle, sans l'abolir). C'est un geste d'emblée théorique, et cependant pleinement sensoriel, auquel je ne vois pas d'équivalent dans les diverses manipulations que permettent la vidéo et le numérique.

II. COMMENT ANALYSER ?

Jacques Aumont et Michel Marie, *L'Analyse du film*, p. 53 :

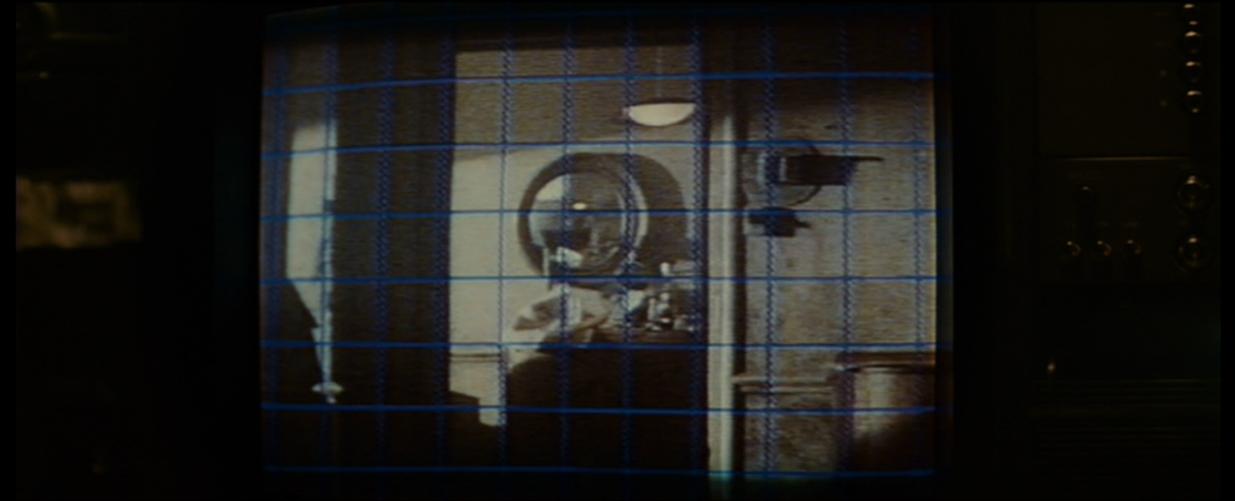
L'analyse se déroule dans un aller et retour entre le film tel qu'il doit être vu (en projection, du début à la fin) et le film tel qu'on peut le maîtriser (décomposé par petits morceaux, en multipliant les arrêts sur image, les retours en arrière, etc.). À une époque où les films étaient sur pellicule et où on ne disposait d'aucune technique pour les manipuler à loisir, [Thierry] Kuntzel (1973) avait décrit cette place de l'analyse, *entre* la projection à laquelle on ne peut toucher et la manipulation matérielle de la pellicule : « Le *filmique* dont il sera question dans l'analyse filmique ne sera donc ni du côté de la mouvance, ni du côté de la fixité, mais entre les deux, dans l'engendrement du film-projection par le film-pellicule, dans la négation de ce film-pellicule par le film-projection... »

II. COMMENT ANALYSER ?



Blow-Up (Michelangelo Antonioni, 1966)

II. COMMENT ANALYSER ?



Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

II. COMMENT ANALYSER ?

Raymond Bellour, *L'Entre-Images 2. Mots, Images*, Paris, Trafic/P.O.L, 1999, pp. 27-28 :

Il y a dans *Blade Runner* (Ridley Scott, 1983) une séquence devenue fameuse dans laquelle le héros décompose une photo grâce à un « agrandisseur électronique ». Ce moment est le cœur révélateur d'un film fondé sur l'idée de double et de transition entre le mécanique et le vivant, dans lequel de doux automates viennent renchéris sur l'opposition entre les androïdes supérieurs, ou « répliquants », et les humains. L'héroïne est l'une des cinq créatures que Deckard, le « blade runner », est chargé de liquider à la suite de leur intrusion imprévue sur la Terre, à Los Angeles, en 2019. Rachel est dotée d'un statut singulier qui lui permettra de survivre et de justifier le pari que le héros, en fin de course, fera de l'aimer, après avoir accompli sa mission. Elle a des souvenirs, mais des souvenirs faux, qui appartiennent au passé d'une autre, des souvenirs fondés sur des photographies (« Elle se raccrochait à la photo d'une mère qu'elle n'avais jamais eue, d'une petite fille qu'elle n'avait jamais été »). Le film est ainsi pénétré par ces images fixes qui sont les jetons équivoques d'une identité, les lignes de passage obligées par lesquelles les répliquants, programmés pour « imiter les êtres humains en tout point sauf dans leur [sic] émotions », sont pourtant trop humains, saisis par celles-ci, en quête d'une généalogie et travaillés par la peur de la mort.

II. COMMENT ANALYSER ?

Raymond Bellour, *L'Entre-Images 2. Mots, Images*, Paris, Trafic/P.O.L, 1999, pp. 27-28 :

La séquence où Deckard erre dans la photo (une photo qu'il a posée sur son piano parmi ses photos de famille), à la recherche d'un indice minuscule, a ceci de paradoxal qu'elle traite l'image fixe comme un espace qui aurait en même temps deux et trois dimensions (contrairement à la séquence de *Blow up* d'Antonioni (1966) dont elle reprend le principe, où une « tache » noyée dans la trame finissait par figurer l'indice d'un crime). Ici, obéissant à la voix de Deckard, la machine pénètre dans l'image qui se démultiplie sur elle-même, de l'ensemble au détail. Mais la série de mouvements, avant-arrière et latéraux, que la « caméra » effectue suppose un espace improbable où elle aurait tourné dans l'image, ou traversé l'image en découvrant sa profondeur [...]. Ainsi se construit la fiction d'un espace préphotographié sous divers angles, une sorte d'espace de synthèse dont on aurait programmé les données et dont on actualiserait un nombre fini de cadres, au gré de l'investigation. Façon de conjuguer l'analogique et le digital, d'entrer de l'un dans l'autre.

II. COMMENT ANALYSER ?



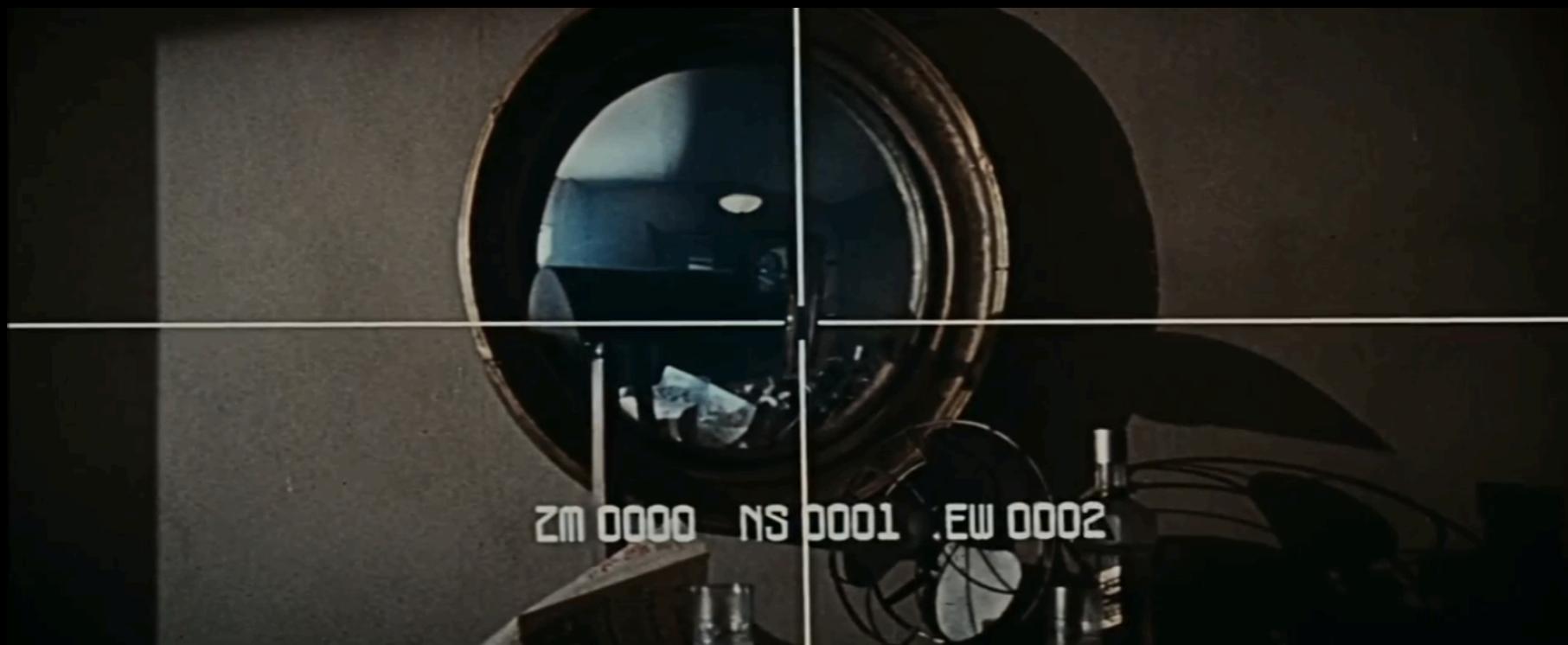
Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

II. COMMENT ANALYSER ?



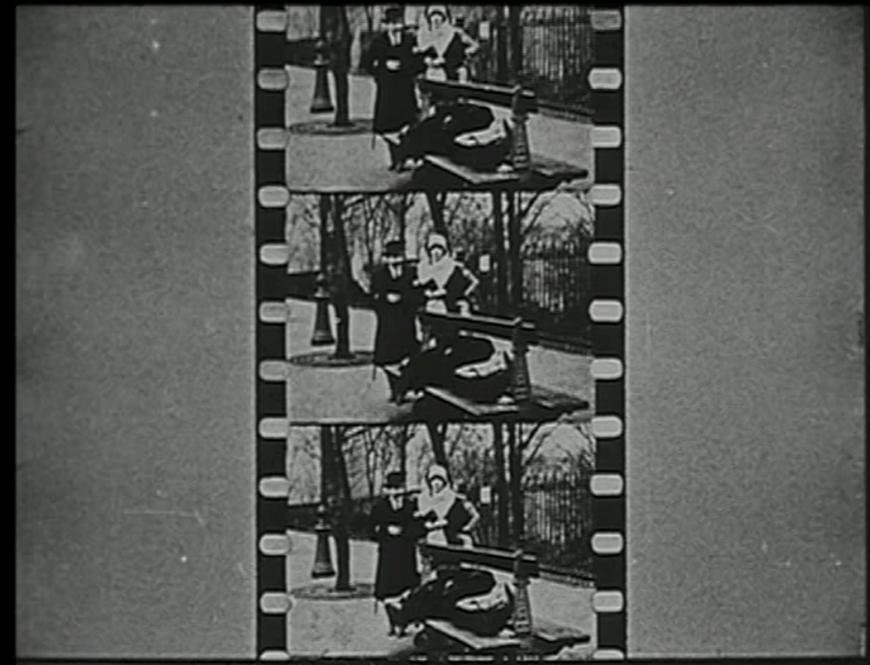
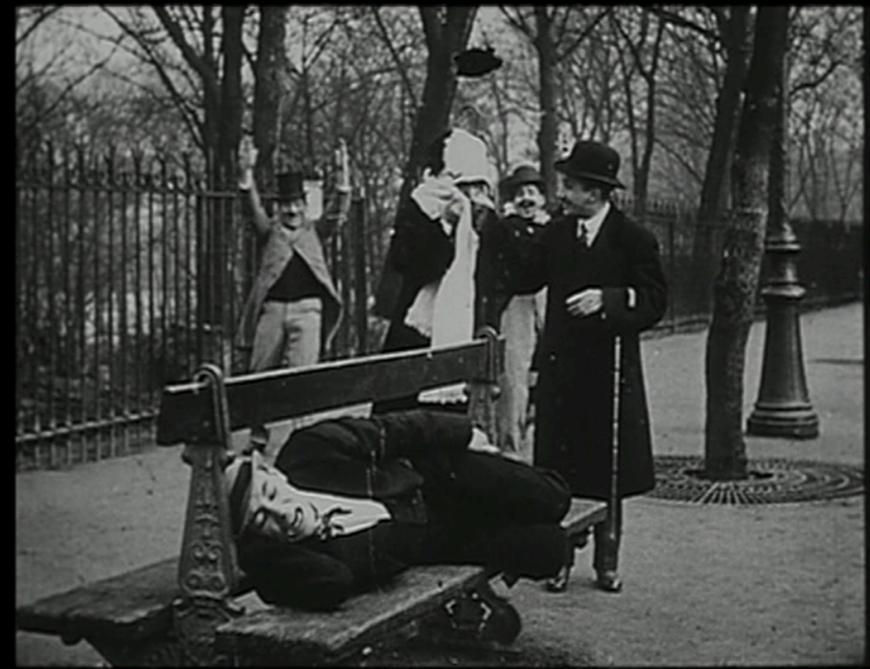
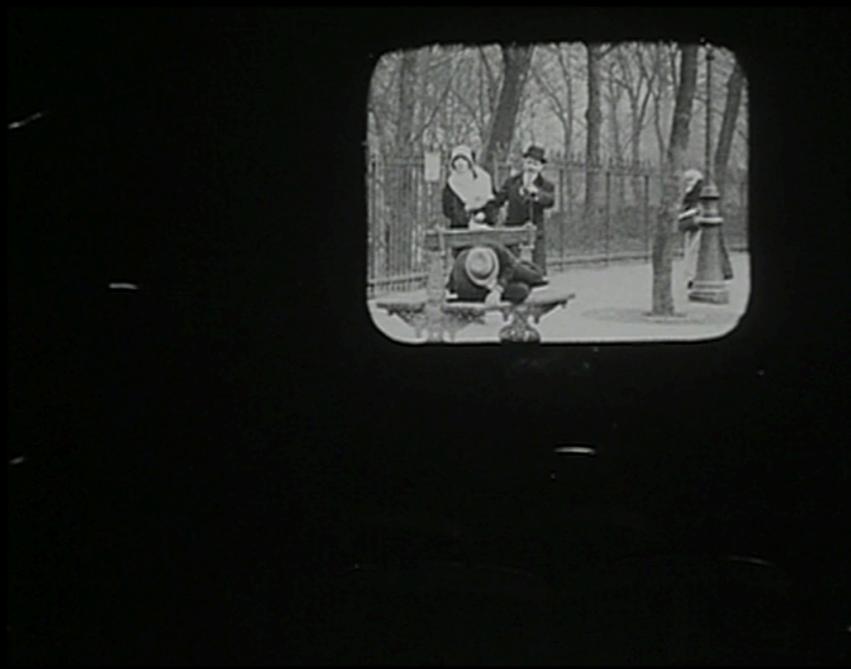
Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

II. COMMENT ANALYSER ?



Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

II. COMMENT ANALYSER ?



Erreur tragique (Louis Feuillade, 1912)

II. COMMENT ANALYSER ?



II. COMMENT ANALYSER ?



Eric Faden, *Visual Disturbances* (2019)

The Invisible Style

1. Cutting (ASL = 8 seconds)
2. Close-up
3. Centered
4. Shallow Focus
5. Redundancy

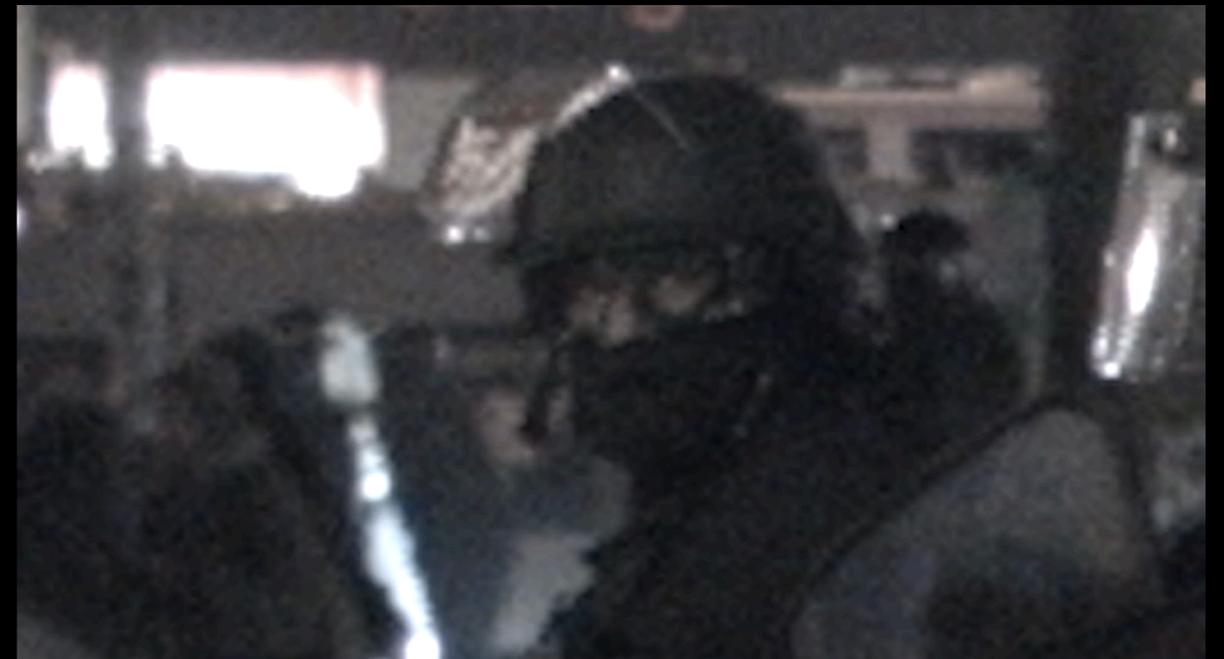


The Invisible Cinema

1. Duration (ASL = 22 seconds)
2. Long Shot
3. Periphery
4. Deep Focus
5. Simultaneity



II. COMMENT ANALYSER ?



On ne sait jamais ce qu'on filme (Matthieu Bareyre, 2016)

II. COMMENT ANALYSER ?

« Une suite de recadrages s'attach[a]nt à révéler les gestes qui pourraient passer inaperçus à la première vision »

« Le cinéma peut encore décélérer, recadrer, rendre visible ce qui est passé sous nos yeux : revoir »

Mathieu Bareyre, « On ne sait jamais ce qu'on filme », *Mediapart*, 29 avril 2016

Précautions

L'impératif du détail

L'impératif de la nuance

Evitez à tout prix d'employer ces termes :

L'intention

Le message

Le symbole / la symbolique / le symbolisme

II. COMMENT ANALYSER ?

1. *La construction du récit*, qui concerne le mode d'action, l'organisation des séquences ou le schéma relationnel des personnages ;
2. *La composition visuelle*, comprenant plusieurs niveaux (l'architecture plastique d'une image, la dynamique du plan, la profondeur de champ, le rapport avec le hors-champ, etc.) ;
3. *L'univers sonore*, qu'il est bon de ne pas trop distinguer de l'image, et qui concerne aussi bien la musique off que les sources d'émission, les valeurs tonales ou la hiérarchie entre bruits et paroles ;
4. *Le montage*, soit, grossièrement, le rapport entre les plans ou entre les séquences, leur rythme d'enchaînement, la dialectique de leurs dynamismes respectifs ou de leurs valeurs chromatiques et, dans une autre perspective, l'organisation de l'intelligibilité d'une action ;
5. *La construction spatio-temporelle*, qui représente en quelque sorte le plan transcendantal du film, et désigne, au-delà de l'action qu'il montre, le type d'espace-temps qu'il moule et dans lequel il coule son récit.

(Gabriel Bortzmeyer, « Précis d'analyse filmique », *Débordements*, 2 septembre 2018 [en ligne])

II. COMMENT ANALYSER ?

La construction du récit, qui concerne le mode d'action, l'organisation des séquences ou le schéma relationnel des personnages :

- La structure narrative est-elle strictement linéaire et efficace dans ses enchaînements, ou bien davantage flottante, aléatoire, hésitante ?
- Quelle part laisse-t-elle aux pauses, aux suspensions du récit ou aux digressions (de la scène gratuite, sans conséquence apparente quant à l'ordre du récit, à l'intrigue secondaire enchâssée dans la principale) ?
- Combien de lignes narratives entremêle-t-elle ? Comment ces lignes interagissent-elles les unes avec les autres ? Ces récits convergent-ils ou bien restent-ils sans réels rapports narratifs ? S'agit-il d'un récit « choral » ?
- À quelle(s) vitesse(s) va la narration, à quel(s) rythme(s) le film avance-t-il ?

II. COMMENT ANALYSER ?

De quel savoir le spectateur dispose-t-il ?

Ce savoir est-il équivalent à celui dont disposent les personnages ?

Peut-on parler de spectateur omniscient ?

En quoi le savoir et l'ignorance des personnages jouent-ils dans la construction dramatique de la séquence ?

II. COMMENT ANALYSER ?

Quel est le degré de fragmentation de la séquence ?

Au vu de sa longueur, le film comprend-il plutôt beaucoup de scènes ou bien une quantité toute relative ? Procure-t-il une **sensation d'unité temporelle**, ou bien de **Brusques variations** ?

Celles-ci sont-elles d'une longueur relativement égale ou bien le film joue-t-il d'une alternance entre scènes longues et scènes plus brèves ? Chaque scène va-t-elle au même **rythme** que la précédente (cas plutôt rare) ou bien leur succession repose-t-elle sur une dialectique de rythmes rapides et d'autres plus lents ?

Quels contrastes structurent la séquence ?

- **Espace** : intérieur / extérieur ; espace ouvert / saturé ; minimaliste / surchargé.
- **Son** : silence / bruit ; source unique / source plurielle ; clarté / confusion
- **Eclairage** : saturé / naturel ; corps nettement découpés ou fondus les uns dans les autres.
- **Rythme** : frénésie / lenteur

II. COMMENT ANALYSER ?

Attention à ne pas vous aventurer dans une lecture psychologisante des séquences. Préférez plutôt décrire des comportements, des attitudes : en d'autres termes, du *jeu* d'acteurs et d'actrices.

Quel est le degré d'expressivité des corps ? Comment s'agitent-ils ? Comment occupent-ils l'espace et le cadre ? Se concentre-t-on sur le visage ou sur tout le corps ? S'agit-il de corps exubérants ou de corps calmes ?

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rappports à certains objets ou à certaines actions ?

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rappports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rappports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume
- Démarches

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rapports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume
- Démarches
- Voix

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rapports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume
- Démarches
- Voix
- Raideur / Souplesse ?

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rappports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume
- Démarches
- Voix
- Raideur / Souplesse ?
- Corps exhibé, offert / contenu, retenu

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rapports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume
- Démarches
- Voix
- Raideur / Souplesse ?
- Corps exhibé, offert / contenu, retenu
- Stigmates, cicatrices

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rapports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume
- Démarches
- Voix
- Raideur / Souplesse ?
- Corps exposé, offert / contenu, retenu
- Stigmates, cicatrices
- Acteurs et actrices du visage ou du corps entier

II. COMMENT ANALYSER ?

Comment caractériser le jeu des acteurs et des actrices ?

Quels aspects du corps et du comportement des acteurs/actrices déterminent leur jeu, et donc la construction des personnages ? Qu'est-ce qui fait un corps au cinéma ?

- Rappports à certains objets ou à certaines actions ?
- Accoutrement / costume
- Démarches
- Voix
- Raideur / Souplesse ?
- Corps exhibé, offert / contenu, retenu
- Stigmates, cicatrices
- Acteurs et actrices du visage ou du corps entier
- Acteurs de la parole ? **Richesse du contre-emploi dans des rôles peu éloquents ?**

II. COMMENT ANALYSER ?

Les rôles sont-ils distribués selon des antagonismes de valeurs ?

Quelles formes visuelles ces antagonismes prennent-ils ?

Plus intéressant : comment les personnages incarnent-ils des valeurs morales plus complexes qu'un simple contraste bien/mal ? Surtout, qu'est-ce qui, dans la mise en scène, le suggère ?