


« Cadrage, mobilité, point de vue et son dans la construction de l'espace diégétique et scénographique »

L'espace filmique ou cinématographique établit des limites visuelles et imaginaires à travers le rectangle de prise de vue et de l'écran. C'est donc le cadre qui représente ou construit des mondes « réels » ou imaginaires par le biais du champ et du hors-champ. Cependant, il faut rappeler que le cadre n'est pas un simple porteur ou une limite ; d'ailleurs il est très loin de l'être. Selon Bordwell, la sélection d'espace ou de lieux que le cadre produit ne montre pas des limites neutres, mais des visions particulières de ce qu'il contient :

Le réalisateur contrôle les qualités cinématographiques, il ne décide pas seulement de ce qui doit être filmé, mais aussi de la façon dont cela doit être filmé¹.

Je pars du principe que la sélection de ce que le cadre donne à voir, dans mes films d'étude, produit un effet crucial dans la construction de la frontière. En effet, Bordwell souligne les qualités cinématographiques comme éléments techniques au moment de l'étude filmique. Il en propose trois : la photographie, la durée et le cadrage du plan. Ici, je travaillerai sur le dernier, car je crois que cette sélection et composition de l'espace ou lieu, joue un rôle important dans la représentation visuelle de la frontière.

1.3.1 Le plan

Souvent, le plan est considéré comme l'unité minimale de production et d'étude d'un film² ; il y a même des théoriciens comme Christian Metz qui le conçoivent comme l'équivalent d'un énoncé ou d'une phrase en littérature³.

¹ Bordwell, *op. cit.*, p. 277.

² Au début, les premiers films étaient « uniponctuels », faits d'un seul plan; souvent c'était comme si une caméra filmait ce qui se passait lors d'une pièce du théâtre. Alors les plans étaient fixes et uniques. Mais avec Griffith et Eisenstein, la succession des plans atteignit une sophistication inédite avec des jeux sur le nombre et l'échelle des plans, la profondeur de champ et les plans séquences avec travelling et panoramique, c'est-à-dire le montage.

³ Bien qu'il y ait ceux qui affirment que c'est le photogramme et non pas le plan, l'unité minimale d'un film.

David Bordwell soutient que les films sont des systèmes qui possèdent leurs propres règles et logiques de fonctionnement, dont chacun de leurs plans obéit et se fonde sur les mêmes principes. De ce fait, on pourrait prendre n'importe quel plan, même au hasard, pour l'étudier et comprendre la logique du film entier.

Le plan serait donc un échantillon fiable et valable dans une recherche. Il faut rappeler que le mot plan¹ possède au moins quatre sens qui changent selon le contexte.

Ces sens appartiennent à quatre étapes différentes : celle de la pré-production, celle de la production, celle de la post-production d'un film, ainsi que le plan du film achevé. Logiquement, dans le cadre de la recherche, je travaillerai sur le plan dans le film terminé.

À travers le cadre, le plan enregistre la mise en scène d'un certain lieu, ainsi que les décors, le jeu d'acteurs, les lumières qui ont un rôle précis dans chaque système filmique, dans le but de construire ou de représenter une certaine réalité.

Le plan est souvent considéré comme l'unité minimale d'étude de n'importe quel film², mais l'examiner comme l'équivalent d'un énoncé (en littérature) peut impliquer certaines contraintes, parfois plus de difficultés que d'avantages au moment de découper une œuvre filmique, car le plan est fortement lié au temps et, par conséquent, à une durée qui suppose des problèmes relatifs à son extension.

Au vu des circonstances du plan et de sa liaison avec la durée, j'en préciserai quelques types : le plan long ou plan séquence, le plan court ; ainsi que le plan subjectif, plus lié au point de vue (au sens narratif) qu'au temps.

Le plan enregistre l'espace et le temps. En termes ontologiques³, le plan ne suppose pas être seulement une empreinte de l'objet que la caméra enregistre, mais aussi un moulage de sa durée¹.

¹ Suivant ces prémisses, « le plan-peut-être défini du point de vue de l'opérateur ou du spectateur après intervention du monteur. Pour l'opérateur, il s'agit du fragment de pellicule impressionné entre le moment où le moteur de la caméra est mis en route et celui où il est stoppé. Mais le plan tourné peut-être fractionné au montage, coupé aux ciseaux et la première partie collée avec un autre plan, lui-même collé avec la partie suivante du premier plan tourné. On pourra aussi dire que le plan est le morceau de pellicule, sélectionné au montage, ayant défilé de façon ininterrompue dans la caméra, entre le déclenchement du moteur et son arrêt ; ou le plan est le morceau de film tourné sans interruption et sélectionné au montage entre deux raccords », [Consulté le 12.05.2015], Disponible à l'adresse :

<http://www.transmettrelecinema.com/video/les-raccords/>

² C'est Christian Metz qui a largement évoqué l'idée de penser au plan autonome comme la plus petite unité de production de sens d'un film ; cette idée fut critiquée d'absurde. Dans *La Sémiologie en question*, Jean Mitry affirme que chaque plan possède en lui un nombre indéterminable de signifiants qui sont des syntagmes plus minimaux qu'un seul plan, si autonome soit-il. Mitry rappelle que le cinéma n'est pas une langue, même s'il utilise pourtant la langue pour gérer les dialogues ainsi que plusieurs autres formes signifiantes qui ne sont pas considérées par la syntagmatique telles que la musique, les mentions écrites, les mouvements de caméra, etc.

³ Proposés par André Bazin.

Selon Bazin², le plan séquence est l'une des possibilités les plus honnêtes, pures et propres du cinéma, dans le sens où il enregistre le « temps réel » ; à la différence du plan court qui n'enregistre pas du « temps réel », mais des épisodes qui reconstituent le temps lors du montage, comme c'est le cas de mes films d'étude.

Le montage de plans courts n'est plus un moulage du temps, mais une « nouvelle réalité », une « nouvelle réécriture », dans un espace diégétique et filmique. Je considère que le cinéma ne peut pas copier la réalité, comme un acte mimétique reflété dans un miroir. Il en donne toujours un aspect de plus ; en commençant par le caractère artificiel et sélecteur de capturer la réalité à travers le filtre du cadre de la caméra.

Le montage a un rôle décisif lors de la construction d'un récit filmique. Il permet d'actualiser le jeu entre le champ et le hors-champ, il fait « dialoguer » le champ et le contre-champ.

De plus, il aide à transformer un objet ou une série d'objets dans un certain lieu, en un espace diégétique.

Le montage fait évoluer une histoire, en combinant des plans qui devient séquences et, par la suite, forment un récit.

Afin de rendre homogène l'univers du récit, le cinéma classique ou traditionnel utilise une technique de montage qui vise à rendre invisible le passage d'un plan à un autre grâce à un raccord.

Laurent Jullier définit le raccord comme l'ajustement de plans successifs dans un film, pour les enchaîner d'une manière cohérente. « Raccorder deux plans oblige à matérialiser entre eux un point de passage, plus ou moins long et spectaculaire³ ».

La technique du raccord consiste à faire succéder les plans en fonction des aspects suivants:

¹ Michel Bertolini développe les concepts de l'empreinte photographique et cinématographique proposés par André Bazin : « Cette empreinte est témoignage de ce qui a été une fois, face à l'objectif du photographe, en tant que présence troublante de vies arrêtées dans leur durée, libérées de leur destin ». Pour plus d'information, lire « L'image entre trace de la présence et vision de l'absence dans la réflexion d'André Bazin ». [Consulté le 27.03.2015], Disponible à l'adresse : http://www.academia.edu/7331264/Limage_entre_trace_de_la_présence_et_vision_de_labsence_dans_la_réflexion_de_André_Bazin

² À l'origine, il s'agissait d'un concept théorique, mais lors de l'après guerre, le plan long ou plan séquence est devenu très utilisé dans les tournages des films de la nouvelle vague. François Jost dans « Cinéma et récit » in *Le récit cinématographique*, op.cit., p. 24.

³ Laurent Jullier, *L'analyse de séquences*, Paris, Nathan Cinéma, 2002, p. 53.

Du **mouvement**. Un personnage amorce un mouvement dans le plan 1 et le termine dans le plan 2.

Du **regard**. Un personnage regarde hors-champ dans le plan 1 et on voit l'objet de son regard dans le plan 2.

Du **son**. Ce que l'on entend dans le plan 1 se poursuit selon la même intensité sonore dans le plan 2.

De la **lumière**, du **décor**. Ils doivent être homogène d'un plan à un autre.

De l'**axe**. Lorsqu'on passe d'un plan d'ensemble à un plan rapproché ou l'inverse sans que la caméra n'ait changé d'axe, c'est-à-dire d'angle de prise de vue.

Du **rythme**. Il est employé dans les films d'action pour soutenir le rythme. Il s'agit de terminer le plan 1, par un panoramique rapide dans un sens et de débiter le plan 2 suivant par le même procédé.

De **formes analogiques**. Il se sert d'une similitude de formes ou de couleurs pour raccorder deux plans¹.

1.3.1.1 La pragmatique du plan et du cadrage

Dans le but d'établir les termes techniques que j'utiliserai dans l'analyse des séquences de mes films, j'ai résumé les définitions des prises de vues pour l'étude de n'importe quel film. Ce sont des termes proposés par des théoriciens comme David Bordwell, Jacques Aumont, André Gardies et Laurent Jullier², qui décrivent la façon technique dont on peut étudier la composition de l'image filmique ; concrètement dans cette recherche, la composition de la frontière.

Il convient de remarquer que les réalisateurs ne sont pas attachés à une terminologie précise. Ces notions seront pratiques lors de l'étude des films. On trouvera ci-après plus de détails sur la façon dont se compose l'image au cinéma. Ce sont des citations quasiment textuelles, de trois théoriciens mentionnés, que je tâcherai d'exemplifier avec des photogrammes des films d'étude.

1.3.1.2 L'angle de prise vue

Le cadre ne comprend pas l'espace qui se trouve à l'intérieur de ses limites, mais aussi une position depuis laquelle les éléments composants de l'image sont vus ou aperçus par le spectateur.

¹ Classement de « raccord » proposée par Cécilie Paturel, [Consulté le 12.11.2014], Disponible à l'adresse : <http://www.transmettrelecinema.com/video/les-raccords/>

² Information consultée dans *L'art du film. Une introduction, ainsi que dans Le récit filmique et Lire les images et L'analyse de séquences*, de Bordwell, Gardies et Jullier, respectivement.

Telle position est, le plus souvent, celle de la caméra ou de l'appareil de prise de vue. Bordwell et Julier rappellent que le cadre implique l'existence d'un angle de cadrage qui détermine la position imaginaire du spectateur face à la scène montrée.

Ces angles sont incalculables, car la caméra peut occuper n'importe quel point de l'espace. Cependant, pour clarifier, Bordwell propose l'existence de deux types d'angles, ainsi que des sous-divisions.

1. Angle vertical. Il y a trois types principaux: (1) l'angle normal, où l'axe de prise de vue est horizontal, est très courant, (2) et (3) l'angle plongé qui met « au-dessus » de ce qui est filmé, regardant vers le bas, et (4) la contre-plongée qui fait regarder « par-dessous ».



2. Angle horizontal. Il faut observer si les horizontales du cadre sont parallèles à l'horizon, parallélisme qui a des conséquences sur l'impression de « stabilité » que donnent le cadre et les éléments filmés. Principalement, il y a deux types d'angles horizontaux : l'angle normal dont les horizontales du cadre sont parallèles à l'horizon, comme on voit dans l'exemple (5); et l'incliné, dont l'horizon et les horizontales du cadre forment des diagonales, comme il est illustré dans les figures (6) et (7).

¹ La figure 1 correspond à un angle normal. Les figures 2 et 3 illustrent un angle légèrement plongé. Enfin la figure 4 est l'exemple d'une contre-plongée. Photogrammes de plans de *Los que se quedan*, 2008, support DVD, © La sombra del Guayabo.



5



6

7¹

1.3.1.3 Fonctions du cadrage

Quel que soit le film, ses angles de prise de vue et ses respectives tailles de plans ont une raison d'être ou bien, selon Bordwell, une fonction qui dans l'ensemble du film a une signification particulière.

Généralement, une contre-plongée peut vouloir dire qu'un personnage est tout-puissant, tandis qu'une plongée aura l'effet contraire. Cela ne veut pas dire qu'il y a des significations définitives aux types d'angles.

Les photogrammes extraits de *Los que se quedan*, n'ont pas du tout le sens habituel que je viens d'évoquer. Par ailleurs, la logique du film « désobéit » aux potentielles significations de ce jeu du cadrage et donne de nouveaux sens à ces métaphores, comme je le démontrerai plus loin.

Chacun des films a conféré un sens et une fonction à ses angles respectifs et tailles de plans. Comme le dit bien Bordwell², les significations et les effets, par exemple, sont toujours produits par la totalité des opérations d'une œuvre qui la fondent comme système.

1.3.2 La mobilité du cadre. Spécificité filmique

Dans les films choisis, la frontière est récurrente en tant que sujet ou thématique. Elle est dans les films sans nécessairement apparaître comme un matériel ou de concret ; elle fait partie de l'espace diégétique, mais pas forcément de l'espace du récit.

¹ La fig. 5 est un angle horizontal normal ; les figures 6 et 7 sont des angles inclinés. *Los que se quedan*, 2008, © *ibid.*

² Lire Bordwell, *op. cit.*, p. 292.

Je suppose que représenter sans montrer doit être un défi pour les cinéastes, qui doivent trouver un compromis entre les élans de leur imaginaire visuel, leurs machines et leurs mouvements respectifs.

Or, l'image du cinéma peut être analysée dans sa relation champ et hors-champ, type d'angle ou taille des figures. Toutefois, il faut tenir compte du fait que, à la différence de la peinture ou à la photographie, le cadrage au cinéma est mobile ; il peut donc évoluer dans l'espace et le temps. De plus, l'usage de cette mobilité apporte énormément à la construction du sens d'un récit, car elle contribue à la représentation d'une frontière comme partie importante d'une histoire filmique.

La mobilité du cadre a aussi des conséquences sur les tailles de plans, les angles et les hauteurs : un travelling avant changera un plan d'ensemble en gros plan ; un mouvement de grue vertical, une contre-plongée en plongée¹.

Le mouvement apparaît lorsque le cadrage des objets change, ainsi qu'au moment où l'angle de prise de vues et la taille du plan se modifient au sein d'un même plan. Le cadre confère une position imaginaire, sa mobilité entraîne celle du spectateur : on se rapproche ou on s'éloigne des objets.

1.3.2.1 Les mouvements du cadre dans l'espace scénographique

La mobilité du cadre² multiplie les informations spatiales sur une image. Les mouvements collaborent à la spatialité d'un récit filmique, car leurs déplacements contribuent à la création du champ et du hors-champ ; ils participent au déroulement des systèmes filmiques, car ils produisent un effet particulier à l'écran.

Entre les mouvements les plus utilisés dans les films narratifs³, il y en a trois qui sont essentiels.

1. Les **panoramiques ou basculements** : la caméra – toujours fixe-pivote de manière horizontale. L'appareil ne se déplace pas, mais vire. La caméra « panote », en donnant l'impression de « bouger la tête ».

¹ *Ibidem*, p. 303.

² Il est important préciser que le terme mouvement du cadre et « mouvement de caméra » sont souvent compris comme des synonymes, bien que cela ne soit pas forcément vrai.

³ David Bordwell, *op. cit.*, p. 297 et 298.

1¹

2. Le **panoramique vertical** produit l'impression d'un déroulement de l'espace de bas en haut ou de haut en bas. Ces panoramiques supposent une continuité de l'espace, dans ses dimensions horizontales ou verticales. D'ailleurs, l'idée de continuité fait imaginer le champ, vers le hors-champ.

3. Le **travelling**² est le mouvement qui consiste à l'enregistrement et au déplacement de la caméra simultanément. Celle-ci peut être placée sur n'importe quel support mobile : une grue, un chariot, une voiture, tenue à l'épaule par le cameraman en train de marcher, etc. En termes techniques, un travelling produit un mouvement fluide, qui peut aller en ligne droite ou en courbe.

Dans un travelling, sans quitter le sol, l'appareil se déplace dans toutes les directions. On distingue le travelling horizontal ou latéral, avant, arrière, vertical et circulaire. Cette mobilité du cadre « substitue à notre regard et à notre attention le vagabondage de l'œil de la caméra³. »

Ci-après, il y a un bref descriptif sur les différents types de travelling⁴. N'importe quel type de travelling peut se combiner avec le panoramique (panote) pour devenir une figure plus complexe, tant à réaliser qu'à analyser. Le travelling est parfois difficile à détecter.

Le travelling vertical. C'est un mouvement qui fait descendre ou monter la caméra vers un sujet ou une action. Il y en a deux types : le vertical haut (quand il s'élève au-dessus de l'objet profilmique) et le vertical bas (quand il descend). Ce travelling vertical est souvent utilisé en introduction d'une séquence, pour révéler progressivement le lieu et l'action.

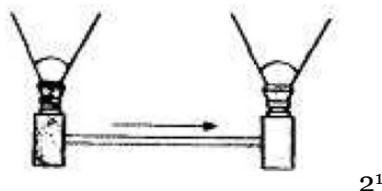
Le travelling horizontal ou latéral. Il suit un sujet ou un personnage qui est au cœur de la séquence. Le mouvement de la caméra accompagne généralement le même rythme que le sujet. Cela donne du dynamisme à la scène.

¹ Fig. 1, Mouvement panoramique ou panote. Image prise sur le site : <http://son-image.fr/home/analyse-filmique-les-mouvements-de-camera/>

² En anglais, travel signifie voyager. Ce mouvement indique tout déplacement de la caméra (et de son pied) horizontalement ou verticalement. Dans ces origines, le travelling correspondait à l'usage d'un chariot ou de rails pour empêcher les heurts lors d'un mouvement de caméra. Actuellement, le terme a évolué et s'emploie pour appeler tout mouvement de caméra qui semble utiliser des rails, même si la technique est autre. Donc, ce qu'on voit à l'écran peut-être plus un résultat qu'un procédé.

³ *Ibidem*, p. 299.

⁴ Les informations concernant le travelling ont été consultées et résumées d'après les lectures de *Lire les images* de Laurent Jullier, *Perceptions et usages des mouvements de caméra* de Florent Wolff.

2¹

Le travelling avant. La caméra s'approche de l'objet. Il permet aussi de suivre un personnage, d'en adopter le point de vue. Le travelling avant peut avoir une valeur dramaturgique forte².

Le travelling arrière. Il suit le même principe que le travelling avant, dans le sens opposé. Ici la caméra recule, s'éloigne du sujet filmé.

3³

Le travelling est une figure dominante dans la contribution à une perception somatique du film. Il est ordonnant et indexical : un « index pointé⁴ ». Selon leur direction, les travellings portent un sens différent.

Un travelling en arrière met de la distance par rapport à un élément profilmique. Ce type de travelling peut être un introducteur qui, paradoxalement, instaure une distance par rapport au temps. Un travelling avant peut être un mouvement directif. Il pointe¹ un attribut du profilmique en éliminant d'autres éléments placés dans le hors-champ contigu. Il isole des personnages.

En effet, *A better life* est l'un des films du corpus d'étude qui s'en sert le plus des travellings, comme on le verra dans la deuxième partie de cette thèse

1.3.2.2 Fonctions des mouvements de cadre

Les mouvements de cadre ont un rapport avec le fonctionnement de l'espace scénographique. Ils donnent des informations spatiales, comme lorsqu'un mouvement de l'appareil décrit le décor dans lequel les personnages vont rentrer. Bien qu'un mouvement de caméra puisse avoir un lien avec les personnages, celui-ci ne sera pas forcément fixé sur les personnages. La mobilité du cadre aura aussi une fonction déictique, un mouvement non motivé par un déplacement à l'intérieur de l'image révélera une information narrative.

¹ Fig. 2. Mouvement de travelling latéral. Image prise sur le site : <http://son-image.fr/home/analyse-filmique-les-mouvements-de-camera/>

² Lire Cécilie Paturel, « Le travelling », [Consulté le 12.05.2015], Disponible à l'adresse : <http://www.transmettrelecinema.com/video/le-travelling/>

³ Fig. 3. Mouvement de travelling avant ou arrière. Image prise sur le site : <http://son-image.fr/home/analyse-filmique-les-mouvements-de-camera>

⁴ Lire F. Wolff, *Perceptions et usages des mouvements de caméra*, Université Montréal, 2003, p. 25.

Dans mes films d'étude, les mouvements du cadre sont liés aux déplacements migratoires, ainsi qu'à la proximité ou l'éloignement physique et imaginaire du voyageur migratoire vis-à-vis de la frontière matérielle.

Au sens large, les panoramiques ou travellings auront un rapport important avec le fonctionnement de l'espace filmique. Ses mouvements affectent sur la perception de l'espace filmique : « À chaque type de mouvement du cadre correspond une conception particulière de l'espace² ». Il y a deux aspects du mouvement du cadre : la position physique du cadre (la caméra) et ce qui se passe à l'intérieur de celui-ci (ce qu'on voit dans le champ visuel). Casetti et Di Chio parlent d'une dichotomie : statisme/ dynamique avec quatre variations³.

Espace statique-fixe. Celui des images fixes des environnements immobiles.

Espace statique-mobile. C'est le statisme de la caméra et le mouvement des figures ou des éléments (éclairage, objets) dans le cadre (fixité de point de vue).

Espace dynamique-descriptif. C'est le mouvement de la caméra liée à celle de la figure. La caméra se déplace pour mieux représenter le mouvement des gens (grue panoramique...).

Espace dynamique-expressif. C'est le mouvement de la caméra dans une relation dialectique et créatif avec la figure. C'est l'appareil de prise de vue, et non le personnage avec le mouvement de son regard, qui décide ce qui doit se voir.

Au cinéma le cadrage ne s'inscrit pas seulement dans l'espace, mais également dans le temps - sa spécificité. Un mouvement du cadre ou de caméra évoluera non uniquement à travers la mobilité, mais aussi dans la durée.

Dans un récit filmique, la mobilité et la durée d'un cadrage peuvent déterminer le rythme d'un plan ou d'une scène. Le rythme et la vitesse d'une série de mouvements du cadre contribuent à la construction et perception de la dimension temporelle.

En comparant *A better life* et *Norteadó*, on observe que le premier favorise des mouvements courts et unidirectionnels, tandis que le second préfère les travellings lents, étirés, souvent combinés à des panoramiques.

¹ *Ibid.*

² Pour plus d'information lire David Bordwell, *op. cit.*, p. 306.

³ Casetti et Di Chio, p. 144-146, cités par Juana Macías in "Metamorfosis del encuadre. Una aproximación a la noción de encuadre cinematográfico a través de *Blade Runner*", Universidad Complutense, 1998. Consulté le 14.01.2013], Disponible à l'adresse : <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/53juana.htm>

Un mouvement de caméra crée ses propres effets : la vitesse d'un mouvement de cadre peut être justifiée par des effets narratifs, un rapide travelling avant vers un objet peut permettre d'en souligner l'importance dans l'intrigue¹ ; les détails seront donnés lors de la deuxième partie de la thèse.

1.3.3 Le point de vue. Une question diégétique et narrative

Le point de vue (PV)² forme un axe théorique important de mon travail, car c'est une partie complémentaire lors la construction narrative de mes films. Au sein de la représentation filmique de la frontière, le PV est lié à la composition de l'espace de l'histoire et de l'espace du récit filmique, mais il est également associé au cadre et au cadrage, ainsi qu'à leur respectif champ et hors-champ.

Pour que la frontière, ou plutôt sa représentation, puisse « opérer » dans un film, il faut non seulement un cadrage particulier, qui « montre » et « cache » certains aspects, mais aussi il est essentiel d'envisager le positionnement du cadre et de la caméra : c'est le PV. Par ailleurs, je crois que cadre et le PV sont aussi indissociables que la forme et le contenu.

En principe issu des études littéraires, le point de vue, largement développé par le fondateur de la narratologie Gérard Genette, possède trois fonctions retrouvées au cinéma.

1. Le point de vue est d'abord l'emplacement, physique ou imaginaire, où une représentation est produite ; dans le cas du cinéma c'est la situation ou localisation de la caméra. Il est connu aussi comme le PV visuel ou optique.

2. Le point de vue est aussi un problème de mode déterminé par les rapports entre l'histoire racontée et le récit. Il est connu comme le PV cognitif ou narratif, car il est lié à la question de savoir. C'est la focalisation, selon Genette³.

3. Le troisième niveau du point de vue est une opinion ou le sentiment à propos d'un sujet ou d'un événement, il est connu comme le PV idéologique. Dans les films d'étude, la frontière n'a pas un positionnement idéologique clair.

Or, dans cette thèse je m'intéresserai aux deux premières fonctions du PV, voire, sur les fonctions visuelles et narratives. Pour ce qui concerne le PV narratif, je ferai appel au classement de Genette focalisation⁴:

¹ *Ibidem*, p. 30.

² Pour simplifier, j'utiliserai l'abréviation PV pour me référer au point de vue.

³ Lire Gérard Genette, « Discours du récit », in *Figures III*, Paris, Seuil, 1972.

⁴ Classement de J Kaempfer et F. Zanghi, « Méthodes et problèmes. Perspective narrative », Université de

1. La focalisation zéro (ou omniscience) ou l'absence d'un point de vue délimité. Elle apparaît dans le récit où le narrateur sait tout et voit tout.

2. La focalisation interne, dont le narrateur dit ce que sait tel personnage. Il ne sait et ne voit que ce que sait et voit un personnage donné (« focalisation interne fixe »), ou bien plusieurs personnages successivement (« focalisation interne variable »), ou quand il revient sur un même événement, selon les PV de personnages différents (« focalisation interne multiple »).

3. La focalisation externe : le narrateur en dit moins que n'en sait le personnage. Le narrateur est un observateur objectif, impartial. Pour Genette ce type de focalisation est limité aux perceptions visuelles (et parfois auditives) d'une sorte de témoin objectif et anonyme dont le rôle se réduirait à constater du dehors ce qui se passe. Les films d'étude n'ont pas de « voix-je » ou de voix narratrice à la première personne, ni de narrateur, ni de commentateur extérieur. Dans *Nortado*, la caméra s'obstine à suivre Andrés, également aux témoins de *Los que se quedan*, ainsi que Carlos dans *A bette life*, comme on verra plus loin.

Or, la focalisation est mobile, car, comme Genette précise, elle peut être externe sur un personnage et interne sur un autre (dans cette dernière, le spectateur accompagne un acteur et prend connaissance des informations narratives en même temps que lui).

Le PV et ses différents niveaux de lecture sont aussi mobiles, comme cela se produit aussi avec le cadre filmique et son champ et son hors-champ. Le cadre filme des objets et des lieux pour en produire un espace diégétique, mais ce cadre sélectionne de manière subjective et se sert de plusieurs facteurs, comme l'emplacement de la caméra et donc le PV, dans un sens matériel et figuré. Ces objets et lieux filmés créent un objet diégétique consacré à contenir des objets diégétiques, des actions, des non-actions, ainsi que la caméra, comme dit Aumont.

Tout lieu diégétique filmé de l'intérieur contient ainsi le PV à partir duquel il est généré. C'est pourquoi le PV joue un rôle crucial dans la construction de l'espace diégétique. Il est aussi bien à la frontière entre le cadre et le hors-cadre, mais entre le champ et le hors- champ¹.

Lausanne, 2003, [Consulté le 10.01.2014], Disponible à l'adresse : <https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/pnarrative/pnsommar.html>

¹ Jacques Aumont, 2008, *op. cit.*, *passim*.

Cette liaison entre PV et cadre, que ce soit au niveau de l'emplacement visuel ou comme aspect narratif, fait partie des éléments constructeurs d'un espace diégétique et, pour autant, de la spatialité dans mes films, dont la frontière est une thématique partagée.

Comme au cinéma l'image est aussi liée au son, Michel Chion¹ propose de penser aussi au point d'écoute ou point sonore. Le point d'écoute, comme celle du point de vue, ne se pose donc pas seulement en termes de localisation, mais aussi en termes de « Qui écoute ? ». Mais j'y reviendrai plus loin.

1.3.3.1 Voir et savoir

Comme les différentes conceptions de point de vue sont de l'ordre narratif, elles sont aussi pertinentes dans l'étude d'un film narratif. C'est pourquoi elles sont étés rapidement transposées au cinéma, notamment par F. Jost, Jacques Aumont et Michel Marie, qui ont le plus théorisé sur le sujet.

En général, ils distinguent plus précisément le PV visuel (voir) et le point de vue cognitif-narratif (savoir)², afin de répondre aux spécificités du film. Au cinéma, le mode narratif et cognitif du PV est différent de celui de la littérature.

On ne voit pas de la même manière au cinéma et dans un roman. De fait, contrairement à un récit littéraire, le film « peut montrer ou imiter l'histoire qu'il raconte ». Selon Goliot-Lété, dans le cinéma il faut mieux séparer la dimension visuelle de la dimension cognitive du PV.

Le langage cinématographique signifie en imitant, il raconte en montrant, sans s'interdire pour autant, par endroits, de raconter sans montrer (en utilisant les voix et les mentions écrites). Le cinéma, c'est de la diégésis + de la mimésis, c'est du telling + du showing. Il n'est donc pas étonnant que la question du PV au sens le plus général soit amené à se diviser³.

Au lieu de mots et des phrases, le cinéma utilise des images en mouvement et du son pour raconter. Dans les films le PV possède un emplacement plus « matériel » que dans les romans, un emplacement plus physique qui traduit la présence du cadre, comme instance narrative et comme filtre sélectionneur.

¹ Michel Chion, *La voix au cinéma*, Paris, Collection Essais, Cahier du cinéma, 1982, p. 51.

² Anne Goliot-Lété dans « Lacombe Lucien et la question du point de vue », Université Paris Diderot, 2012, [Consulté le 12.04.2014], Disponible à l'adresse :

<http://www.univ-paris-diderot.fr/DocumentsFCK/clam/File/Anne%20GOLIOT-LETE.pdf>

³ *Ibid.*

1.3.3.2 Monstration/ ocularisation

Selon François Jost, la première fonction du PV, donc sa partie visuelle, (la localisation pour Genette) est connue comme ocularisation. Ensuite, il propose deux sous-classifications. Les premières sont internes, elles équivalent au plan subjectif, vue subjective et caméra subjective ; elles sont distinctes des « images mentales », introduites par un effet d'optique que Jost appelle modales.

Les deuxièmes ocularisations sont connues comme zéro ou absence d'ocularisation. Ce sont des points de vue non marqués. Dans cette sous-catégorie Jost ajoute l'ocularisation spectatorielle où le PV est marqué, mais il ne correspond pas au regard d'un personnage.

Dans la monstration externe, André Gardies ajoute une sous-classification : la monstration masquée, une vision panoptique prodiguant un savoir maximum ; et la monstration marquée où le PV de la caméra se marque sans se confondre avec celui d'un personnage, il n'est ni subjectif ni ordinaire. Ce type de monstration donne lieu à une autre distinction.

Soit l'image, en cachant le spectacle perçu par le personnage, crée une frustration du spectateur ; car il reste en situation d'extériorité, et donc, le sens se concentre sur le hors-champ ou le non-vu. Soit, l'image en montre trop au spectateur, comme ce produit dans une mise à distance de celui-ci : La monstration est marquée à cause de cette distanciation¹.

Pour aborder le point d'écoute, M. Chion emprunte aussi les classifications de Jost : ocularisation et monstration respectivement, et il ajoute le terme auricularisation, et ses dérivations : auricularisation zéro/ interne.

1.3.3.3 Focalisation/ Polarisation

Le second niveau du PV est le cognitif ou narratif, tout ce qui concerne le savoir. François Jost garde le mot focalisation employé par Genette, ainsi que sa tripartition: focalisation interne, externe et spectatorielle (dans le régime de l'omniscience).

Tandis que Gardies change ce terme en polarisation, il y en a trois types : celle du personnage, celle du spectateur, et celle de l'énonciateur ; cette dernière est égale à une insistance sur l'infériorité cognitive du spectateur.

¹ *Ibid.*

1.3.4 Le son

Cela ne fait pas longtemps que les théories du cinéma ont inclus le son comme élément d'étude. Pendant plusieurs années, il était impossible d'en garder des traces, les auteurs intéressés travaillaient donc avec des documents verbaux (les textes des scénarios et des dialogues), ainsi qu'avec des photogrammes privés de mouvement¹.

Ce sont Michel Chion², Pierre Schaeffer, et aussi Laurent Jullier qui, depuis la fin des années 80 ont revendiqué la dimension sonore des films. Ils soutiennent que l'audio et le son donnent une « valeur ajoutée » à l'image, un enrichissement qui se répercute dans la construction d'un ensemble filmique.

Pour Chion, le son n'est ni un élément indépendant de l'image, ni son obligatoire soutien : « Il est l'image sonore du son imagé ». Cette dichotomie entre l'image et le son est présente lorsqu'on est face à un film parce que, dans le termes de Chion, on « audio-voit » un film, et on le fait grâce à une réception sonore qui exerce une influence sur ce que l'on voit et inversement ; processus que le chercheur nomme « l'audio-vision ».

On projette sur l'image à partir de ce qu'on entend, et sur le son à partir de ce qu'on voit. Et, en dernier ressort, on reprojette le tout sur l'écran. Pourquoi? Parce que dans les conditions du cinéma, l'écran est un support de projection, et que le son, lui, comme le rappelle Christiane Sacco, n'a pas de support³.

Puisque le son n'a pas de cadre, à différence de l'image, son étude implique une grande complexité, car il ne se trouve pas dans un domaine homogène. Le son a des modalités d'écriture, en effet, tant la musique que les bruits ou les paroles, tous passent par le même canal sonore, et ils peuvent être d'une nature très dissemblable, et ils se lient avec ce qui défile dans le champ⁴. Chion propose plusieurs catégories sonores.

¹ Lire Michel Chion, *op. cit.*, p.34.

² En effet, Michel Chion a publié une vingtaine de livres, ainsi que de nombreux articles dont il problématise sur le son, la voix, le point d'écoute et l'audio-vision, parmi d'autres aspects de la dimension sonore des films. Disponible à l'adresse : <http://michelchion.com/texts>

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

1.3.4.1 Les catégories du son

Il y a trois critères du son pour mieux comprendre son fonctionnement. Il s'agit du son phonétique (les paroles), de la musique et des bruits ; des critères qui seront toujours liés à l'image.

Examinées par Jeanne Grandjean, les trois composantes mentionnées possèdent des fonctions particulières.

1. La parole/le dialogue représente le principal vecteur de l'information. Elle donne en général le sens premier du film.
2. Les bruits donnent une impression globale de réalisme au film. Ils sont nécessaires pour donner une ambiance, un environnement, une atmosphère aux images. S'ils venaient à manquer, il y aurait un silence dérangeant.
3. La musique est aussi, souvent, subordonnée au dialogue. Elle intervient dans les moments où les personnages ne parlent pas ou dans ceux qui sont dénués d'autres effets sonores. Elle peut cependant accompagner aussi des scènes dansées, des séquences de transition ou des moments émotionnels forts¹.

Pour Chion chacune de ces catégories a également des caractéristiques qui lui sont propres, comme les accents, le timbre et les intonations dans les paroles; le rythme ou la sonorité des instruments dans la musique.

Il existe des caractères communs aux trois types de sons², dont l'intensité sonore est la plus remarquable.

1.3.4.2 La situation spatiale et le point d'écoute

Les paroles, comme la musique et les bruits se trouvent tous en fonction de la situation spatiale de leur source ou leur point d'écoute, comme le résume Moinereau³. Par rapport à l'emplacement des sources sonores, Chion suggère encore une triade: le son in, le son hors-champ et le son off.

¹ Dans « La bande son », Jean Grandjean fait un résumé et une série des activités pratiques sur l'étude du son sur certains extraits de films mythiques, [Consulté le 08.07.2015], Disponible à l'adresse : [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:7lsfEwOwwicJ:www.lamediatheque.be/ext/thematiques/films_a_la_fiche/PDF/Archipel-bande son.pdf](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:7lsfEwOwwicJ:www.lamediatheque.be/ext/thematiques/films_a_la_fiche/PDF/Archipel-bande+son.pdf)

² J'emprunte une partie de la synthèse de Francisco A. Ferreira qui, dans le dossier pédagogique « Formation sur le son au cinéma », 2008, fait un résumé des postulats les plus importants de Michel Chion en rapport au son, [Consulté le 25.07.2015], Disponible à l'adresse : <http://www.clairobsecur.info/files/429/LACBsonFERREIRA.pdf>

³ Pour plus d'information lire : Laurence Moinereau, « Initiation au vocabulaire de l'analyse filmique », voir la séance du son qui aussi résume les postulats plus importants de Michel Chion au sujet du son. Cours en ligne, [Consulté le 14.07.2015], Disponible à l'adresse : <http://www.centreimages.fr/vocabulaire/s10/S10Definition.html>

- 1) Le **son in** : la source est visible à l'écran.
- 2) Le **son hors-champ** où la source n'est pas visible, elle peut être imaginativement située.
- 3) Le **son off** provient d'une source invisible et non-diégétique ; la voix off et la musique de fosse sont les sons off les plus fréquents¹.

Chion redouble la triade et la relie à la situation spatiale de la source :

- 1) Le **son ambiant** correspond au son englobant, qui enveloppe une scène et baigne tout l'espace diégétique, sans soulever la question de la localisation et de la visualisation de ses sources.
- 2) Le **son interne** définit les sons de l'intérieur, physique ou mental d'un personnage, sa respiration ou ses battements de cœur (les sons internes-objectifs) ou ses voix mentales, souvenirs sonores (sons internes-subjectifs).
- 3) **Le son on the air** (sur les ondes) désigne les sons présents dans une scène, mais supposés être retransmis électriquement, par radio, téléphone, entre autres².

Chion définit le point d'écoute par rapport aux différents événements sonores réalistes que lui propose le film, comment est situé le spectateur.

La question du point d'écoute se pose en termes de localisation et en termes de « qui écoute ? ». La notion de point d'écoute peut avoir deux sens, pas forcément liés.

Un sens spatial, un point à partir duquel on peut dire que nous entendons un son comme proche ou lointain de nous, point qui soit concorde avec la place de la caméra, soit en est différent (c'est le cas du personnage éloigné dans l'image et de sa voix entendue proche)³.

Un sens subjectif : un son qui permet au spectateur d'adopter le point d'écoute d'un personnage, comme s'il étendait avec ses oreilles.

Le caractère subjectif d'un son peut être indiqué par : son association avec l'image d'un personnage écoutant, un traitement acoustique conforme à la situation spatiale du point d'écoute liées à l'état du personnage qui entend⁴.

¹ La musique qui accompagne l'image depuis une position en dehors du lieu et du temps de l'action; la musique de fosse s'oppose ainsi à la musique d'écran, qui émane d'une source située directement ou indirectement dans le lieu et le temps de l'action.

² Francisco A. Ferreira, *op. cit.*, 2008.

³ Michel Chion, *Le son au cinéma*, *op. cit.*, p. 51 et 53.

⁴ Laurence Moinereau, « Initiation au vocabulaire de l'analyse filmique », *op.cit.*

Les notions de point de vue et de point d'écoute seront approfondies lors des découpages séquentiels qui se feront dans la deuxième partie de la thèse.

1.3.4.3 Les effets entre le son et l'image

Au cinéma, il faut aussi tenir en compte du fait que le montage peut aussi juxtaposer des images et des sons, et donner une ample gamme d'effets fondés sur des coïncidences ou des disjonctions. Chion dit que ces combinaisons variables peuvent aller du parfait synchronisme à l'asynchronisme le plus total.

Dans le synchronisme les sons diégétiques coïncident généralement avec ce que montre les images. Comme les unités du montage sonore sont indépendantes de celles du montage visuel (les plans), les effets de chevauchement entre les unes et les autres peuvent être très nombreux au cinéma¹.

Selon Chion, ce synchronisme ou asynchronisme entre le son et l'image peut déterminer des effets rhétoriques d'analogie, d'accentuation, de décalage, de contrepoint. Ils sont cités ci-contre :

La ponctuation, un aboiement de chien, ou un téléphone qui sonne, sont des moyens discrets pour souligner un mot, ou fermer une scène ; on parle alors de ponctuation sonore.

La redondance ou l'effet empathique : c'est l'effet créé par une musique qui est ou semble en harmonie avec le climat de la scène. Parmi les effets de l'asynchronisme nous trouvons : le contrepoint, l'effet anempathique et la dissonance audiovisuelle. Le premier se produit lorsqu'il y a un écart entre l'image et le son, au niveau du sens et de l'effet provoqué.

L'anempathie est un effet d'indifférence ostensible d'une musique ou d'un bruit au caractère tragique de la scène dans laquelle ils interviennent. La dissonance audiovisuelle est un effet de contradiction entre un son ponctuel et une image ponctuelle, ou entre une ambiance sonore et le cadre dans lequel on l'entend.

La plupart de ces effets reposent sur l'usage de sons off, qu'il s'agit de bruits, de voix, ou de musique, comme on verra plus loin. On a vu qu'au cinéma l'image s'analyse en suivant les tailles des plans, du cadrage, de la profondeur du champ, parmi d'autres possibilités. Merlier² a transposé ses éléments au son, pour comprendre sa composition en rapport avec l'image.

¹ Francisco A. Ferreira, *op. cit.*

² J'emprunte quelques transpositions proposées par B. Merlier, « La musique au cinéma relations son-image analyse et composition », [Consulté le 26.07.2015], Disponible à l'adresse : <http://www.maaav.fr/documents/MusiqueAuCinema.pdf>

Quatre valeurs du cadre

L'image

Plan d'ensemble (paysage, décor, personnages)
 Plan moyen (personnage en pied)
 Plan rapproché (américain = mi-cuisse)
 Gros plan (buste, visage...)

Le son

Tous les sons sont d'égale importance musiques, ambiances, dialogues...
 Certains sons prédominent, les dialogues sont en avant, les autres sont plus discrets
 Prise de son rapproché
 Un élément de la bande-son est prépondérant . Ce son signifie quelque chose de particulier. L'effet est fort.

Merlier relie au cadrage de l'image la taxinomie dont Chion distingue les sons in, les sons hors-champ et les sons off ; ainsi que les sons internes (dont la voix intérieure), le son ambiant et le son on the air.

Cadre, hors-cadre

Son in, dans le champ ; son hors-champ ou *off* (sans rapport avec l'image) les musiques de films sont *off* (ce qui permet éventuellement d'en dire plus que l'image)

Les différents types de sons peuvent être hiérarchisés, les uns par rapport aux autres sur la bande son ; Merlier les associe à la profondeur du champ.

Premier plan milieu arrière plan

Tout à fait applicable aux sons
 Strates, couches sonores

Dans la deuxième partie de la recherche j'appliquerai des points théoriques sur le son, afin de prouver le travail sonore lors de la représentation filmique de la frontière dans mes films, que ce soit dans la parole, la musique ou les bruits qu'ils produisent.

DEUXIÈME PARTIE

II. LA CONSTRUCTION FILMIQUE DE LA FRONTIÈRE IMAGINAIRE ET GÉOGRAPHIQUE : DÉCOUPAGES, ANALYSES DE SÉQUENCES ET FRAGMENTS

Introduction

Afin de répondre à la problématique sur la construction filmique de la frontière dans mon corpus d'étude, je dédierai cette deuxième partie à appliquer les éléments théoriques et techniques développés au cours de la section précédente. Je ne prétends pas comprendre uniquement la manière dont la frontière est représentée et construite, en termes filmiques, mais aussi de différencier ses degrés distincts au niveau diégétique, autant que leur rapport avec les « types » de frontières déjà évoquées.

Or, dans la première partie j'ai montré le pourquoi de la recherche, c'est-à-dire la construction filmique de la frontière. Ici, je mettrai l'accent sur les liaisons existantes entre certaines notions directrices communes à mes films. Je parle de la manière dont les diégèses partagées dans la triade filmique sont traitées formellement et narrativement parlant. Je développerai le comment, voire, le fonctionnement de la frontière, ou des frontières, à l'intérieur des films. L'idée principale est de faire une série d'analyses dans les films, pour en confronter les éléments théoriques et techniques présentés dans la première partie de la thèse.

L'un des buts est de démontrer ou de démonter mes hypothèses de départ, où la frontière semblait y être construite à l'aune d'une absence visuelle, dans le hors-champ, comme une pure question imaginaire, plutôt que géographique.

Je formule, aussi, l'hypothèse que, dans mes films, la frontière « bouge ». Dans *Norteadó*, elle ira de la géographie à sa représentation imaginaire, et, quelquefois, elle se construira comme une question métaphorique, c'est le cas de *Los que se quedan* ou *A better life*.

Alors, pour aborder une telle problématique, j'exposerai les aspects méthodologiques qui m'ont aidés à consolider mon analyse. Je procéderai en trois temps comme je le détaille ci-après.