

|                      |
|----------------------|
| HISTOIRE             |
| GENRES ET FORMES     |
| RÉALISATION          |
| PRODUCTION/DIFFUSION |
| TECHNIQUES           |
| LIRE UN FILM         |

# Le générique

Présent au début et à la fin du film, le générique livre aux spectateurs le titre et les noms des principaux artisans de l'œuvre ainsi que d'autres informations, parfois implicites : lieux du tournage, nom du couturier... De forme simple, il peut également être une œuvre d'art à lui seul.

## Les informations

- La lecture attentive d'un générique permet généralement de savoir quelle firme distribue le film, qui l'a produit, écrit ou adapté, qui l'a mis en scène. Le générique *crédite* (c'est le terme anglais) des personnes physiques ou morales dont les activités spécifiques ont permis l'élaboration du film. Il dresse la liste des techniciens, comédiens, sponsors, indique les lieux de tournage (studio ou sites naturels), l'année de sortie du film, l'origine des morceaux musicaux utilisés, etc.
- Ces informations sont hiérarchisées par leur ordre de présentation et par leur mise en valeur graphique (noms isolés/noms groupés, gros ou petits caractères, minuscules ou majuscules), parfois prévus dans les contrats.

## Les autres fonctions du générique

- Le générique rappelle au spectateur que le cinéma est un ensemble d'institutions et que le film est un objet fabriqué. Il attribue à chacun sa fonction, son rôle : producteur, habilleur, perchiste, scripte, etc. Il constitue la fiche d'identité du film.
- Il délimite aussi l'œuvre qu'il présente puisqu'il l'ouvre et la ferme. Il assure la clôture du film sur lui-même ainsi que la différenciation d'avec les autres films. Certains films comportant un pré-générique (*En quatrième vitesse*, de R. Aldrich, 1955), un postgénérique (*Le Secret de la pyramide*, de B. Levinson, 1985) ou pas de générique du tout (*À bout de souffle*, de J.-L. Godard, 1959) jouent avec cette fonction démarcative.
- Enfin, le générique fait entrer le spectateur dans le film. Il le prépare, à travers la musique ou les sons, par une ou plusieurs images de fond, grâce à la forme des lettres, au genre, à la tonalité générale, voire aux différents thèmes du film. Le générique de *Laura* (O. Preminger, 1944), accompagné d'une musique sentimentale, défile devant un tableau représentant une belle jeune femme tandis qu'une ombre se devine sur le mur ; celui de *L'Impasse* (B. de Palma, 1994) se superpose aux images de Carlito transporté, agonisant, sur un chariot roulant sur le quai d'une gare.

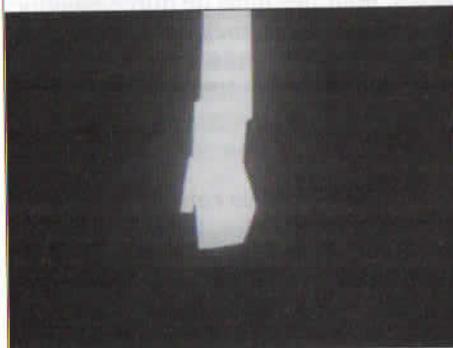
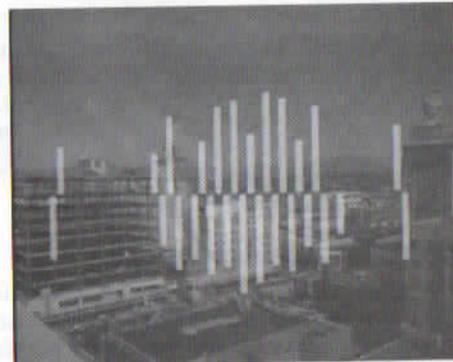
## Les formes du générique

Cartons se succédant sur un fond neutre ou « déroulant » présentant une longue liste de noms, le générique peut aussi donner lieu à des fantaisies graphiques (voir ceux que Saül Bass a dessinés pour Hitchcock ou Preminger), à un mini-film (voir *La Panthère rose* de Blake Edwards en 1964 et son célèbre dessin animé) ou à quelque composition visuelle et sonore. Sacha Guitry aimait « parler » ses génériques et présenter lui-même aux spectateurs ses comédiens et son équipe technique, en une mise en scène volontiers cocasse (*Désiré* en 1937, par exemple). *Le Mépris*, de Godard (1963) s'ouvre sur un long plan-séquence : une caméra s'avance vers le spectateur tandis qu'une voix *off* dit le générique.

# LES COMPOSITIONS DE SAÛL BASS



Saül Bass, à gauche sur la photo, a conçu de nombreux génériques au graphisme sophistiqué, presque abstrait. Il a notamment travaillé avec Hitchcock (ci-contre, le générique de *Psychose*), Preminger (ci-dessous, le générique de *L'Homme au bras d'or*) et Scorsese (en bas, à droite, le générique de *Casino*). Il a lui-même réalisé un film, *Phase IV*, en 1974.



# Le scénario

Le scénario d'un film narratif découpe l'histoire en scènes de manière à capter l'attention du spectateur, à susciter des émotions et, éventuellement, la réflexion. Les scénaristes, trop souvent méconnus du public, sont les architectes des fictions filmiques.

## La structure dramatique

- Elle est héritée du théâtre ou du roman, souvent conforme au découpage préconisé par Aristote dans sa *Poétique*. Le modèle dominant comporte trois actes :
  - le premier acte est celui de la mise en place (présentation des personnages, exposition de la situation et du contexte, installation des conflits) ; il se termine par un tournant (événement externe ou revirement interne) réorientant l'intrigue ;
  - le deuxième acte confronte le ou les personnages avec la situation conflictuelle ou problématique mise en place, selon diverses péripéties ;
  - un second tournant ouvre sur le troisième acte, celui de la résolution débouchant sur le dénouement de l'histoire, heureux, tragique ou « neutre ».
- Le plus souvent les trois actes s'agencent en durées précises : un quart de la durée totale du film pour le premier, la moitié pour le second, le dernier quart pour le troisième. Il existe, bien sûr, d'autres modèles structurels : films en deux actes, avec un tournant central, en quatre ou cinq actes, pour des films de durée étendue (*Cléopâtre*, de Joseph Mankiewicz en 1963, par exemple, d'une durée de 243 minutes). Enfin, d'autres films transgressent ces modèles soit en distendant ou raccourcissant les durées, soit en négligeant d'exploiter la technique des tournants (*L'Avventura*, de Michelangelo Antonioni en 1960, par exemple).

## L'histoire, l'intrigue, le sujet

- Le synopsis vise à résumer l'histoire contée dans le film. Mais cette histoire peut être constituée de plusieurs intrigues parallèles ou entrecroisées. Dans *La Règle du jeu* (Jean Renoir, 1939), plusieurs intrigues sentimentales se recoupent, notamment celles des maîtres et des domestiques. Dans *Independance Day* (Emmerich, 1996), l'histoire de l'attaque de la Terre par des extraterrestres est tissée d'intrigues secondaires (celles du savant juif voulant reconquérir son épouse, de l'alcoolique en quête de rachat, du jeune couple de Noirs, du président des États-Unis).
- Le film ne se borne pas à raconter, il dit aussi quelque chose à propos de ce qu'il raconte : c'est ce qu'on entend par « sujet ». Dans *La Règle du jeu*, Renoir parle de l'amour (« qui est fait pour voltiger »), mais aussi de l'insouciance apparente et de l'irresponsabilité des Français en 1939, alors que la guerre est imminente.

## Deux astuces parmi d'autres

- *Le Mac Guffin* est l'objet banal, l'objet-prétexte, qui déclenche l'intrigue. On oublie parfois, au cours de l'histoire, qu'il s'agit de retrouver un microfilm ou un chat.
- *L'implant* est un détail (un vêtement, un geste, une parole, un fait) apparemment anodin et qui révélera son importance dans la suite de l'histoire. Il participe de l'art des préparations. Dans *Alien, le huitième passager*, l'aspect de l'épave constitue une sorte d'implant visuel : il ressemble à l'intérieur d'un immense corps disloqué.

# ALIEN, LE HUITIÈME PASSAGER

## La structure dramatique

*Alien* est un film de science-fiction britannique dont le scénario a été écrit par Don O'Bannon et Ronald Shusett. Le premier de la série fut tourné par Ridley Scott en 1979.

Le film dure environ 115 minutes. Le premier acte présente le cargo spatial *Nostromo* ainsi que son équipage, détourné de son chemin vers la Terre pour une planète inconnue émettant des signaux. Une équipe explore la planète, découvre les restes d'un engin spatial colossal, des sortes d'œufs.

Le premier tournant s'étale de la vingt-cinquième à la trente-cinquième minute : une espèce de pieuvre jaillit d'un œuf et s'accroche au casque de l'un des hommes. Tout l'équipage se trouve confronté à une nouvelle situation incluant un « alien » (un autre).

Le milieu du film (cinquante-septième minute) coïncide avec le surgissement de la « bête » du corps même de l'homme agressé. La seconde partie du second acte est consacrée à la chasse à l'alien.



Un des hommes d'équipage est un androïde.

Second tournant vers la quatre-vingt-cinquième minute du film : l'un des hommes d'équipage est un androïde et il révèle que la mission du cargo est de ramener l'alien, absolument hostile et indestructible, sur Terre.



Le lieutenant Ripley réussit à éjecter l'alien hors de la navette.

Le troisième acte est conçu selon des péripéties graduées : le lieutenant Ripley (Sigourney Weaver) reste seule face à l'alien, elle déclenche la mise à feu du cargo, se réfugie dans une navette, mais le monstre y a déjà pris place...

## Le sujet

*Gradation* : au fur et à mesure que l'alien grandit, il devient de plus en plus méchant et de plus en plus intelligent.

*Surprise* : la vraie mission du cargo se révèle avec l'identité de l'androïde.

Que représente l'alien ? Un danger mortel, venu d'ailleurs, mais implanté dans le corps même d'un des membres de l'équipage. Que penser de cet ennemi en 1979 ?



La « bête » surgit du corps de l'homme.

# La segmentation en séquences

La première étape du travail de l'analyse consiste en une segmentation selon certains critères internes ou externes à l'histoire. Cette segmentation laisse apparaître différents profils de séquences.

## La segmentation

□ Le film ainsi que les visées de l'analyse déterminent le niveau de segmentation, la taille des unités : actes, séquences, parties de séquences, plans, parties de plans. *La Corde* (Alfred Hitchcock, 1948), formé d'un seul plan, ne se découpe pas comme *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941), d'emblée très structuré en séquences nettes, ou comme *La Règle du jeu* (Jean Renoir, 1939), dont les longues séquences finales invitent à une segmentation en sous-parties.

□ Le découpage effectué dans le cadre de l'analyse, non soumis aux contraintes pratiques du tournage, ne se confond pas avec le découpage technique.

□ Une séquence se définit comme un ensemble autonome de plans formant un tout du point de vue de l'intrigue. Un saut dans le temps, un changement de lieu, l'entrée ou la sortie d'un ou plusieurs personnages sont des éléments internes à l'histoire qui, parfois (pas toujours), indiquent le passage d'une séquence à une autre. Il arrive que ces changements de séquence s'accompagnent d'effets optiques (fondus, iris, volets). Mais, là encore, tout effet optique n'implique pas un changement de séquence. De même, tout changement de séquence n'implique pas l'intervention d'un effet optique. Il peut se faire par coupe franche et en être d'autant plus saisissant.

## Les différents types de séquences

□ *La scène* est une séquence en plusieurs plans, filmée en temps réel, dépourvue d'ellipses temporelles. Elle permet, par exemple, de restituer un dialogue *in extenso* en continuité.

□ *Le plan-séquence* est une scène composée d'un seul plan. Il est caractérisé par une double continuité temporelle et spatiale. Le jeu de la profondeur de champ, des mouvements de caméra, des mouvements à l'intérieur du champ (déplacements de personnages ou d'objets, etc.) le rendent souvent aussi complexe qu'une scène, malgré l'absence de montage.

□ *La séquence ordinaire*, type le plus courant, admet quelques ellipses temporelles. Elle respecte l'ordre chronologique des événements.

□ *La séquence par épisodes* résume une lente et longue évolution (par exemple, la dégradation du couple Kane dans *Citizen Kane*) en une série de plans caractéristiques, brefs, séparés par des ellipses temporelles.

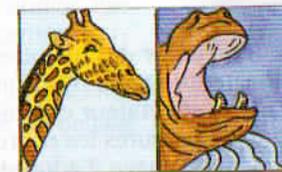
□ *La séquence alternée* fait se succéder au moins deux séries d'événements simultanés (par exemple, une séquence de poursuite présentant alternativement poursuivis et poursuivants). Il arrive que seule une partie de la séquence présente cette construction en alternance (lorsque, par exemple, la poursuite n'arrive qu'en fin de séquence). On parle alors de montage alterné.

□ *La séquence parallèle* fait alterner au moins deux séries d'événements ou de motifs sans lien temporel. Le lien entre les deux séries est d'ordre généralement symbolique et invite à la comparaison.

## LES EFFETS OPTIQUES



**Volet au noir** : l'image est balayée par un cache noir.



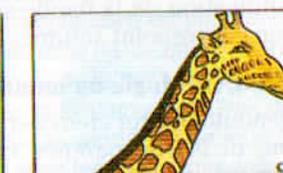
**Volet simple** : l'image est balayée par une autre image.



**Fermeture à l'iris** : un cercle qui part des bords de l'image se rétrécit progressivement, recouvrant l'écran de noir.



**Fondu au noir** : l'image s'obscurcit progressivement jusqu'à ce que l'écran devienne noir.



**Fondu enchaîné** : une image disparaît progressivement tandis que la suivante apparaît. Pendant quelques secondes, les deux images sont superposées.

Si le volet, l'iris et le fondu au noir ont le plus souvent une fonction démarcative, c'est moins souvent le cas du fondu enchaîné dont la caractéristique essentielle est de lier tout en séparant. En faisant durer la rupture, il l'atténue, l'adoucit. Il est fréquemment utilisé dans la séquence par épisodes, dans laquelle il relie en douceur les différents épisodes. Dans ce cas, il ne constitue pas une frontière entre séquences.

|                      |
|----------------------|
| HISTOIRE             |
| GENRES ET FORMES     |
| RÉALISATION          |
| PRODUCTION/DIFFUSION |
| TECHNIQUES           |
| LIRE UN FILM         |

# L'étape clé : le montage

La construction du récit s'élabore définitivement sur la table du montage. Le film y trouve son rythme en images et en sons. À la suite des cinéastes soviétiques des années 20, de nombreux réalisateurs considèrent le montage comme une étape fondamentale de l'écriture d'un film.

## La fonction narrative

- Le cinéma classique cherche à raconter des histoires construites sur le rapport de cause à effet, sur un enchaînement logique d'actions. Le montage construit un espace-temps fictionnel perçu par le spectateur comme une réalité.
- Le cinéaste peut chercher à gommer toutes les ruptures liées à la fragmentation de la prise de vue. Il choisit alors au tournage d'adopter de longs plans-séquences, ou il prépare des raccords image qui facilitent une lecture continue du film.
- Le cinéaste utilise les possibilités offertes par le son, en décalant la bande image et la bande son. Le son tire l'image : les premières notes musicales apparaissent à la fin d'une séquence et préparent la suivante. Les derniers mots d'un dialogue se continuent sur le plan suivant, etc. Le montage peut au contraire nier les enchaînements, les successions de plans montés *cut* créent un choc.
- Le scénario a précisé la construction du récit. Celle-ci se conserve ou se modifie au montage. Les séquences sont montées dans l'ordre chronologique des actions ; ou, au contraire, on a recours au flash-back ou au flash-forward.

## La fonction rythmique

- Le réalisateur donne au film un rythme correspondant à sa musique intérieure. Cependant, la perception du rythme est propre à chaque spectateur.
- Pourtant le rythme du film obéit à certaines règles. Une succession de plans larges avec des lignes horizontales paraît moins dynamique qu'une série de plans rapprochés avec des compositions verticales ou obliques. Le passage d'un plan large à un plan rapproché surprend le spectateur. Des plans sans mouvements internes sont perçus comme plus longs que des plans qui présentent une action très rapide. Les mouvements de caméra tendent à dynamiser l'image.
- L'utilisation de la bande son vient renforcer le rythme choisi ou, au contraire, agir en contrepoint sonore.

## L'idéologie du montage

- Le montage peut chercher à s'effacer, à donner à voir et à ne pas se voir : c'est le cinéma de la transparence, comme le définit le critique André Bazin.
- Le montage a été au centre de la réflexion des ateliers soviétiques de Koulechov à Vertov. Eisenstein affirmait : « Deux fragments, quels qu'ils soient, placés ensemble, se combinent inévitablement en un nouveau concept, une nouvelle qualité... »
- La mise en rapport de deux plans successifs qui créent des rapports conceptuels ou symboliques a été utilisée par de nombreux cinéastes. Pour dénoncer les excès du modernisme, Chaplin, dans *Les Temps modernes*, juxtapose l'image d'ouvriers se rendant à l'usine et celle de moutons menés à l'abattoir.

# EISENSTEIN : UN PRINCE DU RYTHME

## La courbe du mouvement

Dans l'extrait suivant, Sergueï Eisenstein (1898 - 1948) décrit, quatorze ans après sa réalisation, « la courbe du mouvement » qui a présidé à la mise au point de la fameuse descente de l'escalier dans *Le Cuirassé Potemkine* (1925).

« [...] Laissant de côté l'exaltation des masses et des êtres représentés, étudions le développement du pathétique sur un caractère particulier, qui concerne la structure et la composition : la courbe du mouvement.

C'est d'abord un chaos (gros plan) de corps se ruant en avant. Puis un plan général de corps se ruant toujours en chaos. Puis ce chaos se transforme en martèlement rythmique des bottes des soldats descendant l'escalier.

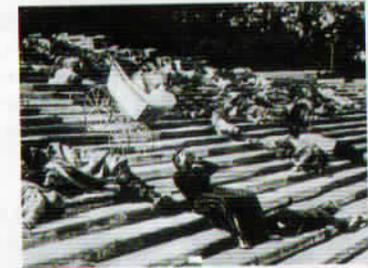
Le mouvement s'accélère. Le rythme se précipite. L'apogée, le mouvement descendant se transforme soudain en mouvement ascendant : la ruée des masses (vers le bas) débouche sur la lente marche solennelle de la mère seule portant son fils (vers le haut).

*La Masse*. La ruée d'une coulée de lave. Vers le bas.



Gros plan.

Et puis soudain une figure seule. Lenteur solennelle. Vers le haut.  
Cela ne dure qu'une seconde. Et de nouveau saute inverse vers le bas.  
Et puis soudain une figure seule. Lenteur solennelle. Vers le haut.



Plan général.

Cela ne dure qu'une seconde. Et de nouveau saute inverse vers le bas. Le rythme se précipite. Le mouvement s'accélère.

Brusquement, la fuite de la foule cède la place à la voiture d'enfant qui descend. Ce n'est plus seulement une accélération du mouvement. On saute à une nouvelle méthode d'exposition. Du figuratif on passe au physique, ce qui modifie la représentation de la descente vers le bas. Ainsi des gros plans passe-t-on aux plans généraux. Du mouvement chaotique (la foule) aux mouvements rythmiques (les soldats). D'une forme de mouvement (hommes qui courent, tombent) au stade suivant de ce thème du mouvement (la voiture d'enfant roulant). Du mouvement vers le bas au mouvement vers le haut. Des salves nombreuses tirées par de nombreux fusils à un coup unique tiré par un canon unique. Au bout du compte, ce n'est plus seulement l'épisode isolé (la voiture d'enfant), mais l'ensemble de la méthode d'exposition qui change totalement. Du type narratif on passe au mode allégorique de composition avec les lions rugissants.

Les passages par bonds successifs [...] reproduisent rigoureusement les degrés de l'escalier sur lequel l'action est emportée par rebondissements successifs vers le bas. »

Extrait de *Histoire générale du cinéma. L'art du muet*, Georges Sadoul, Paris, Denoël, 1975.

# L'analyse d'une séquence

La séquence, unité de taille moyenne, est l'interface entre le film entier, auquel elle apporte du sens, et les unités de plus petite dimension, les plans, qui créent sa cohérence interne. La séquence se compose d'éléments visuels et sonores mais aussi d'éléments suggérés ou laissés dans l'ombre.

## La séquence dans le film

- Une séquence est située au début, au milieu ou à la fin du film. Elle peut s'inscrire dans la continuité chronologique des événements ou, au contraire, constituer un flash-back ou une partie de flash-back et se confondre, par exemple, avec le récit d'un personnage.
- Un peu à l'image du film entier, la séquence classique possède une clôture. Elle est généralement structurée en trois parties : un début, un milieu, une fin, c'est-à-dire trois ensembles de plans regroupés selon des critères narratifs et dramatiques.
- Selon sa place et son contenu, la séquence possède une ou plusieurs fonctions narratives : il peut s'agir d'une séquence d'exposition, d'information, de transition, d'action, d'échange verbal... Si elle fait basculer le récit, elle constitue un pivot narratif.
- Elle répond parfois à une ou plusieurs autres séquences qui se déroulent dans le même lieu et/ou dans lesquelles interviennent les mêmes personnages, les mêmes objets ou la même musique. Cet ensemble forme un réseau de séquences qui invite d'emblée à la comparaison.

## Les composantes de la séquence

- La séquence possède une dimension visuelle comprenant, d'une part, les éléments représentés dans l'image, leur position relative, le déplacement des personnages ou d'objets, les entrées et sorties du champ, d'autre part, leur mode de représentation à l'intérieur du plan : l'échelle des plans, les angles de prise de vue, la profondeur de champ, la lumière, les contrastes, les mouvements de la caméra, le mode de passage d'un plan à l'autre (raccord, fondu, etc.).
- L'agencement des plans et leur durée déterminent la structure rythmique (rythme lent, rapide, régulier, irrégulier, ruptures, accélérations ou détentes brusques ou progressives, etc.).
- La séquence comprend également des éléments sonores qui déterminent aussi la structure rythmique de la séquence : celle-ci peut présenter une continuité ou, au contraire, des ruptures sonores (apparition/disparition de la musique, bruits, dialogues) ; les différents sons peuvent se relayer ou au contraire se chevaucher (à intensité égale ou non), partiellement ou sur toute la séquence.
- Cependant, la signification ne repose pas seulement sur ce qu'une séquence donne à voir et à entendre. Elle repose également sur toutes sortes d'éléments implicites que le spectateur est en droit de déduire. Par ailleurs, il arrive fréquemment qu'une séquence, tout en offrant des informations, crée simultanément un manque cognitif sous forme d'énigmes, de questions, de mystères que le film élucidera ou non par la suite. Le sens de la séquence s'élabore autant à partir de ce qu'elle garde secrètement dans l'ombre qu'à partir de ce qu'elle montre.

# LA SÉQUENCE 14 DE LA DISCRÈTE

## Le synopsis du film

Pour se venger des femmes, Antoine a comme projet (soufflé par Jean, son ami libraire) de séduire une jeune femme, Catherine, de s'en faire aimer pour mieux l'abandonner, et de consigner chaque détail de cette aventure dans un journal intime que Jean fera ensuite publier.



Antoine arrive chez Catherine.

## La structure interne

Elle est située à 22 minutes 30 secondes du début de *La Discrète*, de Christian Vincent (1990) : Antoine se rend chez Catherine et, sous un faux prétexte, s'impose, trouble son travail, exaspère volontairement la jeune femme qui ne tarde pas à le mettre à la porte.

La description des premiers et derniers plans de la séquence laisse apparaître une structure symétrique : les trois premiers plans relatent l'arrivée d'Antoine chez Catherine, les trois derniers son départ ; les trois premiers présentent les objectifs de sa visite, les trois derniers en dressent symétriquement le bilan. Les uns et les autres sont accompagnés de la voix *off* d'Antoine (la partie centrale de la séquence se déroule en dialogues *in* et sans aucune intervention musicale).



Catherine ouvre.

## La fonction de la séquence

Sans constituer un pivot narratif proprement dit, cette séquence a une fonction primordiale. En effet, d'une certaine manière, elle résume le film, elle le « contient », elle en est le condensé. La phrase : *Antoine s'introduit à des fins perverses dans l'intimité de Catherine* ; celle-ci le congédie, s'applique aussi bien à la séquence qu'au film entier.



Catherine congédie le vindicatif Antoine.

- celle où Antoine raconte à Catherine une longue histoire, dans le but de l'amuser et de se réconcilier avec elle ;
- celle où c'est Catherine qui raconte un épisode de sa vie, et Antoine qui écoute et se tait.

## Des séquences en écho

Deux autres séquences d'échange verbal font écho à celle-ci :

Ces trois séquences proposent trois manières de mettre en scène la parole, thème central du film.

|                      |
|----------------------|
| HISTOIRE             |
| GENRES ET FORMES     |
| RÉALISATION          |
| PRODUCTION/DIFFUSION |
| TECHNIQUES           |
| LIRE UN FILM         |

# L'espace

L'espace filmique est l'espace imaginaire à trois dimensions dans lequel prennent place les événements. Il est constitué du champ (sa partie visible, comprise à l'intérieur du cadre) et du hors champ (sa partie cachée qui englobe le champ), deux espaces complémentaires, réversibles et communicants.

## L'espace filmique

□ Au cinéma, l'espace se définit en tout premier lieu par le cadre, c'est-à-dire les bords de l'image. Le cadre constitue le seul élément permanent de l'image filmique, ce qu'il contient étant susceptible, à chaque instant, de se mouvoir et de subir des transformations.

□ Le cadre délimite une image à deux dimensions qui pourtant produit une forte impression de réalité et donc de profondeur. Celle-ci conduit le spectateur à percevoir et à reconstituer mentalement un espace à trois dimensions, analogue à celui du monde réel qui l'entoure. Cet espace imaginaire tridimensionnel s'appelle le champ.

□ L'impression de réalité a tendance à faire oublier le cadre, ou au moins à en atténuer la rigidité, suggérant qu'au-delà de ce cadre, l'espace du champ se prolonge. L'espace filmique se définit donc comme la somme de deux espaces imaginaires complémentaires : un espace visible, le champ, et l'espace invisible qui l'embrasse : le hors champ. Il suffit d'un mouvement de caméra ou d'un changement de plan pour que l'espace hors champ vienne occuper le champ, et inversement, que l'espace du champ se trouve relégué hors champ.

□ On distingue deux types de hors champ : un espace qui a été vu antérieurement, autrement dit, qui, à un moment ou à un autre, a occupé le champ et a pu être mémorisé par le spectateur ; ou au contraire un espace qui n'a jamais été vu, qui apparaîtra ou non par la suite, laissé entièrement à la discrétion et à l'imagination du spectateur.

## La communication entre le champ et le hors champ

□ Le hors champ n'existe qu'en fonction du champ auquel il est donc par essence lié, rattaché. Il se déduit, se construit à partir des éléments du champ. Tout personnage ou objet quel qu'il soit, lorsqu'il n'est que partiellement présent à l'intérieur du cadre, suppose nécessairement l'existence d'un hors champ (un personnage en plan américain, en plan rapproché, en gros plan, etc.).

□ Lorsqu'une voiture entre dans le champ, elle arrive nécessairement d'un hors champ, au moment où elle en sort, elle rejoint le hors champ opposé. Il en va de même de toute entrée ou sortie de personnages, d'objets, etc. Les entrées et sorties se font le plus souvent par les bords latéraux de l'image, mais elles peuvent également se produire par le haut ou le bas du cadre, ou encore par l'avant ou l'arrière du champ.

□ Enfin, le hors champ se trouve fréquemment interpellé par le regard, le geste, les paroles d'un personnage (ou les aboiements d'un chien, par exemple) situé dans le champ. De même, un bruit qui surgit du hors champ suscite la réaction d'un personnage dans le champ, qui va, par exemple, regarder hors champ, sortir du champ...

## LE HORS CHAMP

### ■ Le hors champ et la présence d'un danger : *La Féline*



1. Une jeune femme marche dans une rue sombre, la nuit.



3. Raccord sur le regard : plan de rue déserte et sombre (le hors champ du premier plan est dévoilé, mais le danger se cache ailleurs, dans un autre hors champ).



2. Elle ralentit son pas, s'arrête et regarde hors champ car elle a entendu des bruits de pas.



4. La jeune femme en plan plus rapproché regarde à nouveau hors champ.

Les films fantastiques, gothiques, d'horreur... ont fréquemment recours au hors champ pour suggérer la présence d'un danger. Ce danger, absent de l'image, acquiert une très forte présence et génère la peur de façon souvent plus efficace que s'il était montré comme le laisse deviner ces quelques photogrammes de *La Féline* de Jacques Tourneur (1942).

### ■ Champ, hors champ et mouvements de caméra

Dans certaines scènes de *Breaking the Waves* (Lars von Trier, 1996), la caméra,

portée à l'épaule à la manière documentaire, décrit des mouvements rapides et vertigineux, embrassant pour ainsi dire fiévreusement la totalité de l'espace. À tout moment, le champ est susceptible de fuir hors champ pour céder la place à une portion d'espace située elle-même hors champ une seconde avant. Cela entraîne une instabilité, voire une confusion des notions de champ et de hors champ et une annulation de la frontière qui les sépare traditionnellement.

# Le temps

**Le temps, composante fondamentale du récit, structure le film. Les principaux paramètres qui fondent la temporalité sont la date, la durée et l'ordre. Ces deux derniers permettent de mesurer la distance entre les événements qui composent l'histoire et la façon dont le film les organise.**

## La situation dans le temps

Le temps, au même titre que le lieu, est l'une des coordonnées du récit. L'histoire peut relater un fait plus ou moins précisément situé dans le passé (film historique), dans le futur (film de science-fiction) ou à l'époque contemporaine. Des éléments comme les costumes, les coiffures, les décors, les moyens de transport, et bien sûr, les événements eux-mêmes permettent de dater l'histoire et de mesurer le décalage entre l'époque de l'histoire racontée et celle de la production du film.

## La durée

□ Généralement, les films synthétisent en 1 h 30 ou 2 heures des histoires qui se déroulent sur un temps beaucoup plus long. Cependant, quelques rares films ont une durée égale à celle de l'histoire qu'ils racontent (*La Corde*, A. Hitchcock, 1948).

□ À l'intérieur du film, on peut repérer isolément, à l'échelle de l'extrait, plusieurs formes d'organisation temporelle :

– l'événement est raconté en temps réel, dans sa continuité : la durée de l'extrait égale celle de l'événement ;

– le film condense le temps, résume les faits : la durée de l'extrait est inférieure à celle de l'événement. Le film use alors d'ellipses temporelles. Ces ellipses passent inaperçues ou, au contraire, produisent volontairement un effet de rupture. Dans ce cas, le film signifie l'écoulement du temps par des mentions écrites (« Trois ans plus tard... »), par la transformation d'éléments visuels de l'histoire (vieillesse des personnages, transformation d'un paysage au fil des saisons, etc.), grâce également à des images stéréotypées telles que le calendrier qui s'effeuille, l'horloge dont les aiguilles s'emballent, etc. ;

– le film dilate le temps : la durée de l'extrait est supérieure à celle de l'événement (moment de suspension retardant une résolution afin de créer une tension dramatique ; usage du ralenti) ;

– le film défile tandis que l'histoire est suspendue : c'est la description.

## L'ordre

□ Le film peut restituer les événements de l'histoire dans l'ordre chronologique ou bien user d'anachronies.

□ Au cinéma, la figure d'anachronie privilégiée est le flash-back ou retour en arrière, qui consiste à montrer après coup un événement antérieur. Son symétrique, le flash-forward, présente, par anticipation, un événement futur. Beaucoup moins fréquent que le flash-back, il apparaît principalement dans les films de science-fiction.

□ D'autres procédés permettent de faire surgir le passé ou le futur dans le présent : lorsque, par exemple, un élément nouveau oblige à réinterpréter un fait passé (film à énigme) ; ou, au contraire, lorsqu'un élément annonce un événement à venir.

# LE FLASH-BACK

## Ses fonctions

Le flash-back sert en général à restituer les souvenirs qu'un personnage se remémore ou raconte. Dans le premier cas, il est le seul mode d'accès aux pensées muettes du personnage. Dans le second, il est l'alternative à un récit oral. Il offre souvent une explication ou clarifie un mystère. Il a une fonction informative.

## Les mesures

Sa durée, sa portée (écart temporel entre le moment de l'histoire où intervient le flash-back et le début des événements qu'il relate) et son amplitude (durée des événements compris dans le flash-back), sont très variables d'un film à l'autre.

*Rebecca* (A. Hitchcock, 1940) compte deux flash-backs. Le premier, qui ouvre le film, est d'une portée limitée (« *La nuit dernière...* »), d'une assez faible amplitude (celle d'un rêve) et ne dure que deux minutes. Le second, qui court jusqu'à la fin du film (il dure presque deux heures) est d'une portée et d'une amplitude sinon mesurables, du moins beaucoup plus importantes. Sa durée, la disparition de la voix *off* et l'absence de retour au présent font vite oublier qu'il s'agit d'un flash-back.

## La transition

Le flash-back est souvent introduit, ce qui permet un passage en douceur du présent au passé. Cette transition peut s'effectuer sur la bande image (fondu enchaîné) ou sur la bande son : la voix racontant *in* devient *off* et persiste un instant avant de laisser la parole aux événements qui apparaissent à l'image (la voix *off* ne disparaît pas nécessairement). *Le Jour se lève* (M. Carné, 1939) compte trois flash-backs séparés par des retours au présent.

Chacun d'eux est introduit par un fondu enchaîné, soit sur le visage de François, soit sur un objet qui stimule la mémoire du personnage et l'entraîne dans le passé.

Cependant, il n'est pas rare que le flash-back ne soit perçu comme tel qu'après coup. Le cinéma moderne fait un usage courant de cette pratique.

## La valeur

Le flash-back est naturellement doté d'une valeur de vérité. Il « ne ment pas ». Les images et l'impression de réalité qu'elles produisent semblent plus vraies que les paroles.

Au début de *Chantons sous la pluie* (S. Donen et G. Kelly, 1952), Don raconte ses débuts de comédien. Apparaissent alors les images du passé qui viennent démentir ses paroles et rétablir la vérité. Cependant, l'histoire du cinéma compte quelques exemples de flash-backs mensongers ou dont le contenu reste sujet à caution.

Dans *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), quatre récits contradictoires relatent un même événement. Aucun des quatre n'est donné pour vrai ni au contraire clairement démenti. Le film repose précisément (entre autres) sur la fragilité des témoignages et, de là, sur celle de la notion de vérité.

Alfred Hitchcock, quant à lui, met délibérément en scène un flash-back mensonger en ouverture du *Grand Alibi* (1950). Jonathan Cooper prétend être recherché par la police pour un crime qu'il n'a pas commis. Son récit, traité en flash-back, acquiert automatiquement une valeur de vérité. Il faudra attendre le récit du personnage féminin complice du crime pour démentir le premier flash-back et établir la culpabilité de Jonathan.

|                      |
|----------------------|
| HISTOIRE             |
| GENRES ET FORMES     |
| RÉALISATION          |
| PRODUCTION/DIFFUSION |
| TECHNIQUES           |
| LIRE UN FILM         |

# Sons et images

**Le son (paroles, bruits, musique) au cinéma s'analyse dans son rapport à l'image : il est *in*, *off* ou hors champ. Soit il appartient à l'histoire, soit il la surplombe ou la commente. Lorsque sa source est visible, on peut définir un point d'écoute qui coïncide parfois avec celui d'un personnage.**

## Les constituants de la bande son

- La bande son est constituée de paroles, de bruits et de musique, qui interviennent ensemble ou non. À ces trois natures de son, il convient d'ajouter le silence, susceptible de produire un effet non négligeable.
- On peut établir une hiérarchie entre ces trois natures de son, selon le sens produit : les paroles sont généralement indispensables à la compréhension de l'histoire, les bruits bénéficient d'une certaine épaisseur sémantique, la musique, enfin, a une capacité moindre à signifier. Les frontières sont cependant très perméables : les bruits peuvent avoir, par leur rythme, un statut musical ; une chanson possède le double statut de paroles et de musique, etc.

## Sons *in*, *off*, hors champ

- Le son trouve son origine soit dans l'espace du champ (il s'agit d'un son *in*), soit dans le hors champ contigu à l'espace du champ (il s'agit d'un son hors champ), soit dans un hors champ non contigu (il s'agit d'un son *off*). Le son hors champ produit un effet de liaison entre le champ et le hors champ.
- Généralement, les sons *in* et hors champ font partie de l'histoire. Les sons *off*, quant à eux, peuvent appartenir à l'histoire (voix *off* d'un personnage de l'histoire) ou non (voix ou musique extérieure).
- Les frontières entre sons *in*, hors champ et *off* ne sont pas hermétiques. Dans les scènes à ambiance sonore, par exemple, sons *in* et hors champ sont diffus, mêlés et difficiles à distinguer. Par ailleurs, il arrive qu'un son (une musique, par exemple), d'abord ressenti comme *off* et n'appartenant pas à l'histoire, se trouve soudain intégré à l'histoire et même à l'image (on voit, par exemple, apparaître le musicien en train de jouer la musique que l'on croyait *off* et qui, en réalité, n'était que hors champ).

## Le point d'écoute

- Il n'y a pas toujours correspondance entre la distance séparant la caméra de la source sonore filmée et l'intensité du son émis. Il existe par conséquent un point d'écoute, indépendant du point de vue de la caméra, moins facilement localisable. Le point d'écoute peut être éloigné, plus proche que le point de vue de la caméra, ou se confondre avec lui.
- Le point d'écoute pose non seulement la question de la localisation par rapport à la caméra, mais aussi celle de savoir qui écoute. Il arrive en effet que le point d'écoute se confonde avec celui d'un personnage (exemple canonique : nous voyons un personnage en conversation téléphonique et nous entendons ce qu'il entend, c'est-à-dire les paroles de son interlocuteur).

# RAPPORT SON-IMAGE DANS UN GÉNÉRIQUE

## ■ La primauté du son sur l'image

Généralement, au cinéma, c'est l'image qui ancre l'histoire et, de ce fait, détient la primauté sur le son. Dans le générique de *Blow Out* (Brian De Palma, 1981), les images déclinent l'identité des stars et le titre du film. Leur sens reste donc extérieur à l'histoire. Et c'est au contraire le son qui produit directement le sens et introduit l'histoire.

L'image est pourtant assujettie à la bande son, d'abord selon un code rythmique (le rythme des apparitions et disparitions des noms est calqué sur celui des oscillations de l'aiguille, lui-même calqué sur celui de la bande son), ensuite selon un code sémantique (on entend un accident et on assiste à la collision des lettres puis des mots du titre).

Il faut noter que *Blow Out* raconte l'histoire d'un preneur de son qui découvre, lors d'un enregistrement nocturne en extérieur, la preuve d'un meurtre. Il s'agit d'un lointain remake de *Blow Up* (M. Antonioni, 1967), dans lequel un photographe découvrait sur l'agrandissement d'une photo la preuve visuelle d'un meurtre. Le son est donc non seulement l'élément central du film de De Palma, mais également l'élément qui le distingue de son film-source. À ce titre, le fait que, dans le générique, il introduise l'histoire avant l'image prend tout son sens.

## ■ Description du générique de *Blow Out*

### PREMIÈRE PARTIE

*Image* : oscillation de l'aiguille d'un vumètre ; noms des producteurs, réalisateur, acteurs principaux apparaissant au rythme du mouvement de l'aiguille.

*Son* : bruit du vent, battements de cœur, puis klaxon, crissement de pneus sur la chaussée et enfin cri d'une femme.



### DEUXIÈME PARTIE

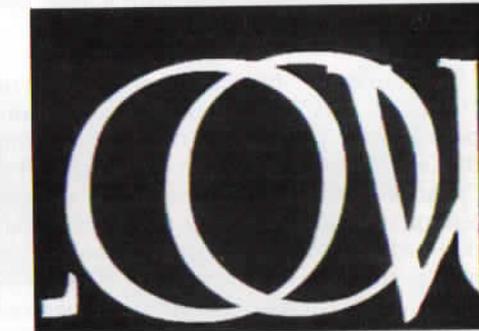
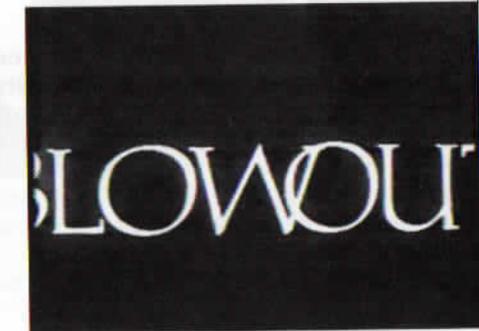
*Image* : lettres du titre défilant très rapidement en gros plan.

*Son* : bruit d'un accident de voiture.

### TROISIÈME PARTIE

*Image* : les deux mots *Blow* et *Out* apparaissant de chaque côté de l'écran et entrant en collision.

*Son* : suite de l'accident.



# La subjectivité

Un film ou un extrait de film possède un caractère subjectif lorsque le spectateur est invité à partager le « point de vue » d'un personnage. Ce point de vue peut être de type narratif (récit d'un personnage) ou (audio)visuel. Il peut être clairement affiché ou rester plus ou moins implicite.

## Le spectateur perçoit le récit d'un personnage

Le flash-back possède un caractère subjectif chaque fois qu'il présente le récit d'un personnage ou qu'il relate ses souvenirs. Le spectateur découvre alors l'histoire à travers la version, à la première personne, de ce personnage promu narrateur sur la totalité ou seulement une partie du film. Il assiste donc en différé aux événements. Il est en retard sur le personnage qui les a déjà vécus.

## Le spectateur accompagne le personnage en direct

De nombreux films produisent une impression de subjectivité par la simple omniprésence d'un personnage à l'écran. Le spectateur accompagne le personnage à travers les événements, dans ses déplacements, il partage ses réactions, découvre toute chose en même temps que lui. Le personnage est une sorte de filtre à travers lequel le spectateur perçoit le monde que le film propose. Ce procédé pour exprimer la subjectivité est à la fois le moins marqué et le plus fréquent. Il facilite le processus d'identification du spectateur au personnage. Le film peut suivre ainsi plus d'un personnage, successivement ou en alternance.

## Le spectateur est à la place du personnage

□ *Le spectateur voit ce que voit le personnage en même temps que lui* : il adopte son point de vue dans un sens strictement visuel. La caméra se trouve à la place du personnage. On parle alors de caméra subjective ou de plan subjectif. Certains plans sont qualifiés de semi-subjectifs. Dans ce cas, ce que l'on voit ne se confond pas exactement avec ce que voit le personnage mais s'en rapproche, la caméra est située juste à côté du personnage, de sorte qu'il apparaît en amorce.

□ *Le spectateur entend ce qu'entend le personnage* : symétriquement au point de vue visuel, on peut envisager un point de vue auditif (plus difficile à localiser), autrement dit un point d'écoute.

□ *Le spectateur entend les pensées du personnage* : il voit le personnage muet, en train de penser, et entend sa voix intérieure qui traduit son état, ses émotions, ses préoccupations. Le personnage pense en quelque sorte tout haut, laissant le spectateur s'introduire en lui.

□ Tous ces modes d'expression de la subjectivité ne s'excluent pas. Il arrive au contraire très fréquemment qu'ils se conjuguent et multiplient leurs effets. Dans le cas du flash-back, par exemple, le personnage se scinde en deux : il y a, d'une part, le personnage-narrateur qui apporte sa version des faits du passé (premier niveau de subjectivité), et, d'autre part, ce même personnage qui, à l'intérieur du flash-back, vit les événements au présent, et que la caméra peut traquer ou dont elle peut adopter le point de vue (second niveau de subjectivité).

# CAMÉRAS SUBJECTIVES

## Les deux premiers plans de Halloween

*Plan 1* : il s'agit d'un plan-séquence subjectif, d'environ 4 minutes de *Halloween* (*La Nuit des masques*, John Carpenter, 1978).

Nuit de Halloween : plan d'ensemble de la façade éclairée d'une jolie maison, au bout d'une allée. Travelling avant jusqu'à ses abords, et l'on voit, par les fenêtres, une jeune fille embrasser un garçon et monter avec lui à l'étage. La caméra contourne la maison, pénètre dans la cuisine. On voit une main s'emparer d'un grand couteau de cuisine. La caméra va vers l'escalier, le garçon prend congé, la caméra monte l'escalier.

Palier : à terre un masque, dont se saisit la main ; on ne voit plus désormais que par les deux ouvertures du masque, et l'on entend une respiration, comme à l'intérieur du masque.

La caméra pénètre dans une chambre, approche la jeune fille nue installée à sa coiffeuse, qui se tourne vers l'objectif, s'exclame : « Michael ! » On voit la jeune fille frappée de coups de couteau, ensanglantée.

En un mouvement rapide, la caméra se détourne, redescend l'escalier, gagne la porte d'entrée au moment où une auto vient se garer devant la maison. Un couple en descend, regarde vers l'objectif (toujours masqué) : « Michael ? » Une main s'approche de l'objectif.

*Plan 2* : on découvre le visage d'un enfant de 7-8 ans : il brandit encore le couteau. La caméra recule en travelling arrière jusqu'à la position initiale du premier plan.

Dans la suite du film, qui se situe quinze ans après ces événements, mouvements d'appareil et bruits de respiration seront interprétés, parfois à tort, comme des indices de la présence du tueur.



Plan d'ensemble de la façade éclairée de la maison.



On distingue par la fenêtre qu'une jeune fille est embrassée par un garçon.



On ne voit plus désormais qu'au travers des deux ouvertures du masque.



Un enfant de 7-8 ans brandit un couteau.

# L'adaptation

Dès 1911, *Les Misérables*, *Carmen*, *Faust*, *L'Assommoir*, et bien d'autres œuvres, étaient adaptés pour le cinéma. Il n'est pas rare que, certaines années, le nombre des adaptations dépasse celui des scénarios originaux : le cinéma dévore les fictions.

## Une opération technique

□ L'adaptation est la transformation d'un objet littéraire (roman, nouvelle) fait de mots en un objet filmique fait d'images et de sons. C'est la transposition d'un ensemble de phrases, narrations et descriptions écrites en un ensemble de séquences plus ou moins dialoguées. Ce qui était donné à lire doit être donné à voir et à entendre. Ainsi, les lieux et les actions sont montrés, les personnages sont visualisés (incarnés par des acteurs), leurs propos, leurs pensées, leurs sentiments et leurs sensations sont exprimés par le dialogue, le jeu dramatique, la musique, le rythme du montage et la composition de l'image.

□ Les adaptateurs sont donc confrontés à des choix : quelle actrice choisir pour interpréter Gervaise ou Cosette ? Comment transposer un récit fait à la première personne ? à l'aide d'une voix *off* ? Quels épisodes ou personnages faudra-t-il supprimer (pour respecter la durée normale d'un film) ? Faudra-t-il, inversement, en ajouter, pour étoffer le contexte ou pour clarifier le récit ?

## Esthétique et économie de l'adaptation

Un récit linéaire est plus simple à gérer qu'un récit polyphonique complexe. Un palais, une forêt, une bataille coûtent beaucoup moins cher sur le papier que sur l'écran. Une histoire contemporaine économise sur les costumes, sur les nécessités de la reconstitution historique. Mais ces déterminations économiques se doublent de décisions d'ordre esthétique, guidées par les intentions des auteurs. En 1944, Robert Bresson, avec l'aide de Jean Cocteau pour les dialogues, transpose un épisode de *Jacques le fataliste* de Diderot au cinéma. Dans *Les Dames du bois de Boulogne* on simplifie le dispositif narratif, on supprime des personnages et des épisodes, on concentre l'histoire sur quatre personnages et quelques décors, dans un Paris contemporain mais abstrait : économie, mais aussi intensité dramatique accrue.

## La question de l'appropriation

Trois grands types d'adaptation peuvent être distingués, en fin de compte :

– la mise en images scrupuleuse et, si possible, fidèle du roman ; le cinéma est alors au service de l'œuvre littéraire ;

– l'utilisation de l'œuvre à des fins commerciales ou de prestige, pour attirer les spectateurs dans les salles et redorer le blason du cinéma : Hugo et Zola font toujours des entrées ;

– l'appropriation par un auteur d'une œuvre qui le touche mais qu'il n'hésitera pas à modifier pour l'intégrer à son univers propre : ainsi de Jean Renoir avec *La Bête humaine*, d'Orson Welles avec *Othello*, de Luchino Visconti avec *Senso* ou d'Akira Kurosawa avec *Ran*. C'est bien alors la littérature qui est adaptée au (grand) cinéma.

## ADAPTATIONS ET REMAKES

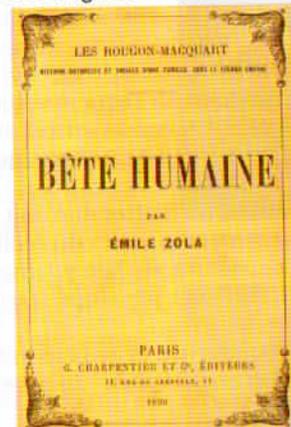
### Adaptations en chaîne : Fritz Lang et Jean Renoir

Par deux fois, Fritz Lang a réalisé le remake d'un film de Jean Renoir qui était lui-même l'adaptation d'une œuvre littéraire. Les films de Lang se réfèrent aux films de Renoir, non aux romans d'origine.

Mais chaque adaptation renvoie à des genres spécifiques des pays producteurs (le film réaliste-naturaliste français, le film noir américain) et à des univers d'auteurs.



*La Bête humaine*, film de J. Renoir (1938), se déroule en 1938.



*Bête humaine*, roman de Zola (1890), se déroule sous le Second Empire.



*Désirs humains*, film de F. Lang (1954), se passe aux États-Unis après la guerre de Corée.

### Adaptations multiples : l'exemple de Hire



V. Romance et M. Simon dans *Panique*.

*Les Fiançailles de monsieur Hire* est un roman publié par Georges Simenon en 1933. En 1946, Julien Duvivier et Charles Spaak en offrent une adaptation sous le titre *Panique*, avec Michel Simon et Viviane Romance. En 1989, Patrice Leconte revient au roman et réalise *Monsieur Hire*, avec Michel Blanc et Sandrine Bonnaire. L'œuvre de Duvivier, malgré de grandes



M. Blanc et S. Bonnaire dans *Monsieur Hire*.

libertés prises avec l'histoire, est proche de Simenon par le climat social décrit (délation, antisémitisme, mesquineries et lâchetés collectives).

Le film de Leconte se concentre sur Hire, sa personnalité complexe, sa relation ambiguë et perverse avec Alice. Chez Duvivier, Hire est victime de la société, chez Leconte, il l'est de ses propres passions.

# Le suspense

Cet anglicisme désigne un procédé dramatique consistant à instaurer et prolonger l'attente anxieuse des spectateurs face à une situation particulièrement tendue. Le suspense a ses maîtres : F. Lang, A. Hitchcock, B. De Palma... Il est un des fondements de l'émotion cinématographique.

## Suspens, suspense, surprise

- L'art de capter l'attention du spectateur recourt volontiers à ces techniques bien distinctes mais complémentaires. Le suspens entretient le désir d'en savoir plus, l'envie que l'histoire se poursuive : que va-t-il arriver, que vont devenir les héros, et après ?
- La surprise apporte une information inattendue, fait surgir un événement ou un personnage infléchissant brusquement le cours du récit : la guerre (ou une bombe) éclate, quelqu'un disparaît (*L'Avventura*, de Michelangelo Antonioni, 1960), un prisonnier dans sa cellule change d'aspect physique (*Lost Highway*, de David Lynch, 1997).
- Le suspense intensifie l'effet d'attente et le prolonge. Il place généralement le spectateur face à une alternative angoissante : le personnage sera-t-il vu ou non, pris ou pas pris, tué ou sauvé ?

## Les composantes du suspense

- Une séquence à suspense efficace implique généralement :
- que le spectateur sache ce qui menace le personnage (un tueur, le dépassement d'un délai) ou ce qui lui importe vraiment (voler des bijoux, retrouver quelqu'un) ; ce savoir, le personnage ne le partage pas nécessairement ;
  - que l'enjeu soit important, voire essentiel (vie, liberté, argent, amour) ;
  - que l'alternative vie/mort, réussite/échec se concentre dans une situation donnée et se prolonge dans la durée, par des effets de dilatation temporelle.

## Les techniques du suspense

- Pour attiser l'angoisse du spectateur, les maîtres du suspense recourent le plus souvent à des procédés :
  - de concentration dans l'espace et dans le temps : une route et un champ déserts, un homme attaqué par un avion (*La Mort aux trousses*, d'Alfred Hitchcock, 1959) ; un escalier dans le hall de la gare de Chicago, Elliott Ness doit y intercepter le comptable d'Al Capone avant qu'on ne l'exécute (*Les Incorruptibles*, de Brian De Palma, 1986) ;
  - d'amplification de la tension et de l'émotion, par le rythme du montage, la musique, l'usage du gros plan de détail ou de visage (un doigt sur une gâchette, un œil qui guette), la répartition des lumières et des ombres ;
  - d'alternance des points de vue, nous plaçant du côté de la victime potentielle puis de l'agresseur ou jouant de l'identification successive à la victime, au bourreau et au sauveur (*Le Silence des agneaux*, J. Demme, 1991).
- Il s'agit, dans tous les cas, d'intensifier notre impuissance de spectateur à intervenir dans le cours des événements, pour notre plus grand plaisir...

## LE CHEF D'ŒUVRE DU MAÎTRE DU SUSPENS MAN HUNT

### ■ Perfection d'un suspens en 28 plans

L'ouverture de *Man Hunt* (*Chasse à l'homme*, Fritz Lang, 1941) est celle d'un maître des techniques suspensives, Fritz Lang, auquel Alfred Hitchcock et quelques autres doivent beaucoup. En 3 minutes 27 secondes, F. Lang découpe une séquence en 28 plans pour installer le suspens.

« *Quelque part en Allemagne peu avant la guerre* », une forêt, des traces de pas, un chasseur de type anglais, silence (3 plans) : SUSPENS.

Le chasseur se dissimule ; on voit un soldat allemand. Le chasseur gagne un promontoire (3 plans) : SURPRISE et SUSPENS intensifié.

Le chasseur semble content de ce qu'il découvre avec ses jumelles et ajuste une lunette d'approche à son fusil (4 plans) : SUSPENS, ÉNIGME (que voit-il ?).

Par la lunette nous découvrons Hitler (1 plan) : SURPRISE.

Le chasseur vise, appuie sur la gâchette, le coup ne part pas, le chasseur salue sa cible de la main avec un sourire victorieux (4 plans) : SUSPENS COURT, SURPRISE, ÉNIGME (que signifie ce comportement ?).

Le chasseur se ravise, place une balle dans le chargeur, vise à nouveau, le soldat allemand surveille, une feuille qui tombe gêne le tir (6 plans) : SUSPENS.

Le soldat bondit sur le chasseur, le coup part, ils luttent, *fond au noir* : RÉSOLUTION du suspense, nouveau SUSPENS.

Le nouveau suspens relance l'intérêt du spectateur (que va-t-il arriver maintenant ?), l'énigme reste entière (que signifie tout cela ?). Nous savons que Hitler n'est pas mort avant la guerre : ceci n'empêche nullement le suspense de fonctionner, parce qu'il est un effet de la structure.



Le jeu des points de vue : Hitler à travers la lunette.



L'art de l'insert : gros plan du doigt sur la gâchette.



L'art de l'espace : plan général avec le soldat allemand à gauche et le chasseur.