

**Intervention atelier :**  
**« analyser les films »**

**Introduction :**

**Un film qu'est-ce que c'est ?**

- \* un rouleau de plastique de 16, 35 ou 70 mm de large avec des images dessus (les photogrammes), une bande-son
- \* ou une suite de tableaux de chiffres (numérique) constituant des images et les sons.

Ces images défilent au rythme de 24 i/s soit 1440 images pour une mn ou encore 129 600 images pour 1 h 30 (90 mn = 5400 s), ce qui donne l'illusion du mouvement (phénomène de la persistance rétinienne).

Mais en vidéo cela défile à 25 i/s le même film sera donc un peu plus court (5184 s = 86 mn 25 s). Mais nous ne le percevons pas ...

Un film, en fait ce sont 1) des images, 2) des sons, 3) une histoire.

**I) Les images**

Le mot image ; forte polysémie / pluralité d'acceptions Cf. M. Joly, Nathan 1993.

On peut recenser au moins une quinzaine de définitions ...

Ici, ce qui nous occupe, c'est l' « image mécanique », c'est-à-dire prise et reproduite par une machine (appareil photo/caméra).

Dans les deux cas, on parle de « prise de vue » ; donc :

**1) C'est une image produite**

**→ ex. : Les cent photos du siècle : le Che (extrait)**

A) la photographie (= machine + chimie, la photo argentique ; maintenant la photo numérique) ;  
1<sup>er</sup> photo : 1829 Nicéphore Niepce à Chalon/Saône.  
1<sup>er</sup> photo couleur 1903 par les Frères Lumière (« autochrome »).

B) le cinéma (la photo et le mouvement) ;  
cinématographe : deux mots grecs = écrire/dessiner le mouvement.

1<sup>er</sup> film 1895, les Frères Lumière à Lyon (ils avaient inventé un appareil unique pour prendre et projeter).

C'est donc une image produite par une machine qui « prend », « prélève » une part, un morceau de ce qui est vu par l'œil :

– il y a cadrage  
 – *a priori*, la machine reproduit fidèlement ce qui est perçu, cadré par le photographe, le caméraman (voir le film de B. Keaton).

=> cela lui donne une **force de réalité**, inconnue avant la photo ;  
 => c'est une véritable **force de vérité**, sans précédent et difficilement contestable au premier abord.

C'est cette impression de vrai qui domine et qui masque le fait que la photo et encore plus le cinéma est un montage, une mise en scène. Le seul fait de cadrer est un acte de mise en scène. D'où la très grande force, puissance de la photo/ciné.

**Mais ce n'est pas la réalité, seulement une représentation.**

**ex. = tableaux de Magritte**

## 2) Étudier les images

**Pour commencer : le mot « analyse »**

Mot grec qui signifie littéralement « remonter les liens ».

On peut donc traduire par : délier, dissoudre, décomposer, défaire une trame (tissu), examiner en détail. Analyser, c'est avant tout déconstruire.

Étudier les images revient donc à analyser les images.

L'image est un langage propre et l'analyse s'engage toujours au niveau narratif, au niveau symbolique, au niveau du code.

Rappel : pour nous en H/G/EC, les images fixes/animées sont toujours des documents comme les autres, au même titre que les autres.

**L'analyse porte sur trois axes principaux :**

### A) Le contexte

Etude en AMONT et en AVAL : **CONTEXTUALISATION** mais aussi **d'AUTHENTIFICATION**.

### B) la description

Elle doit prendre en compte les axes suivants :

=> éléments composant l'image

=> quel cadrage ?

=> composition/distribution des éléments dans le cadre / les plans de l'image / la profondeur de champ / les lignes de force de l'image

=> thématique abordée

=> relations entre les éléments de contenus

### C) l'interprétation

Elle porte, on l'a dit, sur trois plans : narratif / symbolique / code

Rappel : 1<sup>e</sup> film 1895 les Frères Lumière ; dès l'origine : la mise en scène

**Ex. Sortie des usines Lumière**

C'est une apparence de vérité/de réalité encore plus forte que celle de la photo, surtout depuis le parlant (1927). Mais il manque encore d'autres sensations comme l'odorat, voire le toucher ...

## II) Les niveaux de l'analyse

Rappel : notre but est d'utiliser le film en pédagogie pour enseigner de l'histoire, de la géographie, de l'éducation civique.

Donc se pose d'abord la question de bien définir ce que l'on va analyser (film entier, un son, un extrait, un photogramme ...).

**Toute analyse d'un film et travail sur ce film suppose avant tout de bien poser nos objectifs. Que veut-on faire ?**

Nous sommes là devant deux axes principaux

### 1) Analyse externe

AMONT	AVAL
<p>→ travail de CONTEXTUALISATION</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* le bain technologique et technique</li> <li>* le bain stylistique</li> <li>* l'auteur</li> <li>* le commanditaire</li> </ul> <p>(ex. au cinéma : « <i>La Marseillaise</i> » - 1938 ou « <i>La vie est à nous</i> » - 1936 de J. Renoir)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* circonstances de production = une commande (ici CGT ou PCF)</li> </ul> <p>=&gt; on touche aux questions de l'énonciation de l'image où l'on s'aperçoit qu'un film parle plutôt de la société dans laquelle il est produit ...</p> <p>→ mais aussi travail d'AUTHENTIFICATION des images</p> <p>=&gt; deux exemples avec les photos Russie 1910/18 → transparent</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* quelle diffusion</li> <li>* quel accueil</li> <li>* quel impact</li> <li>* quelles critiques</li> <li>* quel destin du film (exemple « <i>La mort aux trousses</i> »)</li> </ul>

Par exemple, le cas des westerns des années cinquante comme « *High Noon* » (F. Zinnemann - 1952) ou « *Johnny Guitar* » (N. Ray - 1954) = le maccarthisme ou encore d'un film comme « *La chute de l'empire romain* » (A. Mann - 1964) = la guerre froide pour ce dernier film « *Gladiator* » (R. Scott - 2000) en est le remake.

→ importance fondamentale de la **contextualisation** de tout film (cf Marc ferro)

Mais danger : ne pas réduire l'analyse du film à son seul contexte : risque d'oublier le film ; ne pas séparer texte et contexte !

→ On revient ici au rôle fondamental de celui qui analyse ; ici le prof. : d'où voir et revoir le film ; revoir les extraits ; travailler un film comme on travaille n'importe quel type de document, texte ou autre.

### 2) Analyse interne

L'analyse porte avant tout sur les trois composants :

\*le récit (l'histoire racontée, comment est-elle racontée ?) ; \*les images (décortiquer le montage) ; \*le son (comprendre le sens de tous les sons, en particulier celui de la musique).



- le jeu des acteurs, la mise en scène ;
- le rôle de la lumière

### Ex. : un extrait de « Citizen Kane »

- la place de l'écrit dans l'image
- le décor : naturel, studio, maquette etc.
- les effets de mise en abîme (le film dans le film) ...

=> à chaque fois, il faut décrire, comprendre ce qui est vu / montré, déterminer le type d'effets recherchés / produits sur le spectateur et leurs rapports avec l'histoire racontée.

Dernier point ici : étude du temps du film : étudier le temps qui passe, celui de l'action, celui du film, celui du spectateur. Effet de « temps réel » (ex. « Le train sifflera ... ») : temps réel / temps fictif / temps mythique.

### C) Le son :

Le son est lié à l'image. Étude de différentes sources sonores : voix, bruits, musiques.  
Étude de l'origine des sons : sons générés par l'image, son hors-champ (in / off) ; son adéquat à l'image ou pas ; son direct ou post-synchro.

Place et rôles (nécessairement pluriel) de la musique ; les sons comme renforcement de l'image ? Jeu son / silence

### « Muriel » (A. Resnais)

Nécessité d'un descriptif exact de la bande-son pour une analyse fine du rapport son / image.

- => les types de sons / place des musiques additionnelles (quelles musiques ?
- => accord / désaccord images/musiques

### D) Le générique :

Il tient une place non négligeable en début et en fin de film. Rôle d'introduction dans le film en début : il donne le ton, il indique clairement ce que l'on va voir. Place importante son / image, surtout la musique.

### Ex. d'un générique : « Kadosh » (A. Gitai - 1969) ou « Dogville » (L. Van Trier )

En fin de film, il est la sortie du film, le retour au monde réel.

## III) Pourquoi analyser les films – précautions

### 1) Avant d'analyser :

Définir les objectifs les buts : il n'y a pas d'analyse en soi, comme cela, dans l'absolu ! Mais toujours avec un objectif clairement énoncé, précis.

D'où la nécessité de définir des critères de choix :

Qui est-ce qui est « représentatif », « significatif », « symptomatique » ? Et toujours par rapport aux objectifs définis : nous faisons de la pédagogie, pas de la recherche.

Ces choix sont guidés par nos « représentations » (sociales, collectives ...)

- travail sur les valeurs symboliques du film ;
  - mais risque d'extrapolations injustifiées ;
    - réflexion sur le passage du singulier au collectif (mais ne pas se contenter de l'analyse des contenus, mais aussi et surtout de celle des structures internes du film ...) ;
    - travail sur la temporalité du film

## 2) La construction d'un film

Ce qui suit vaut pour les fictions comme pour les documentaires

Les étapes de la construction d'un film :

- scénario (détail) / synopsis (vue d'ensemble)
  - découpage technique
    - casting
      - décors/costumes/accessoires
        - musique / autres sons (y compris les voix)
          - tournage (plan par plan / prises / rushes)
            - montage / mixage (post-synchronisation)
              - distribution

### A) Le plan — retrouver le découpage

Mot à forte **polysémie** (cf. vocabulaire joint)

Entre le déclenchement de la caméra et le « coupez » ; morceau de pellicule enregistré au cours d'une prise de vue.

La séquence (unité de sens, ensemble de plans)

Le plan-séquence (unité de sens et de tournage)

C'est le cœur du  
film

### La Nuit américaine (F. Truffaut)

On peut étudier ici divers problèmes propres à la prise de vue comme ceux :

- du cadrage
- de la place et le maniement de la caméra
- du plan de prise de vue (ou échelle de plan : gros plan, plan américain, etc.)
- du jeu champ / hors-champ

### B) Le montage

C'est l'assemblage des plans ; la mise bout à bout ; c'est la grande phase de la construction du film.

C'est un travail long et minutieux ; peut durer longtemps ; ce n'est qu'après le montage que l'on peut commencer à comprendre un film.

Divers types de montages ; problèmes des raccords.

- a) les raccords : quel sens donner à la juxtaposition de deux plans ?  
quel type de connecteurs ?

idée que dans un raccord A/B, A prépare B = connecteur pragmatique

au cinéma en fait il n'y a que des indices ... pour les expérimentateurs soviétiques des années 20 le spectateur était censé agir par lui-même  
en fait pas de règle absolue – réponses selon les contextes

**Ex. : analyse de Potemkine (Eisenstein 1925) ;**

être attentifs :

- ordre des plans
- durée des plans
- nombre des plans → de rythme / problème propre à chaque spectateur

2 ex. « **Chantons sous la pluie** » : 8 plans = 4 mn 38  
« **Dancer in the Dark** » : 210 plans = 3 mn 38

b) côté film : les types de raccords :

- cut
- fondus-enchaînés (ouverture-fermeture au noir / au blanc)
- incrustations progressives (volets, iris ... )
- déformations transitionnelles (page qui tourne, mosaïque, morphing ... )

3 points à souligner

- **percevoir** : raccord mouvement / raccord de direction [syntaxe]  
*pb de fuidité (par ex. sur une ouverture de porte) => désigne un moment de l'action*  
*choix entre qualité (seeing through)*  
*et quantité (seeing as)*  
*pour le monteur : pb du choix du moment, du lieu pour faire le raccord*
- **comprendre** : raccord objet / continuité [sémantique]  
*continuité spatio-temporelle : comment les espace de deux plans sont-ils reliés ?*  
*identité spatiale => raccord dans l'axe ou champ/contre-champ*  
*altérité spatiale => insert*  
*si raccord dans l'axe : règle des 180 °*
- **interpréter** : raccord regard [pragmatique]  
*introduit un lien causal*

c) le point de vue

où sommes-nous ?

où est la caméra ? (= où est le point d'observation ?)

pb « capitalissime » selon M. Proust.

La place de la caméra est un point de vue, mais pas le seul.

Place de la caméra : le rôle du cadrage ;

Pb du cadrage : cadrer c'est exclure , pb cadre-hors cadre, champ-hors champ ...

Pb du décentrage (contre la règle classique des trois tiers) permet de mettre en relation le sujet avec quelque chose d'autre ...

**Ex. : « Maman regarde ! » (c.m.)**

d) la construction d'une image a ses règles, par exemples :

– **Règle des 180 °**

Le réalisateur doit définir un axe imaginaire entre les éléments principaux de la scène (2

personnes qui parlent).

Dans tous les plans que comptent la scène, la caméra ne pourra franchir cet axe (sauf dans le cas d'un travelling où le spectateur serait informé de la transgression de l'axe).

### – Règle des 3 tiers <sup>1</sup>

Il faut partager l'image en 3 parties égales dans sa verticalité et son horizontalité, les points d'intersections sont les points de force.

L'oeil du spectateur est attiré par les 4 points de force.

Il faut donc fabriquer son image en utilisant les lignes et points de force.

– **Position de la caméra** par rapport à l'anaxe (parallélisme entre l'axe de la caméra et l'horizontale du sol) : plongée, contre-plongée

les plans subjectifs

indices – conventions (mais cela reste aléatoire, elles peuvent changer)

le regard – caméra (cf « **Les 400 coups** »)

rapport caméra-sujet : pb des échelles de plan

question de proximité et d'éloignement ;

analyse délicate qui peut rencontrer quatre défauts :

- mélanger place de la caméra et distance focale
- anthropomorphisme
- ignorer la profondeur de champ
- penser que tout reste sagement en place

### e) la scénographie

3 manières de se (dé)placer face à la caméra ;

1) spectateur centré (le couloir) = raccord dans l'axe

2) spectateur témoin (le triangle) = les 180 ° champ-contre champ/ plongée-contre plongée ...

3) spectateur explorateur (la sphère) = c'est "l'orthèse" mise en évidence par les Sov. des années 20 (ex. D. Vertov) = l'œil de la caméra va où l'œil humain ne va pas. Très moderne, explorer tous les angles possibles ...

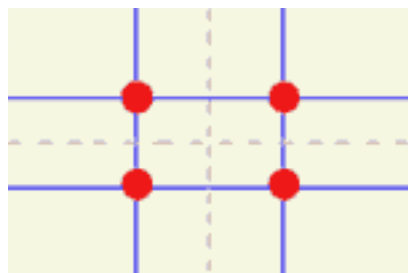
### f) la mobilité du cadre

pb des mouvements de caméra : panoramique, travelling ; l'intérêt doit se porter non sur la description de ces mouvements mais sur leur motivation

la caméra suit, déçoit (« Été de Kikujiro », « Capitaine Conan »)

à l'inverse : le plan fixe

<sup>1</sup> La première chose que l'oeil accroche sur une photo ce n'est justement pas son milieu. Centrer le sujet dans une image déroute le spectateur qui ne sait pas où regarder... Pour diriger le regard, il convient de découper le paysage en trois parties horizontales et trois parties verticales. Les 4 points d'intersection des lignes sont les points forts de l'image. Comme ils attirent automatiquement l'œil, on aura tout intérêt à placer le sujet principal de la photo sur l'un d'eux. Si l'élément principal est situé au centre, le cliché sera plat et sans vie. A éviter, par conséquent, sauf si vous recherchez un effet particulier (symétrie, par exemple).



### g) la distance focale

longueur moyenne courte

pas vraiment d'association automatique et abusive focale / contenu

effet de zoom = un mvt **dans** la caméra et non **de** la caméra (ne pas confondre zoom et travelling avant)

dans ce domaine on portera une forte attention à la profondeur de champ.

Autre pb dans le cadre : le degré d'iconicité, le rôle de la lumière ...

Et encore : vitesse, le sens du défilement, le ralenti, accéléré, mentions écrites, les inversions etc.

Une fois le montage réalisé :

On obtient alors la bande-image : succession des images (photogrammes) qui composent le film ; au rythme de 24 images / s. (1h30 = 129 600 images !).

### C) Le son

Autre étape : la bande-son ; elle comprend les **paroles, musiques et bruits**.

Les sons peuvent être directs (pris en même temps que les images) ou post-synchronisés (ajoutés après enregistrement en studio) ; à noter que tous les sons peuvent être post-synchro., y compris les voix.

Tous les sons sont des moments d'analyse

- le point d'écoute (d'où vient le son ? champ – hors champ ...)
- rapport point de vue / point d'écoute
- les bruits (diégétique, extradiégétique)
- les musiques
- les dialogues, le pb des voix off, le conteur ...

**L'addition des bande-son et bande-images donne le film.**

**Ex. : générique de La Nuit américaine  
+ un bout de film (transparent)**

→ le master du film est le négatif dont on tire les copies.

→ le film se présente sous la forme de bobines de 10 mn (300 m) que le projectionniste assemble pour la projection. (1h30 = 2700 m de pellicule !).

Il y a différents formats de pellicule :

Amateur : 9, Super8, 16 mm ;

Professionnel : 16, 35 (standard), 70 mm ; + le scope.

À la base il y a des formats d'images bien différents.

Le format c'est le rapport H x L de l'image ; on distingue :

1 x 1,37 (4/3, TV)	} panoramique
1 x 1,66	
1 x 1,85	
1 x 1,78 (16/9)	
1 x 2,39 (scope)	

(

Analyser un film, c'est donc pour chaque étape comprendre ce qui s'est passé, comprendre le sens de ce qui est réalisé.

### 3) Les outils de l'analyse

D'abord voir et revoir le film ; au moins trois fois ! (si possible en salle au moins une fois) et faire usage du magnétoscope ou mieux du DVD.

Quelques éléments pour procéder à cette analyse :

- Le découpage (par plan, par séquence, par segment ...)
  - repérer les plans, les raccords, les séquences -unités de sens.
  - utiliser les revues spécialisées : Avant-scène ; Synopsis ; les fiches etc.
- Les éléments descriptifs techniques : génériques, scripts, description du son ...
- Les éléments citationnels (donc usage du magnétoscope) : extraits, avec ou sans le son, le son tout seul, le ralenti, l'arrêt sur image etc.
  - utiliser aussi les photos de film (plateau) et les photogrammes.
  - utiliser la bande-son (disques)
- Les éléments documentaires (analyse externe) : critiques, presse, interviews, bande-annonce ; chronologie ; pour comprendre le contexte.