

Pour analyser un film de Bertrand Tavernier...

Les critères d'analyse énoncés ci-dessous sont ceux que Bertrand Tavernier développe dans son *Voyage à travers le cinéma français* (2016) et à partir desquels il détermine l'idiosyncrasie du cinéma français.

Personnages et dialogues

Typiques. ¹	Individualisés.
Archétypes, ingrédients du scénario. ²	Émancipés par rapport au scénario et/ou aux codes du genre.
Moraux ou immoraux. ³	Amoraux et nuancés.
Personnages du verbe (= parlés). ⁴	Personnages joués.

- 1 Par exemple, le personnage du pirate, quand il est typique, a une tête de pirate, un passé de pirate... (cf. *Pirate des Caraïbes*, 2003).
- 2 Par exemple, dans un film de guerre, les personnages ne sont souvent là que pour réaliser les batailles du scénario.
- 3 On peut dire aussi les gentils et les méchants. Des personnages amoraux sont des personnages qui mettent en difficulté la grille de lecture morale (gentils ou méchants... mais seulement d'un certain point de vue, méchants mais compréhensibles ou dignes de pitié...).
- 4 Rappel : l'histoire du cinéma a commencé par les films muets. Un personnage parlé s'exprime, alors qu'un personnage joué se montre.

Jeu des acteurs

Jeu contraint par des stéréotypes. ⁵	Jeu particulier.
Jeu contraint par la technique. ⁶	Jeu libéré de la technique.

Image, décors et caméra

Esthétique classique. ⁷	Esthétique moderne (voire baroque).
Décors de studio ou faciles à traiter pour l'équipe technique. ⁸	Décors réels ou technique-ment difficiles.
Décor comme toile de fond. ⁹	Décor signifiant.

- 5 On peut imposer à l'acteur de jouer son rôle de la manière attendue par le public (par exemple, la démarche du méchant hors-la-loi dans les westerns).
- 6 Le matériel technique du tournage n'entre pas partout. Il est par exemple difficile de prendre de l'image et du son dans un espace réduit (ex : une cage d'escalier). Ainsi, l'équipe technique peut demander à l'acteur de se positionner dans des endroits plus commodes et de jouer en évitant les grands gestes (qui peuvent sortir du champ de la caméra quand elle est rapprochée). La question est donc : l'acteur suit-il la caméra ou est-ce l'inverse ?
- 7 L'esthétique classique attire le regard du spectateur vers un point précis de l'image, qui est souvent le centre, là où se passe « l'essentiel ». L'esthétique moderne s'amuse à perdre le regard du spectateur (en décentrant le sujet, en chargeant l'image, en mettant en valeur les sur-cadres...). (Exemple : le *Casanova* de Fellini, 1976.)
- 8 Pour une équipe technique, le studio est l'endroit rêvé : le sol est plat, les rails sont là pour porter la caméra, l'éclairage est adaptable... A l'inverse, les décors réels sont cauchemardesques car la luminosité est aléatoire, le sol n'est pas à niveau... (A noter : travail remarquable des décors réels dans *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, 1975.)

Caméra
transparente.¹⁰

Caméra
sensible.

Musique et sons

Musique
redondante
pour l'image.¹¹

Musique
perpendiculaire
au film ou
contrapuntique.

Musique
présente
quand on
l'attend.¹²

Jeu sur la
musique et ses
silences.

Sonorisation
symboliste.¹³

Sonorisation
réaliste.

- 9 Le décor peut être utilisé comme simple toile de fond pour faire ressortir l'action en cours ; c'est souvent le cas dans *Star Wars* (George Lucas, 1977), où les décors sont simples, épurés et géométrisés à l'extrême. A l'inverse, le décor peut signifier en dehors de l'action principale : par exemple, une scène de conflit peut avoir lieu sur fond de fête. A noter : le décor peut aussi signifier l'état d'esprit du personnage : le sentiment de solitude peut se rendre par une toute petite silhouette dans un vaste paysage désert.
- 10 Dans les films à grand spectacle, le propre de la caméra est de se faire oublier : il y a une grammaire des mouvements de caméra que les spectateurs ont intériorisée au point qu'ils ne la voient plus (exemple : dialogues en champ-contrechamp par-dessus l'épaule). On peut aussi rendre la caméra sensible en contrevenant à cette grammaire : mettre la caméra derrière un personnage (ce qui cache une partie de l'image par un dos), refuser le champ-contrechamp par un long plan d'ensemble, multiplier les faux-raccords... (Référence : *Le Mépris* de Jean-Luc Godard, 1963.)
- 11 Là encore, il y a une grammaire de la musique : on balance les violons (ou la chanteuse) lors de la scène « vachement romantique » du film (exemple : *Titanic* de James Cameron, 1998) et on déchaîne l'orchestre symphonique dans les scènes de bataille. La musique sert donc à renforcer ce qui se passe à l'écran. A l'inverse, il est possible de la décaler. On peut la rendre perpendiculaire ; par exemple, dans la *Bête humaine* de Jean Renoir (1938), le meurtrier Jacques Lantier poursuit la femme qu'il aime pour la tuer : l'image rend la violence de la scène, tandis que la musique rappelle l'amour. On peut aussi rendre la musique contrapuntique : la marche des *marines* sur la chanson de Mickey Mouse dans la scène finale de *Full Metal Jacket* (de Stanley Kubrick, 1987).
- 12 Il y a des moments où on attend de la musique... et où elle ne vient pas.

Vision de l'homme et du monde

Homme
fondamentale-
ment
mauvais.¹⁴

Homme
fondamentale-
ment bon.

Conformis-
me.¹⁵

Anticonfor-
misme.

Démésure
héroïque.¹⁶

Mesure
humaine.

- 13 Dans *Oedipe Roi*, de Pasolini (1967), un simple feu d'artifice est sonorisé comme un coup de canon ; le point de vue est celui d'un enfant qui voit pour la première fois et le feu d'artifice et son père embrasser sa mère : dans son esprit, ça résonne comme un coup de canon. C'est donc une sonorisation expressionniste (tableau emblématique de l'expressionnisme : *Le Cri* d'Edvard Munch, 1893).
- 14 Cela ne veut pas dire qu'il n'y a que des gentils ou que des méchants dans le film. Il s'agit de savoir si les personnages se rendent spontanément de petits services et, en l'absence de tout intérêt, sont plutôt bons les uns envers les autres ou si, au contraire, ils sont spontanément nuisibles les uns envers les autres. Cela se voit généralement mieux en observant les personnages secondaires. Il y a là deux philosophies : la vision française influencée par Rousseau (l'homme est naturellement bon, seule la société peut le rendre mauvais) et la vision anglo-saxonne influencée par Hobbes (l'état naturel de l'homme est une guerre de tous contre tous, à laquelle seule une hiérarchie peut mettre fin, à laquelle on accorde le monopole de la violence légitime pour mettre fin au chaos).
- 15 Un film conformiste fait explicitement ou implicitement l'éloge d'un certain ordre du monde, soit en le montrant, soit en montrant que son contraire conduit à des catastrophes. En bref : un film conformiste dit le Bien et le Mal.
- 16 Stefan Zweig, dans son autobiographie *Le Monde d'hier* (1944) saisit cette distinction à l'occasion de la Première Guerre mondiale. La propagande de guerre allemande mettait en avant le type surhumain du glorieux soldat d'acier, celui qui ne peut pas perdre (et qu'on retrouve avec les SS sous Hitler). A l'inverse, les Français avaient un héroïsme plus humain : le soldat, citoyen moyen fondamentalement bon, venu faire la guerre parce que c'est son devoir et qu'il est sincèrement attaché à la République. Tandis que le soldat allemand se bat (d'après la propagande) pour manifester sa surhumanité, le soldat français se bat parce que c'est son devoir, même si ça ne le glorifie pas, même si c'est dur et atroce. C'est un héroïsme à mesure humaine.

Idéalisation.¹⁷ _____ Réalisme.

Réception et prise en charge du spectateur.

Mode épique.¹⁸ _____ Mode lyrique.

Immersion.¹⁹ _____ Sidération.

Identification.²⁰ _____ Distance.

- 17 L'idéalisation aboutit à des bizarreries qu'on croise souvent chez les romantiques : la prostituée au grand cœur, le pauvre qui reste vertueux... Les écrivains naturalistes comme Émile Zola n'ont eu de cesse de dénoncer cet idéalisme : « mes personnages ne sont pas mauvais, ils ne sont qu'ignorants et gâtés par le milieu de rude besogne et de misère où ils vivent » (Préface de *La Fortune des Rougon*, 1871) ; autrement dit : un homme vivant dans la misère ne peut pas être vertueux car le milieu dans lequel il vit l'en empêche.
- 18 Le mode épique consiste à tenir le spectateur en haleine par l'enchaînement des actions. Le mode lyrique consiste à laisser résonner les actions en montrant leurs conséquences émotionnelles (par la musique, par les expressions de visage des acteurs...).
- 19 Dans le cas de l'immersion, on vit le film. La sidération est le contraire : on ne peut pas vivre le film car il heurte nos évidences intérieures. Autrement dit, on voit... mais on a du mal à comprendre et à ressentir ce qu'on voit. La sidération, c'est le regard intensément interrogatif des premières fois.
- 20 Cela fonctionne par rapport aux personnages. Dans le cas le plus simple, on s'identifie à un personnage ou deux (Juliette Capulet pour les filles / Romeo Montaigu pour les garçons). Plus complexe : plusieurs personnages peuvent être supports d'identification (en fonction du spectateur ou de la progression : dans *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, 1975, on peut s'identifier au héros éponyme au début... mais il devient ensuite un anti-héros et l'identification cesse). Le réalisateur peut aussi choisir de garder les personnages à distance du public, en s'arrangeant pour que leurs manières d'être, leurs actions ou leurs propos gardent une part d'incompréhensible étrangeté.

