

INITIATION À L'ANALYSE DE L'IMAGE

Par Hervé Tourneur
(Ateliers CINA mai 2020)

Extraits https://www.youtube.com/playlist?list=PLBFqE7UZfVzSnKFb8N_AHZUNvBZhCzKp9

Introduction (*Gravity* – 2001 – *Wall-E*)

Extrait 1 – Gravity

Les éléments visuels et sonores de l'extrait (fin du film) peuvent être interprétés comme la renaissance du personnage féminin, lié dans un sens plus large à l'évolution de l'humanité ; place de l'expérience personnelle (du film, du cinéma, de la culture, etc) dans l'interprétation du film. Importance d'une argumentation basée sur le film, voire la filmographie du réalisateur (politique des auteurs).

Intertextualité avec le genre de la science-fiction, référence visuelle et sonore à 2001 dans *Wall-E*, référence thématique aussi (violence/technologie, question sur l'humain/machine)

1. Cadre

Évolution du format dans l'histoire du cinéma (1,33 ; 1,85 ; 2,35)

Argument commercial avec l'arrivée de la télévision (extrait n°3)

Extrait 4 – Tom à la ferme

Modification du cadre (du flat au scope) pour réduire le champ de vision, et donc les possibilités de fuite du personnage.

2. Champ, Contre-champ, hors-champ

Champ, contre-champ : montage facilitant les scènes de dialogue

Extrait 5 – Mon Nom est personne

Utilisation pour une scène de duel, importance de la mise en image du héros dans le cadre d'un genre en mutation (western des US à l'Europe)

Le champ/contre-champ génère un espace dans lequel le spectateur peut se représenter, nécessitant de suivre la règle des 180° (la caméra reste du même côté d'une ligne tracée entre les deux protagonistes)

Extrait 6 – The Dark Knight

Rupture de la règle des 180° afin de créer une ambiguïté entre les deux personnages (dans le sens de ce que dit le Joker : lui et Batman sont des freaks, pas si différents que ça).

Extrait 7 – La Cité de la peur

Autre exemple de champ/contre-champ mais à visée humoristique (on se sert de grammaire cinématographique connue et attendue de tous et on la détourne)

Extrait 8 – La Féline

Exemple de l'importance du hors-champ qui contribue largement à définir la diégèse, l'univers du film, à l'approfondir et ici à suggérer, notion capitale au genre fantastique.

Extrait 9 – Il Était une fois dans l'Ouest

Traitement inégal du champ/contre-champ dans une scène de duel : la caméra reste plus « proche » du héros, met de la distance avec l'antagoniste.

3. Profondeur de champ

Zone de netteté de l'image, permet de jouer sur les espaces, les informations transmises aux spectateurs (la distance entre le mari et la femme à la fin du premier Parrain ; futur avec obstacles à la fin des Temps modernes)

Extrait 10 – La Vie est belle

Profondeur de champ du fils : horloge, grille

Profondeur de champ du père : papillons dans des cadres, puis chaise vide en ombre sur le mur (auquel s'ajoute une « disparition » du personnage en fondu à la fin de l'extrait pour annoncer sa mort)

Extrait 11 – La Haine

Par un mouvement combiné de caméra situé au milieu du film, la profondeur de champ change (en tout cas sa perception) : les personnages sont écrasés par un décor flou (changement de focale), ce n'est plus leur univers, ils ne font pas parti de cet environnement.

4. Échelle de plan

Définit la distance entre l'objectif de la caméra et son sujet, permet de rendre compte des liens entre les personnages et leur espace, mettre en avant un objet ou partie du corps en particulier, ...

Extrait 12 – Jeune et innocent

Le plan-séquence (séquence réalisée sans montage) permet de passer par la plupart des valeurs de plan, du plan d'ensemble au très gros plan. Cette prouesse technique s'accompagne d'un intérêt narratif : les quelques secondes qui nous permettent de traverser la salle jusqu'au coupable du film sont les mêmes pour les personnages à la recherche de cet individu.

5. Axe de prise de vue

Correspond à la hauteur de la caméra par rapport à son sujet. Une plongée pour une caméra au-dessus de son sujet ; une contre-plongée pour une caméra en dessous.

Extrait 13 - Il Était une fois dans l'Ouest

La position de la caméra, en plongée ou contre-plongée selon le personnage filmé détermine d'un côté la domination (supériorité), de l'autre la chute (infériorité), l'absence de perspective.

6. Mouvements de caméra

En théorie, deux mouvements existent, mais peuvent être combinés.

Le panoramique : la caméra pivote sur son axe (horizontal, vertical, diagonal, 360°, etc).

Le travelling : la caméra se déplace entièrement, pouvant suivre ou s'éloigner de son sujet.

Extrait 14 - La Prisonnière du désert

Plusieurs panoramiques permettant de suivre l'action (des cavaliers) puis un autre à la fin pour recadrer les personnages.

Extrait 15 - Paris, Texas

Travelling aérien, nous faisant découvrir un paysage désertique puis un homme seul (parallèle à faire avec l'errance du réalisateur dans un pays qu'il avait mythifié). On comprend/peut interpréter à la fin qu'il s'agissait du regard d'un aigle.

Extrait 16 - Shining

Steady-cam, travelling parfaitement fluide, sans balancier, permettant ici une sensation de flottement lié à l'esprit maléfique de l'hôtel.

Extrait 17 - Les Affranchis

Mouvements similaires à La Haine : travelling compensé (par l'utilisation du zoom). Ce double mouvement, déjà utilisé dans *Vertigo*, a pour effet de conserver la même valeur de plan tout en modifiant la profondeur de champ. Ici, le décors à l'arrière semble de rapprocher, empêchant toute fuite du personnage, toute ouverture étant ainsi bouchée.

7. Durée

La question de la durée, et du temps est vaste au cinéma. Le rythme du montage, la durée des plans, leur échelle, la musique, ... autant d'éléments modifiant notre perception du temps.

Extrait 18 - Phantom of the Paradise

Ici, De Palma combine deux plan-séquences dans un seul et même cadre grâce au split-screen (écran partagé). Le plan-séquence nous permet de voir une action, dans sa totalité, sans montage (et donc une illusion de réalisme, d'un plan qui n'a pas été manipulé). Outre la référence à l'ouverture de *La Soif* du mal avec un plan-séquence à l'identique, le split-screen nous permet aussi d'associer cause et conséquence dans le même cadre, l'action et la réaction.

8. Montage

Le montage est la couture des plans entre eux ; pouvant permettre la continuité, l'unité au sein d'un récit, l'élaboration de sens entre les plans et la mise en place d'un rythme.

Extrait 19 - The Great Train Robbery

Considéré comme le premier film narratif, son utilisation du montage permet de suivre et comprendre le récit en toute transparence.

Extrait 20 – Sunset Boulevard

Ici, en plus d'une continuité dans le récit, le montage (en fondu, associant le mouvement du personnage à celui de la balle de golf) fait un parallèle entre le scénariste et la balle avec laquelle l'agent s'amuse, manipule.

Extrait 21 – À Bout de souffle

Un premier montage trop long a conduit Godard à raccourcir son film. Si généralement des scènes entières sont enlevées, ici le réalisateur fait le choix de couper à l'intérieur des plans, faisant ainsi des jump-cut et venant rompre une logique de montage transparent.

9. Son

Au cinéma, on peut entendre trois catégories de son : dialogue, musique et bruitage.

Il reste à définir la source de ces sons : dans le champ de l'image (son IN), hors-champ (son OUT), ajoutée, ne faisant pas partie de la diégèse (son OFF).

Extrait 22 – *Apocalypse now*

L'extrait permet, avec La Chevauchée des Walkyries, d'identifier les trois sources :

Son IN et OUT : la musique n'ai pas entendue de la même façon en fonction de la distance avec la source.

Son OFF (à partir de 2'03) : quelle que soit la distance avec la source, la musique est à la même hauteur.