

# LE LANGAGE DU CINEMA NARRATIF



RESUME DES BASES DES TECHNIQUES DE REALISATION DE FILMS,  
SELON LES REGLES DU LANGAGE NARRATIF DU CINEMA INDUSTRIEL  
OCCIDENTAL.

## *INTRO.*

---

Cinéma classique. Raconte des histoires de la façon la plus efficace possible, basées sur la vraisemblance psychologique.

Son langage repose sur les habitudes du spectateur. Il vise toujours à proposer la vraisemblance, et la technique doit s'effacer.

Tout récit s'élabore selon certaines modalités :

- L'histoire. Déroulement des évènements, répartition des personnages.
- Narration. Mise en place de l'espace, du temps et des positions narrateur / spectateur. Elle brise le déroulement chronologique de l'histoire, focalise l'attention sur tel personnage et manipule le savoir du spectateur par rapport à celui du personnage.

Un film médiocre se reconnaît en ce qu'il est réductible à son intrigue, son histoire, car la mise en scène n'enveloppe pas le film, mais elle participe à sa signification. Entre l'histoire et la narration il y a un décalage qui marque la présence de quelqu'un qui maîtrise le récit.

## *Chapitre 1. Les structures du récit.*

---

Raconter une histoire c'est raconter la transformation d'une situation donnée en situation nouvelle, et les étapes pour y parvenir.

On dit d'une histoire qu'elle est classique quand elle repose sur la psychologie du personnage. On peut mettre plus l'accent sur l'action (cinéma industriel), sur la complexité du personnage (cinéma d'auteur), pour les meilleurs les combiner.

Il faut comprendre que le public trouve dans les histoires le même plaisir que celui de l'enfant qui demande qui lui demande qu'on lui répète toujours le même conte. La mécanique narrative est assez simple, elle introduit juste assez d'imprévu pour qu'il fasse des suppositions, non pas sur le dénouement, mais sur la façon dont le héros va y accéder.

Les cinq étapes.

CF La poétique d'Aristote., principes de bases du drame (exposition, crise, climax), ses fonctions (identification, catharsis), ainsi que le statut des personnages (caractérisation, motivations) et certaines lois dramatiques (unité de lieu, de temps, d'action).

Séquence initiale ou programme narratif (déclenchement de l'intrigue)	1 séquences de 3 scènes	Le prologue La situation initiale Le nœud dramatique
Evènements de provocation (déroulement de l'intrigue)	3 séquences de 3 scènes	Un vouloir est déclenché.
Récapitulation, prise de conscience (retournement de la situation)	1 séquences de 3 ou 5 scènes	Acquisition du savoir
Evènements de résolution, achèvement de la performance (déroulement de l'intrigue)	3 séquences d'environ 3 scènes	Epreuve de performance pour acquérir le pouvoir
Séquence finale (résolution de l'intrigue)	1 séquences de 3 scènes	Le dénouement (tout se décide) La situation finale (le héros règle le problème) L'épilogue (tout est revenu dans l'ordre)

Durée :  $1+5 = 2+3+4$ . Point de conflit à la fin de chaque partie.

Le cinéma de divertissement propose des histoires aussi répétitives que prévisibles, avec des héros toujours unidimensionnels parce que la causalité n'est jamais de nature sociale, politique ou historique... elle est uniquement psychologique.

Un film d'une heure trente contient une moyenne de 9 séquences d'environ 10 minutes, comportant une moyenne de trois scènes de 3 minutes.

Les films élémentaires montrent :

- Les scènes de mise en situation en plein éloignés et peu nombreux.
- Les scènes psychologiques ou de dialogues en plan moyens (vingtaine).
- Les scènes d'actions, tension ou crise surtout en plans rapprochés (trentaine).

## *Chapitre 2. Le découpage de l'espace.*

« Un cafard filmé en gros plan paraît cent fois plus redoutables qu'une centaine d'éléphants en plan d'ensembles » Eisenstein.

Format de l'écran.

Colorisation. Noir et blanc plus propice au réalisme que la couleur.

Choix de l'objectif.

Focale normale → vision humaine

Grand angle → + profondeur de champ, sujet se déplace + vite

Téléobjectif → Inverse.

Eclairage, facteur le plus significatif. Par l'intensité, la nature et la direction de la lumière, on détermine les zones de netteté, les contrastes, les volumes. Lumière dirigé souligne les formes, la diffuse enrobe l'ensemble en diminuant les contrastes. Mais le cinéma classique se contente de reproduire la réalité et de se mettre au service de l'expressivité des acteurs.

### **Cadrage et composition.**

La caméra exclut plus de choses qu'elle n'en montre. Le **cadrage** est un choix.

L'hors-champs est envisagé suivant une direction horizontale.

On valorise le sujet en vidant l'avant-plan, en répartissant la lumière, en accentuant l'angle ou le mouvement.

Sens de lecture occidentale : de gauche à droite. Monter bas gauche → haut droit.

### **La composition.**

- Par les tiers. Personnage statique, dégage le coté où va son regard ; en mouvement, le coté vers lequel il se dirige.
- Triangulaire.
- En diagonale.
- ...

Position du personnage.

- De face, il nous interpelle.
- Trois quarts face, il nous invite
- De coté ou de dos, il nous ignore.

Dans un contre-champ épaulé, le personnage de face s'avère le plus important, surtout à gauche.

Rapprochement. Gros plan + d'importance.

Séparation. Le perso seul face à un groupe suscite plus d'empathie. Jeu de regard, d'éclairage, de champ contre-champ.

Différenciation, personnage plus important :

- Eclairé / Ombre
- Debout / assis
- En mouvement / statique
- S'approche / s'éloigne

### Echelles des plans.

Grand Ensemble	Cam très éloignée, cadre un paysage extérieur très vaste	Distances qui privilégient le décor et le contexte selon l'importance plus ou moins grande du personnage, donc surtout des plans de mise en situation, des plans <i>descriptifs</i> .
Ensemble	Cam assez éloigné pour qu'on ne distingue pas encore le personnage	
Demi-Ensemble	Cadrage qui donne une égale importance aux décors et aux perso	
Moyen	Perso cadré de façon l'image de la tête au pieds	Distances qui visent à mettre le personnage en relation avec les autres ou à cerner son comportement donc surtout des plans d'action ou de dialogues, des plans <i>narratifs</i> .
Américain	Cuisse	
Semi-rapproché	Ceinture	
Rapproché	Buste / Epaules	
Gros plan	Le visage occupe toute l'image.	
Très Gros Plan	Détail du visage, ou un objet (insert : valeur explicative)	Distances qui vise à isoler le personnage pour cerner ses émotions et ses sentiments, donc surtout des plans de dramatisation, des plans <i>psychologiques</i> .

Plan objectif, point de vue caméra / plan subjectif point de vue du personnage.

### Angles de prises de vue.

Il dépend de deux coordonnées spatiales : l'angle formé par l'axe optique de l'objectif avec l'horizontale ; l'angle formé par les horizontales du cadre avec l'horizon

- Angle normal : 1m65, ou adapter au niveau des yeux.
- Plongée : caméra plus élevée, diminue le personnage.

- Contre-plongée : caméra plus basse, grandit le personnage, surtout s'il n'y a pas de décors derrière.

### Profondeur de Champ.

La profondeur de champ diminue:

- en ouvrant le diaphragme.



- en zoomant, augmentant la focale.
  - préférable si les perso sont proche (à diaphragme relativement ouvert).
- en diminuant la distance de mise au point.



- en extérieur en utilisant des filtres gris neutre (0,3 = -1 diaph, 1,2 = - 4 diaph)

Plus on veut de profondeur de champ, plus il faut de lumière si l'on joue sur le diaphragme.

Une lumière douce demande plus d'acuité de mise au point.

En vidéo, avec une faible profondeur de champ, la netteté se fait naturellement sur le plan de mise au point, mais juste derrière le flou s'installe, il n'y a pas de dégradé comme sur un film.

### Vitesse d'obturation.

#### Lumière.

+ Vitesse est rapide, + l'image est sombre.

#### Mouvement.

Lente -> motion blur / flou de mouvement.

Rapide, donne effet d'action. Attention les mouvements de caméra vont créer des distorsions de l'image

### **Mouvements.**

Panoramique. Horizontal / vertical

Travelling. Avant / Arrière ; horizontal / vertical ; circulaire.

Zoom. Grossit ou diminue le sujet en faisant varier la profondeur de champ.

Caméra portée, grue, steadycam ...

Un mouvement de caméra ralentit l'action, un changement de plan nous amène direct au sujet visé.

Le mouvement dans l'image reste plus important que le mouvement de la caméra.

Un mouvement en caméra fixe apparaît plus rapide à l'avant-plan, dans les gros plans les comédiens ralentissent leur mouvement.

### ***Chapitre 3. La continuité visuelle.***

---

*« Si les acteurs qui dialoguent sont excellents, plan-séquences, s'ils sont inégaux : champ-contre-champ. » Truffaut.*

Le découpage analytique doit reconstituer une certaine continuité visuelle dans l'action pour laisser croire que les plans se suivent naturellement.

Tout changement de plan d'un même sujet, entraîne un changement d'angle entre 30° et 180°.

Si on passe de l'autre côté de l'axe des 180, leur faire savoir par un élément.

Un fort changement de plan tolère l'absence de changement d'angle, et vice-versa.

Dans un champ/contre-champ, on fait comprendre la relation spatiale entre les deux selon en répétant chacun plusieurs fois, selon un principe d'alternance; que l'on complète par un plan général ou une profondeur de champ qui englobe tous les sujets (le master) et les situe les uns par rapport aux autres, cela en respectant un axe imaginaire.

### **Dialogue :**

1. Mise en situation. Plan moyen.
2. Champ/contre-champ externe, filme deux fois puis on cut au montage.
3. Champ/contre-champ interne.
4. Ouverture spatiale sur Externe ou plan moyen.

Plus le plan est rapproché, plus on donne une impression de présence.

Interne ou externe, on privilégie un acteur principal par la distance et la durée de ses plans. Ce sont les dialogues qui décident de l'alternance, de l'ordre, de la durée des plans. Quand la scène est trop longue ou que les personnages se déplacent l'un par rapport à l'autre on réutilise le master.

Plan de face : angle 15°.

### **Scène 3 personnages.**

Un individu et un groupe de 2 : l'axe relie les deux groupes

3 individus à égale importance : chaque série de 2 engendre son axe et se retrouve raccordé par les regards.

Si on change de directions dans une série de plans, il faut en informer le public par une inversion effectuée dans l'image (le perso vient vers la caméra qui traverse l'axe, un témoin bouge la tête)

### **La loi des raccords.**

Regards. Doivent toujours être connectés, ou pas. Selon que les personnages se regardent ou qu'ils regardent un même objet. Même au téléphone. Gros plan est souvent suivi d'un plan de ce qu'il regarde (subjectif).

Mouvements. Permet à une action commencée dans un plan de continuer naturellement dans le plan suivant malgré le changement d'angle.

On ne reprend pas exactement au même endroit, il convient de supprimer un certain nombre d'image, d'autant plus élevé que l'angle est important et le mouvement est rapide.

Direction. Un sujet en mouvement doit apparaître dans l'image du côté opposé à celui d'où il est sortit dans l'image précédente.

Faire attention au distance, la taille du perso doit être la même à l'entrée et à la sortie.

Un sujet en déplacement ne doit pas se retrouver au centre en permanence, au début comme à la fin des plans sinon il ne progresse pas mais se contente de changer de décors.

Vers la droite : Déplacement vers l'Est, bon personnage.

Vers la gauche : déplacement vers l'Ouest, mauvais personnage.



L'impression de réalité exige la maîtrise du découpage.

#### Chapitre 4. L'articulation du temps.

---

Difficile car le temps est une notion subjective.

Ex : Resnais et Fellini, présente passé et présent, imaginaire et réalité de la même manière pour exprimer le déroulement d'une conscience intérieure.

Flash-back. Souvent en point de vue subjectif. A l'époque introduit par un flou et voix off, maintenant de plus en plus sec. Élément d'information qui permet de comprendre une situation.

Flash-forward, plus un point de vue du réalisateur.

On peut manipuler la durée par trucages :

- Ralenti/accéléré
- Focales. Plus lent téléobjectif qu'au grand angle.
- Plans. Un gros plan semble durer moins longtemps qu'un plan général.
- Plan par plan / plan-séquences.
- Les ellipses
- Les plans de coupe

Ellipses et plan de coupe.

Une ellipse consiste à supprimer les temps faibles au profit des temps forts, on laisse tomber l'anecdotique. Peut se réduire à un raccord sonore ou visuel.

- Le plan de coupe (détail, ou ce que le personnage voit) permet au contraire de perdre la notion de temps. Idéalement issu de l'action, permet également de masquer une erreur de continuité.
- Plan de détail (cut in). Gros plan issu de la scène, attire l'attention et sert à mieux décrire la scène.
- Plan de diversion (cut away). Élément de rupture qui permet d'interrompre l'action pour la reprendre un peu plus loin.
- Plan de réaction (réaction shot). Comportement d'un témoin qui dicte au spectateur la réaction à avoir.

Etirer / accélérer. Exemple.

1. Rapide. Un couple avance de face / contre champ ils sont de dos.
2. Lent. Un couple avance, passe devant la caméra / contre champ vide, puis ils

apparaissent.

Couper entre deux scènes consiste moins à raccorder qu'à créer des contrastes.

Ex : voiture tourne coin de rue, plan rapproché plongé de côté -> plan éloigné, angle normal, vue de face ...

Les ponctuations se voient de plus en plus abandonnées au profit des coupes franches.

#### **SIGNES DE PONCTUATION.**

Plans sont séparés ou liés par un effet optique.

- le volet : une ligne horizontale ou verticale, voire oblique, traverse le champ, « effaçant » la première image et découvrant la seconde au fil de son avancée
- le chassé : la deuxième image semble pousser la première, et prendre sa place
- l'iris : cercle entouré de noir qui s'ouvre ou se referme.
- le fondu ou ouverture au noir, l'image s'obscurcit progressivement jusqu'au noir complet; marquait un changement de lieu, d'action, de temps.
- fondu enchaîné, une image apparaît en surimpression fugitive d'une image qui disparaît ; transition psychologique ou symbolique
- le filé : mouvement panoramique très rapide qui rend l'image momentanément indéchiffrable et permet alors d'en introduire une autre ;
- le flou peut également servir de « signe de ponctuation » lorsque le défaut de mise au point apparaît délibéré.

Vidéoclip utilise ponctuation comme : L'accélééré, le ralenti, le flou, l'image figée, la distorsion sonore ou visuelle.

Cinéma préfère garder une impression de réalité grâce au raccord.

#### **Le rythme filmique.**

Plan court, dynamique.

Plan long, solennel.

Dans une poursuite au lieu d'accélérer la vitesse d'une voiture, on raccourcit progressivement ses plans.

Pour dramatiser, créer l'excitation, on se rapproche du sujet pour augmenter l'impression de densité, et on accélère la cadence, pour faire croire qu'il se passe plus de choses dans un même laps de temps.

Le rythme est déterminé par le temps nécessaire pour saisir le contenu d'une scène, et le degré d'intérêt suscité chez le spectateur; il dépend moins de la durée réelle que de l'impression de durée.

## A durée égale.

+ long	- long
Plan ensemble	Gros plan
Perso statique	Perso en mouvement

A longueur égale un ensemble dynamique paraît plus court qu'un statique.

Le découpage analytique n'a pas la même nécessité dramatique que le tournage en continuité.

La vision fragmentée focalise l'attention du spectateur, crée des associations d'idées, des significations et impose une interprétation de l'évènement représentée -> sollicite la participation émotive. Suggère un temps plus court que le temps réel. Le tournage en continuité c'est celui qui se fait en plan-séquence avec profondeur de champ et mouvement de caméra. Respect de la durée réelle, illusion d'assister à des événements de la réalité. Respect de l'ambivalence ou de la densité des événements. Mais la profondeur de champ constitue en elle-même un montage dans l'image -> sollicite l'attention et le jugement. Suggère un temps plus long que le temps réel.

### Chapitre 5. Les fonctions des personnages.

La sémiotique narrative explique que l'on raconte toujours la même histoire de l'affrontement du désir contre la loi, du l'ordre et du désordre.

**Greimas** systématise le schéma évènementiel en le ramenant à 20 situations et six rôles.

1. Pour améliorer son sort, le *sujet* transforme son désir en action quitte à entrer en conflit avec d'autres.
2. Il vise un *objet*. Être aimé, objet matériel, abstraction...
3. Le *destinateur* donne au sujet une mission dont la réussite profitera au *destinataire*, les deux rôles pouvant être tenus par le sujet lui-même.
4. Les *adjuvants* aident le héros, contrairement aux *opposants*.

Les actants peuvent être des forces naturelles, morales ou sociales.

Un même rôle peut être rempli par plusieurs personnages ; un même personnage peut remplir plusieurs rôles (même contradictoire). Il arrive qu'au fil du récit les personnages changent de rôle actantiel, que le problème initial se complique.

La situation initiale amorce le programme narratif par un méfait ou un manque, il y a instauration d'un *vouloir*. Le destinataire établit alors un contrat avec le sujet qui décide de chercher l'objet. Dans la 2<sup>o</sup> partie, les péripéties fournissent des épreuves qualifiantes qui permettent au sujet d'acquérir la compétence ou le savoir. L'adjuvant soutient le sujet dans sa quête, l'opposant barre la route. Dans la 4<sup>o</sup> partie les péripéties de résolution instaurent une épreuve principale qui permet au sujet d'exercer son pouvoir, d'accomplir la performance. La situation finale va résoudre la quête il y a glorification du héros, le destinataire sanctionne l'achèvement du contrat.

Le sujet est d'autant plus intéressant qu'il ne donne pas l'impression d'exister uniquement pour le déroulement de l'intrigue, il existe par lui-même laisse croire qu'il a un passé, et se permet des comportements non-stéréotypés, ambigus.

Adjuvants et opposants, sont des figures relativement stables, des faire-valoir pour le héros. Plus humain, plus imparfaits que le héros, ils peuvent être donc plus intéressants.

Une version du Schéma du Mono mythe de Joseph Campbell (influence Lucas, etc....):

#### Première partie: le départ

1. L'appel de l'aventure: le héros à ce stade n'est qu'une personne ordinaire, vivant dans son environnement habituel, confortable, mais il se voit attribuer une mission extraordinaire.
2. Le refus: le héros refuse dans un premier temps de partir à l'aventure, souvent par peur. Il a besoin d'une motivation supplémentaire pour s'engager dans l'aventure.
3. L'aide surnaturelle: un guide spirituel et magique apparaît au héros. Il lui donne le coup de pouce pour débiter l'aventure. Mais l'apport du guide s'arrête là, et le héros est livré à lui-même.
4. Le point de non-retour: cette fois le héros se lance dans l'aventure et quitte son territoire pour entrer dans l'inconnu. Il doit faire face à son premier ennemi, et le vaincre.
5. La gueule du loup: maintenant le héros est loin de son territoire, il sait qu'il doit arriver au bout de sa mission ou mourir. Il est impossible de faire marche arrière.

#### Deuxième partie: l'initiation

1. L'entraînement: le héros fait face à une série d'épreuves qui vont l'endurcir, mais il est encore incapable d'accomplir la mission seul. Sur sa route, il rencontre des alliés et des ennemis.

2. La figure maternelle: le héros est confronté à une figure maternelle pour laquelle il voue un amour inconditionnel. Il doit surmonter son amour pour poursuivre sa mission.
3. La caverne: le héros doit affronter ses peurs les plus profondes afin d'atteindre l'objectif de sa mission.
4. La mauvaise posture: le héros est dans une mauvaise passe, il est sur le point de mourir. Il doit réunir ses forces pour s'en sortir. Il sort plus fort de cette épreuve.
5. La figure paternelle: le héros est confronté à la figure paternelle, qui détient le pouvoir. Le héros doit le vaincre.
6. La déification: le héros ayant rempli sa mission dispose d'un peu de repos pour profiter de sa victoire.

### Troisième partie: le retour

1. La vengeance: les forces du mal veulent se venger, elles tentent une dernière fois de stopper le héros.
2. Le sauvetage: le héros est sauvé in extremis par ses alliés.
3. L'apprentissage: la mission apprend ou offre quelque chose au héros.
4. La maîtrise totale: le héros devient le maître.

Le personnage et son contexte.

Contrairement au stéréotype qui se réduit à quelques traits de caractères, le personnage se définit par sa façon de penser et ses attributs contradictoires qui lui permettent d'évoluer, il a une caractérisation intérieure.

Raconter une histoire c'est régler dans l'imaginaire des contradictions qui s'exprime en terme binaire : nature/culture, autorité/dissidence... ce qui menace ou garantit l'ordre social. En suscitant l'identification le personnage fait adhérer à un système de valeur. Il devient l'arbitre des affrontements. Parfois on le dédouble en une paire contrastée.

### **Le personnage et la mise en scène.**

Un personnage se définit par :

- Son apparence, démarche, tics, origine ethnique ou sociale...
- Ses actions, sa psychologie détermine ses comportements et ses gestes les plus anodins.
- Ses émotions, et ses opinions
- Ses relations aux autres.
- La mise en scène. Le héros est le porte-parole du réalisateur, le centre de l'univers diégétique : la caméra le suit, le découpe, la durée à l'écran lui confère un statut, la lumière le magnifie, les plans subjectifs lui fournissent l'intériorité, la voix-off lui permet de penser, les flash-backs fournissent l'imaginaire...

Le héros d'un récit écrit efface moins facilement les autres rôles. Il faut donc tenir compte de l'acteur qui incarne le personnage.

### **La participation du spectateur.**

Plaisir et participation affective du spectateur repose sur l'identification et la projection.

L'identification consiste à emprunter des comportements à quelqu'un que l'on considère comme un modèle. Elle s'exerce dans un univers de ressemblance et de proximité apparente avec l'univers réel du spectateur.

Identification *primaire*, dépend de la mise en scène. Le spectateur est témoin omniscient de l'univers du film, il regarde sans être vu, toujours au meilleur endroit.

Identification *secondaire* dépend de la structure narrative. Le spectateur choisit un personnage et investit son affectivité sur lui. L'identification engendre la sympathie et non l'inverse.

La projection consiste au contraire à détourner ses peurs sur un bouc émissaire, à incarner ses pulsions agressives dans des monstres de toutes sortes, à se dévouer de ce qu'on n'ose pas faire. Relève de l'univers de la violence, du fait divers et du morbide. Le plaisir de transgresser l'ordre et la morale par procuration provoque une catharsis. Cet apaisement relève d'un double-mouvement : d'une part la satisfaction de nos désirs inconscients, et d'autre part le fait que le châtiment nous délivre de l'angoisse d'avoir éprouvé ces désirs.

Le cinéma permet ainsi de vivre tous ces fantasmes sans aucun danger. Tout est permis au héros dans la mesure où il ne menace pas la sécurité idéologique du public.

Le spectateur endosse les valeurs proposées par le personnage, et la transparence du langage correspond à la transparence de l'idéologie.

Il faut interroger le langage pour remarquer le discours, ou briser la fascination pour comprendre la mécanique. L'impression de réalité reste l'outil le plus extraordinaire pour laisser croire que la conception hollywoodienne du monde est vraie, naturelle, universelle...

## ***Chapitre 6. Le montage des scènes.***

---

Une scène est un événement significatif se déroulant dans un même décor, impliquant un ou plusieurs personnages. Elle respecte l'unité d'action, de lieu et de

temps. Elle reste en ce qui concerne la causalité. Pour en définir une il faut dégager ce à quoi elle sert :

- Scène d'action, fait avancer le récit.
- Scène de description fournit des renseignements sur le personnage ou sur le drame.
- Scène d'articulation, indique le lieu, le temps ou sert de transition entre deux séquences.

Une séquence contient plusieurs scènes, c'est une unité dramatique qui expose développe et résout une action.

**Le découpage de quelques scènes courantes.** (Ce qui est valable pour la scène l'est pour le film entier)

Dialogue en champ-contrechamp, cf. chapitre 3.

Structure par alternance est un élargissement de la structure précédente, permettant lorsque l'on passe d'un espace, ou d'un personnage à un autre d'escamoter des parties, pratiquer des ellipses invisibles, manipuler le temps.

Dans une scène de poursuite, permet de contrôler l'impact souhaité. Des éléments de décors peuvent servir d'indices pour faire comprendre l'évolution, ou meubler en cas d'erreur. Chacune des deux actions doit avoir progresser également pendant qu'on regardait l'autre.

Logique du suspense, plans menaces sont étirés, ceux qui veulent l'empêcher de plus en plus court. (Cf. *The man who knows too much*, Hitchcock 1956)

Structure en parallèle. Le baptême dans *Le Parrain* (1971).

Deux actions simultanées se déroulant des endroits différents qui peuvent converger après un certain temps, constitué de deux trames narratives complètes en elles-mêmes, avec chacune leur propre arrangement de plans. Une action principale élaborée, et une secondaire condensée. La principale doit disposer au début du temps nécessaire pour s'instaurer quitte à devenir épisodique par la suite. Une différence de composition visuelle (valeur de plans...) informe du changement d'action.

Chaque action se déroule en plan de plus en plus courts et rapprochés au fur et à mesure qu'approche la convergence, mais le passage d'une action à l'autre permet d'accélérer le passage du temps, puisque le retour à l'autre action permet de la reprendre un peu plus loin.

Selon la construction on arrive à commenter une action par l'autre, privilégier un point de vue, contrôler la signification.

### Structure par exposition lente.

Images mystérieuses, confuses, sans importances, qui se contredisent ou se complètent pour en arriver graduellement à une signification particulière.

Habituellement série de gros plans pour révéler graduellement le contexte ou élargir la situation. Possibilité d'induire volontairement en erreur au début.

Le spectateur s'interroge, découvre et évalue.

### Structure Leitmotiv.

Découpage de rappel qui consiste à répéter une image charnière au sein d'une scène. Fait office de pivot entre les étapes de l'action, permet de la commenter, contribue à créer l'espace par son apparition en profondeur de champ.

Peut s'agir d'un geste, d'un élément de décor, d'un témoin de la situation.

Participe à la rythmique, relie plan rapproché et plan éloigné, corrige les faux raccords.

### Structures par mouvements de caméra, angles multiples, clignotements...

Raconter une histoire, c'est exercer un regard particulier et l'analyse d'un film commence avec le repérage des séquences. La qualité d'un récit dépendant d'abord de sa construction dramatique.

## Chapitre 7. Le montage de la bande sonore.

La perception de la bande sonore se fait en deux temps,

1. les son synchrones **in** et **hors champs**, dialogues, bruits dont la source est dans le plan ; oubliés en tant que tels car avalés par la fiction. On perçoit d'abord les paroles car tous les sons se hiérarchisent à partir de la parole. Les hors champs viennent élargir l'espace (bruits de bateaux, mouettes...)
2. les non-synchrones **off**, musiques, commentaires dont la source se situe hors-cadre et qui sont versés à la périphérie de l'image, au compte de la mise en scène.

L'intérêt de ces trois sphères est de reconnaître leur fonction, leur inventivité, leur correspondance. Les frontières ne sont pas étanches.

Il existe une zone intermédiaire, les sons internes. Ce que pense, ressent un personnage, ruminations mentales comme battements de cœur.

Prise de son on recueille les paroles, le mixage travaille l'intelligibilité et l'homogénéité des paroles, bruits, musiques, ambiances. Continuité à tous prix, on va jusqu'à remplir les blancs sonores par le *room tone*, bruit d'une pièce vide.



Complètement au service de l'image la bande sonore du cinéma classique doit contribuer au réalisme.

### Parole et musique.

Dans le dialogue on coupe l'image avant la dernière syllabe.

On peut se passer de dialogue mais pas de bruit. La qualité d'un dialogue se vérifie quand il ne peut être dit par un autre personnage.

Voix off peut :

- Fournir des info non-présentes à l'écran, commenter, accélérer le récit.
- Être à la première ou troisième personne.
- Être neutre, vivre le récit, l'orienter le récit.
- Se partager entre plusieurs personnages. (*Un film à deux voix ne réussit que si les dissonances sont annoncées par une note commune*, Godard).
- 
- sont annoncées par une note commune

Musique :

- Fonction d'accompagnement, d'expression des états d'âmes
- Chorégraphique
- Situe l'époque ou le lieu.
- Associé à un personnage, élément, une idée

Intégrée à la bande sonore elle ajoute une valeur expressive à l'image au même titre que la couleur.

### Montage par le son.

Les manipulations du montage sonore élargissent les capacités expressives.

Parce que le son participe à la mise en scène au même titre que l'image il n'est pas soumis à plus d'authenticité.

La bande sonore articule l'espace, quand elle n'en crée pas un autre.

Elle a son échelle de plans, sa profondeur de champ, ses contre-champs et surtout ses hors-champs sonore.

Le son in faisant partie de l'image et le son off étant lui étant extérieur, il est difficile de les modifier pour composer **l'espace**, contrairement au hors-champ.

Par contre le découpage du **temps** se fera surtout par le son interne, subjectif.

## Chapitre 8. Le montage du film.

---

La première fonction est d'assurer la **logique narrative**. La dramatisation consiste à choisir les faits les plus significatifs pour les articuler selon une logique de nécessité. Telle situation entraîne telle décision ou telle réaction, qui elle-même... Le déroulement se fonde sur un principe de causalité qui dépend du caractère du personnage principal. Il développe une signification et fournit un final surprenant. Les seules coïncidences admises sont au début, et les seuls faits du hasard doivent aggraver le cas du héros.

Le montage est une succession de réponse à une succession d'attentes. Un bon suspens ménage plusieurs hypothèses et maintient le spectateur en attente de confirmation.

La seconde est d'assurer la **transparence**. La succession de plans doit être fluide et passer inaperçue pour correspondre aux mouvements de l'attention (bande sonore aidant). Le morcèlement des plans analyse l'évènement selon la logique matérielle ou dramatique.

Enfin il contribue à la **dramatisation**. En décidant de quoi couper, quand et comment. Etirer, contracter ou faire sauter une scène.

### Le montage et les articulations du temps.

Qu'il s'agisse d'une scène ou du film, ce sont les mêmes techniques qui sont élargies.

Le montage **linéaire** organise une action unique en la développant dans un ordre logique et selon un enchaînement chronologique. Mais on peut sauter certains évènements, faire des ellipses, développer une période et contracter la suivante.

Le montage alterné juxtapose des actions se déroulant en même temps qui peuvent converger.

Le montage est parallèle lorsqu'il présente une analogie entre des actions, la comparaison enrichissants alors chacune des intrigues. *Le parrain II* (1974).

Le montage par exposition lente, consiste à retarder tout au long du film une information importante qui servira justement de résolution finale. Ex : intrigue policière cache les causes du méfait.

Le montage par leitmotiv structure le film autour d'un plan ou d'une scène qui revient périodiquement (comme un refrain), pour insister sur une idée importante.

Le montage inversé...

### **La dramatisation par le montage.**

De plus en plus, les cinéastes accumulent les intrigues parallèles, passent d'un récit ou d'un personnage à un autre, ou découpent des points de vues différents ; ils élaborent des structures cycliques avec retour des situations pour leur donner un sens nouveau, en mosaïques avec convergences de plusieurs itinéraires...

On atteint un point où les combinaisons narratives se révèlent plus intéressantes que l'histoire ... qu'elle ne raconte pas.

### ***Chapitre 9. La narration et la perspective.***

---

« *Un père tue son fils, dans la classe ouvrière c'est un mélodrame, chez des bourgeois c'est un drame, chez le ministre c'est une tragédie* » Jacques Godbout.

Il faut manipuler le savoir du spectateur par rapport à celui du personnage, et cette perspective s'exerce selon trois points de vues.

**Focalisation zéro**, ou spectatorielle, elle place le spectateur dans une position privilégiée. Le narrateur en sait plus que les personnages, il est omniscient, connaît leurs pensées, leurs émotions. (Suspens)

**Focalisation interne**. Le narrateur en sait autant que le personnage, il s'identifie à un personnage en particulier pour ne fournir que des informations connues de ce dernier, ou choisi successivement le point de vue de plusieurs personnages. Il faut voir le personnage, ou il doit dire d'où il détient ses informations. (Enquête policière)

**Focalisation externe**. Le narrateur en sait moins que les personnages car il s'apparente à un observateur objectif, qui se borne à décrire les comportements extérieurs sans connaître les pensées ou sentiments des personnages. Il y a restriction du savoir du spectateur par rapport à celui des personnages.

Peu de films adoptent un seul point de vue pendant toute la durée, les focalisations varient en fonction des événements que l'on veut faire vivre au spectateur.

La participation filmique a ceci de particulier qu'elle exige que le personnage apparaisse dans la visualisation de son récit à la première personne. Il est essentiel de connaître un personnage avant de pouvoir intérioriser son regard. Et le va-et-

vient continuel entre focalisation externe et interne engendre au final un point de vue omniscient.

En définitive on privilégie la focalisation zéro, en permettant au spectateur de suivre le récit au coté du personnage principal, avec lui ; à l'occasion on fournit des scènes subjectives pour plus de participation émotionnelle.

### **Les variantes de perspectives et les intentions.**

Pour dégager facilement la perspective d'un film il suffit de le comparer au roman dont il est l'adaptation ou au film dont il est le remake, voire deux films semblables (*Z* et *Etat de sièges*)

### **CONCLUSION**

« *Il n'y a pas de cinéma naïf, il n'y a qu'un cinéma inculte* » Jean-Louis Cros.

Le découpage en plan par plan, le champ-contre-champ, la règle des 30-180° sont des codes arbitraires qui participent à la mise en scène mais que le spectateur, par accoutumance culturelle, perçoit comme le degré zéro, comme la façon *naturelle* dont se raconte une histoire au cinéma. Le film classique est un discours qui se déguise en histoire. Entre l'histoire et la narration il y a donc un décalage qui signale la présence qui intervient sur le cours « naturels » des évènements.

### **Le récit.**

Qu'est-ce qui déclenche l'intrigue, quelle est l'importance du problème initial ? Quelles sont les étapes du déroulement et comment en arrive-t-on à régler le conflit ? Quelle est la solution proposée et quelles sont les transformations entre le début et la fin ? Construction chronologique particulière ? S'inscrit dans un genre, le détourne ? Contexte et époque déterminant ? Se préoccupe-t-il de la réalité... de la morale, de la politique... bref à quoi sert le récit ?

### **Personnage.**

Quel est l'objet du personnage principal ? De quoi a-t-il envie ? Quel son statut ? Est-il privilégié par la mise en scène, par des faire-valoir, par une vie antérieure ? Ses conflits sont-ils externes ou internes ? Est-il stéréotypé ou complexe pour permettre une évolution psychologique ?

Quelle est sa façon de se définir dans ses relations aux autres ? Est-il violent, intelligent, capable de sentiments ? Comment règle-t-il ses problèmes ? Est-ce que nous lui donnons raisons ou tort ? Quel modèle de comportements propose-t-il ? Comment se définissent les autres personnages ? ... Bref à quoi sert le héros ?

### **Mise en scène.**

Spectaculaire, au service de la dramatisation, documentée, proche d'un constat de la réalité ? Le film se contente-t-il de défouler le spectateur, cultiver ses préjugés,

permet-il de mettre les choses en perspective, d'exercer une certaine réflexion ? Le film propose-t-il sa thématique comme naturelle ou comme perçue selon un certain point de vue ? Quelles intentions du cinéaste devine-t-on... à quoi sert la mise en scène ?

La force du cinéma traditionnel est de nous faire croire qu'il s'agit du cinéma du seul signifié sans aucun travail sur le signifiant. C'est un cinéma de la *dénotation*, la mise en scène se met au service de l'histoire et ne vise que l'impression de réalité.

Le cinéma moderne donne la priorité à la façon de raconter, la mise en scène s'affiche comme telle et devient écriture, c'est de la *connotation*.

L'esprit critique naît par la reconnaissance du langage cinématographique.