



▼ LA MISE EN SCÈNE

En théorie

Auteur

Aurore Renaut

Date

2010

Descriptif

Éléments de synthèse de la formation organisée dans le cadre de « Lycéens et apprentis au cinéma » consacrée à la méthodologie d'analyse de films et proposant une réflexion sur le récit, la mise en scène, le point de vue, l'espace, le temps, la bande son, la lumière, les couleurs, le montage, le plan...

Ce digest analytique s'inspire de plusieurs ouvrages de référence dont le précieux **Précis d'Analyse filmique** rédigé par Francis Vanoye et Anne Gliot-Lété, coll 128, Nathan Université.

L'analyse peut concerner le film entier : on analysera dans ce cas quelques grands axes du film (le récit, la mise en scène, les décors, le point de vue, etc.).

Mais l'analyse, se resserrant progressivement, peut concerner une séquence, une scène, un plan et même un photogramme (une seconde de pellicule = 24 images, un photogramme = une image).

Le film dans sa globalité

Sur le film en général, quelques questions à se poser / à poser aux élèves :

- Est-ce que le film est efficace ? (**Sleepy Hollow**)
- Est-ce que c'est un film difficile ? De quels points de vue ? (**L'Armée des ombres**)
- Est-ce qu'il est novateur, inventif ? (**Valse avec Bachir**)
- Est-ce qu'il procure un plaisir immédiat ? Où ressent-on de l'ennui, de l'incompréhension ?

Sur le rapport du cinéaste, aux personnages et aux spectateurs :

- Le cinéaste laisse-t-il le spectateur libre ? (les cinémas de Jacques Tati ou de Roberto Rossellini par exemple)
- Ou bien le « prend-il par la main » ? (le cinéma d'Hitchcock en général mais aussi Tim Burton dans **Sleepy Hollow**)

Quelques questions pour situer le cinéaste et le film : Qui a fait le film ? Quand ? Dans quel pays ? Quel est le genre du film ? Quels sont les problèmes posés par le film ?



Quelques grands paramètres d'analyse

Aussi bien sur la globalité du film que sur des segments plus petits.

• La temporalité du film

Les films sont construits sur un régime de temporalité linéaire ou variable (aller-retour entre flash-backs (retour en arrière) et présent de la narration).

Plus rares sont les flash-forward (saut dans le futur).

Flash-backs : **Citizen Kane** d'Orson Welles ou **Le Jour se lève** de Marcel Carné : éclairer par des retours en arrière une personnalité ou les motifs d'un crime.

Flash-forward : **Cria Cuervos** de Carlos Saura (Le personnage d'Ana adulte appartient au futur : les années 90 alors que le film est produit dans les années 70).

Les films en temps réels (**Cléo de 5 à 7** d'Agnès Varda ; **La Corde** d'Alfred Hitchcock, ou encore la série **24h chrono**) : pour des raisons différentes, Varda veut suivre deux heures de la vie d'une femme alors qu'Hitchcock construit son film sur le suspense.

• Point de vue

Qui raconte l'histoire ? La caméra, le cinéaste ? Un narrateur ?

On distingue :

- Le point de vue visuel : d'où voit-on ce que l'on voit ? Où la caméra est-elle placée ?

- Le point de vue narratif : Qui raconte l'histoire ? Du point de vue de qui l'histoire est-elle racontée ? (Un personnage (**Fenêtre sur cour** d'Alfred Hitchcock), plusieurs (**La Comtesse aux pieds nus** de Joseph Mankiewicz, **Citizen Kane**), variable (Dans **La Mort aux trousses** d'Alfred Hitchcock parfois notre savoir est celui du personnage, parfois nous en savons plus que lui, parfois il en sait plus que nous)

- Le point de vue idéologique : que pense le cinéaste du film, de ses personnages et comment cela est-il perceptible ? (par exemple : En quoi **L'Armée des ombres** est un film gaulliste ? Que peut-on dire du point de vue global sur la guerre du Liban dans **Valse avec Bachir**)

Très souvent le point de vue n'est pas fixe, ce qui permet au cinéaste de jouer sur des ruptures.

• Le son

Pour la description et l'analyse des relations entre sons et images¹

Trois matières de l'expression sonore au cinéma :

- les dialogues
- les bruits
- la musique

¹ Ce passage est repris au Précis ci-dessus mentionné.



Trois types de rapports entre le son et l'image :

- son in : la source du son (parole, bruit ou musique) est visible à l'écran, son synchrone
- son hors champ : la source du son n'est pas visible à l'image mais peut être imaginativement située dans l'espace-temps du film, son diégétique
- son off : émane d'une source invisible située dans un autre espace-temps que celui qui est représenté à l'écran, son extra diégétique.

On distingue les cinéastes qui utilisent un son réaliste et ceux qui s'en servent pour « manipuler » les émotions des spectateurs, des sons donc « re-travaillés » comme dans la scène d'ouverture de **Sleepy Hollow** de Tim Burton.

• L'espace

Il peut être très intéressant de faire un relevé des espaces, décors employés par le film.

Souvent les films sont construits sur la forme d'un parcours, d'un voyage, lié à une initiation, une quête.

On peut trouver des :

Espaces opposants :

- **La Maison du diable** de Robert Wise
- **Shining** de Stanley Kubrick
- **Délivrance** de John Boorman (la nature comme lieu de cauchemar)

Espaces adjuvants :

- **Elle et lui** de Leo McCarey (le bateau et la maison de la grand-mère)
- **Autant en emporte le vent** de Victor Fleming (la ferme de Tara)
- **Valse avec Bachir** (l'eau protectrice)

Beaucoup de scénarios sont aussi construits sur l'opposition clos / ouvert, en induisant des rapports positif / négatif qui peuvent varier (**Jurassic Park** joue sur un dérèglement du clos / ouvert : au début « l'ouvert » est l'espace adjuvant mais bien rapidement le film va rétrécir le champ et les personnages n'aspéreront plus qu'à rejoindre « le clos »).

• Le montage

Il s'agit du procédé technique visant à relier les différents plans entre eux : dans la scène elle-même (découpage, raccords) entre les scènes (montage).

On distingue notamment le montage continu (linéaire) du montage alterné (attaque de l'avion dans **La Mort aux trousses** : les plans alternent les réactions de Cary Grant avec les attaques de l'avion), le non-montage ou le plan séquence (comme le long plan d'ouverture de **La Soif du mal** d'Orson Welles).

Les raccords de continuité : raccords de mouvement (par exemple, un personnage se déplace et alors qu'il sort de l'espace visible, le film raccorde avec l'espace suivant : c'est le cas classique lorsqu'un personnage passe une porte ; on peut aussi montrer un personnage commencer à tomber dans un plan et la fin de la chute dans le suivant). C'est aussi le cas des raccords dans l'axe qui donne deux valeurs de plans différentes à une même action.

Le champ contrechamp est principalement utilisé pour raccorder en alternance les plans de deux personnes en train de dialoguer, disposées généralement face à face.

Exemple classique et idéal pour trouver tous ces raccords : la séquence de la cage aux lions dans **Le Cirque** de Chaplin.

Un raccord dans le mouvement célèbre et astucieux : la fin de **La Mort aux trousses** où Cary Grant aide Eva Marie Saint à



remonter du Mont Rushmore, geste qui s'achève, après une ellipse importante, dans une cabine de train.

On parle de faux-raccord lorsque la coupe n'est pas réaliste soit par erreur soit par choix délibéré (dans **L'Avventura**, Antonioni qui fait prendre une autre direction à son film le souligne par un faux-raccord de direction : un train qui allait de droite à gauche dans un plan, se dirige dans l'autre sens dans le plan suivant).

• La lumière et les couleurs

Deux types de choix, deux types d'utilisation de la lumière, une lumière classique qui sera interprétative (souvent en studio) et une lumière moderne qui sera naturaliste (par exemple lumière du jour dans les séquences de rues d'**A bout de souffle** de Jean-Luc Godard).

Les couleurs seront souvent très importantes pour analyser le sens des films.

Dans **L'Armée des ombres**, Melville étouffe les couleurs pour donner le ton de l'époque et de la Résistance ; dans **Sleepy Hollow**, Tim Burton donne l'impression d'un film en noir et blanc, très contrasté, proche de l'esthétique du cinéma expressionniste-fantastique, dans **Valse avec Bachir**, l'orangé des fusées éclairantes la nuit du massacre se propage de la couleur du titre aux séquences de l'océan, c'est la couleur du passage du conscient à l'inconscient.

Analyser une séquence, un plan

Séquences

La séquence est une unité narrative constituée de différents plans reliés entre eux par le montage.

Christian Metz distingue plusieurs séquences dont² :

- La scène ou séquence en temps réel : la durée de la projection égale la durée fictionnelle.
- La séquence ordinaire : comporte des ellipses temporelles plus ou moins importantes, suite chronologique.
- La séquence alternée : montre en alternance deux (ou plus de deux) actions simultanées.
- La séquence en parallèle : montre en alternance deux (ou plus de 2) ordres de choses (actions, objets, paysages, etc.) sans lien chronologique marqué, pour établir par exemple une comparaison.

Un terme important quand on fait de l'analyse de film est la diégèse qui correspond à tout ce qui englobe l'univers fictif créé par le film. On distingue l'univers diégétique de l'univers extra-diégétique (le dispositif de tournage - caméra, perche, etc. par exemple ou une musique extra-diégétique, c'est-à-dire dont on ne voit pas la source à l'écran).

Le Plan

Pour analyser un plan (et/ou une scène), nécessité de toujours commencer par la description qui prépare l'analyse. Mais l'analyse ne peut se contenter d'être de la description. Attention aussi à la tentation de l'analyse plan par plan, parfois peu satisfaisante.

Un plan est l'unité de pellicule qui a été impressionnée entre le début et la fin d'une prise, entre le moment où l'on crie : « Moteur ! Action ! » ... Et « Coupé ! »

Le plan peut avoir une durée d'une fraction de seconde (mais sera alors à peine perceptible à l'œil) jusqu'au chargeur entier de la caméra (soit à peu près 11 minutes).

2 Cf. Précis



Il peut être fixe ou en mouvement : le mouvement peut être donné par la caméra : lorsqu'elle avance physiquement, on parle de travelling (avant, arrière, latéral, droite-gauche, gauche-droite, etc.), lorsque seule la tête de la caméra bouge, on parle de panoramique (droite-gauche, gauche-droite, bas-haut, haut-bas), lorsque c'est l'objectif de la caméra qui bouge, il s'agit d'un zoom (avant, arrière), c'est-à-dire un travelling optique.

Les mouvements de caméra, grâce à des appareillages, peuvent avoir beaucoup d'ampleur (grue) ou donner aux déplacements une grande fluidité (steady-cam).

Lorsqu'on tourne un plan, on réfléchit à l'endroit où l'on va placer la caméra et donc à l'angle de la prise de vue : sera-t-il frontal, latéral, en plongée, en contre-plongée ?

Il faut aussi réfléchir au cadre, le délimiter : il s'agit donc d'inclure (ce qui sera dans le champ) et d'exclure (ce qui restera hors-champ), on aura aussi du bord-cadre.

Quel sera l'échelle du plan ? On distingue deux rapports d'échelle : celui qui se rapporte au décor (plan général ou de grand ensemble, plan d'ensemble, plan de demi-ensemble) et celui qui se rapporte au personnage (plan moyen, homme en pied - plan américain, dessous du genou - plan rapproché, taille, poitrine - gros plan. Le très gros plan, dit aussi « insert », concernera des parties du corps (un œil par exemple) ou des plans de détails (poignée de porte par exemple).

Des plans pourront avoir une grande profondeur de champ (distance entre l'objectif et le fond du cadre) et inscriront, par exemple, le personnage dans un décor.

