

SOMMAIRE

SOMMAIRE

4

14
26
38

52
54
64
78

88
91
106
120

130
134
144

Introduction

Synopsis

Les Triplettes de Belleville, Sylvain Chomet

Jules et Jim, François Truffaut

Inch'Allah Dimanche, Yamina Benguigui

Portraits des personnages

Satin rouge, Raja Amari

L'horloger de Saint-Paul, Bertrand Tavernier

Nikita, Luc Besson

Le scénario

Cléo de 5 à 7, Agnès Varda

Le goût des autres, Agnès Jaoui

Les silences du palais, Moufida Tlatli

Les lexiques

Les métiers du cinéma

Technique

Critique

INTRODUCTION

Le cinéma est jeune, de quelques cent vingt ans. Cet art, contrairement à d'autres très anciens tels la danse, la littérature ou la peinture, nécessite une technologie élaborée diversifiée ainsi que, le plus souvent, le travail collectif d'un nombre important de collaborateurs. Tout ensemble art populaire, divertissement, industrie et media, il peut fabriquer du rêve et des émotions, mais aussi représenter des idées politiques ou propagandistes, contribuer à des recherches scientifiques ou pédagogiques. Il participe donc au monde des idées, du spectacle et, en outre, au monde de l'économie. En effet, il nécessite une mise de fonds en amont et en aval de sa création. Dépendant d'abord d'une compagnie de production (et de plus en plus souvent de plusieurs co-productions), il est, une fois créé, distribué et se retrouve donc soumis aux conditions sociales et économiques d'un ou de plusieurs marchés. Le cinéma est donc un art et une industrie pluri-dimensionnels.

Au cours de son centenaire, ses techniques de réalisation et de distribution ont évolué. Ainsi, les techniques de réalisation ont changé avec l'évolution technologique des caméras lourdes aux caméras vidéo numériques ultra légères, ou encore celle des supports qui vont de la pellicule jusqu'aux codages et montages sur logiciels d'ordinateur. Les modes et les espaces de consommation se sont eux aussi transformés : on peut regarder un film dans les salles de spectacles, en groupes ou seul ; en famille sur cassette vidéo et DVD ; enfin, individuellement sur DVD visionné sur téléviseur, ordinateur ou iPod. Toutefois l'art du cinéma n'a pas changé fondamentalement. Les supports contemporains tels l'Internet et les films numériques utilisent les mêmes techniques de base et stratégies formelles que les premiers cinéastes. Si les supports de la réalisation et de la distribution connaissent une mutation constante (du film muet au film parlant ; du noir et blanc à la couleur ; de la pellicule au numérique), l'art de faire un film connaît une certaine constance.

L'objectif de ce manuel est de présenter le cinéma dans sa dimension artistique (d'ailleurs, en France, on l'appelle le Septième Art), et d'expliquer les diverses étapes de réalisation des films (de l'idée d'un scénario au produit final). Chaque chapitre cible une étape spécifique de la facture d'un film, illustrée par trois films distincts. Par ce biais, nous explicitons comment les choix techniques, faits à chaque étape, déterminent le produit final et agencent ce que le spectateur voit et entend à l'écran. Il s'agit aussi d'expliquer comment chaque partie d'un film fonctionne en corrélation avec les autres. Enfin, plusieurs lectures possibles des films sont offertes, diverses techniques d'interprétation sont proposées à travers l'analyse de trois films différents dans chaque chapitre. Tout en se familiarisant avec toutes ces étapes, les étudiants pourront à leur tour imiter les techniques apprises et proposer des analyses de films, ainsi que réaliser un film !

Pour permettre aux étudiants d'examiner des films, nous voulons leur enseigner des principes généraux de forme et de style et leur montrer comment ils fonctionnent dans des films spécifiques. Forts de ces outils d'analyse, les étudiants pourront ensuite apprécier tout film de leur choix. Nous avons délibérément choisi pour ce manuel un échantillon varié et représentatif de films réalisés entre les années 1960 et 2003, par des hommes et des femmes, issus de divers pays francophones, de genres différents, du court métrage au long métrage, de la comédie à la fiction en passant par le documentaire et le cinéma d'animation, afin d'illustrer également divers contextes historiques et culturels.

Le tome 1 traite des trois premières étapes d'un film tout en enseignant à lire un film : le synopsis, la mise en place de personnages et le scénario.

Le tome 2, destiné à compléter le tome 1, explore la facture d'un film et traite des sujets suivants en quatre chapitres, selon un format identique, avec un CD d'accompagnement conçu sur le même format : le storyboard, la mise en scène et le tournage, le montage, la réception et la critique.

Mais en tout premier lieu, avant même de comprendre comment l'on fait un film, la question qui nous semble primordiale à poser est : pourquoi fait-on du cinéma ?



POURQUOI ALLER AU CINEMA ? POURQUOI VOIR DES FILMS ?

D'abord, bien sûr, pour s'amuser, passer un bon moment, vivre des expériences impossibles à vivre dans la réalité, rêver. Si bien que la première réaction à un film sera une réaction affective : a-t-on aimé le film ? Ou bien l'a-t-on détesté ? Et pourquoi ? Mais voir des films, c'est aussi s'exposer à de nouveaux mondes, de nouvelles réalités, de nouvelles expériences, ou bien à son propre monde, mais en l'abordant d'un autre point de vue, avec une nouvelle optique. Voir des films, c'est, en outre, avoir l'occasion de réfléchir à ces nouveaux mondes, réalités ou expériences. De plus, le 7^e art permet un dialogue, un questionnement de la part des spectateurs représentés et les techniques et codes utilisés. Donc, il s'agit pour les spectateurs intéressés par cet art d'aller au-delà de l'étape de consommation pour comprendre comment les films sont construits, pourquoi ils ont été faits, et quels sens ils recèlent.

Voir des films, c'est donc aussi, une fois dépassé le stade de la consommation passive, devenir un spectateur actif, préparé aux questionnements, responsable et créatif dans l'interprétation de ces films.

Comment « lire » un film : prémises méthodologiques

1. Un film n'est pas la simple description d'une réalité extérieure, c'est toujours une construction, faite de signes. Tous les signes ont des sens divers, dénotent, connotent, suggèrent.

2. Il en va de même pour les films documentaires : ils peuvent prétendre être « vrais », ils peuvent renvoyer à une « réalité », mais les films sont toujours des constructions, faites d'un ou plusieurs point(s) de particulier(s), qui reflètent et privilégient certaines perspectives et, de ce fait, restent subjectifs. Les documentaires sont aussi des constructions réalisées par un(e) cinéaste qui met en scène des réalités exactement comme on le ferait pour un film de fiction.

3. Un film est un mode d'expression qui s'adresse à des spectateurs et leur attribue la fonction de producteur de sens. Un film suppose un questionnement et un investissement intellectuel de la part de ses spectateurs.

4. Les sens d'un film sont constitués par le spectateur et peuvent être révisés. Il existe toujours une constellation spécifique et changeante dans l'histoire entre un film et un spectateur. Une interprétation est influencée par l'époque dans laquelle le spectateur vit, l'analyse est historique. Tous les sens d'un film ne sont pas immédiatement visibles ou évidents, il faut du temps pour y réfléchir, et une analyse, pour en comprendre les divers sens possibles.

5. Un film est un texte dont le sens est élargi par le contexte dans lequel il s'inscrit. Un film de fiction peut faire référence à des situations ou à des personnages non fictionnels et peut permettre de réfléchir à des questions qui se posent hors écran. Un film acquiert des sens différents selon son contexte spécifique (biographique, politique, féministe, chrétien, religieux, intertextuel, de l'histoire du cinéma, etc.). Il convient donc de sélectionner avec soin l'approche critique la plus pertinente au film en question pour faire la lumière sur ses diverses significations possibles.

6. Un film apporte généralement une réponse à une ou plusieurs questions posées par la période historique durant laquelle il a été produit.

7. Il est intéressant de se poser les questions suivantes pour l'analyse d'un film : quelle est la question à laquelle répond ce film ? Quelles étaient les conditions et raisons de sa production ?

8. Tout texte, et donc tout film a divers messages manifestes et de nombreux messages latents, souvent contradictoires ou ambivalents.

9. Un film peut être « lu » de diverses manières, comme :

- un document historique
- un système de signes (donc comme une construction et une recherche esthétique ou plasticienne remplissant diverses fonctions)
- l'illustration d'un genre (à comparer à d'autres exemples représentatifs du genre) ou l'écho à d'autres films sur un même sujet (donc à lire dans son intertextualité)
- une pratique sociale (et donc remplissant une fonction politique).

En suivant le fil conducteur des différentes étapes de la facture et de l'analyse de films (de la réflexion sur un sujet à l'élaboration et à la réalisation d'un film), nous vous proposons une lecture possible et un apprentissage théorique et pratique du cinéma. Nous avons conçu ce livre comme un ouvrage à entrées multiples. Chaque chapitre peut être abordé de façon indépendante et propose un angle de vue, une possibilité d'analyse et des pistes d'élaboration de recherches sur une étape ciblée de la fabrication d'un film. Il est également possible de lire l'ouvrage dans sa totalité (tome 1 et tome 2) afin de concevoir et réaliser, du synopsis au montage, en passant par tous les postes intermédiaires, une vidéo de façon concrète.

A la fin du manuel, vous trouverez trois lexiques. Chaque mot s'y référant, dans le texte, est marqué par une astérisque suivie de l'initiale du lexique. Vous trouverez donc **M* pour le lexique des métiers du cinéma, **T* pour le lexique technique et **C* pour le lexique critique.

DE L'IMAGE FIXE À L'IMAGE ANIMÉE

Le cinéma vient de la photographie qui, elle-même, découle de la peinture. Entre la première photographie, l'héliographie^T Point de vue de la fenêtre du Gras à Saint-Loup-de-Varennes, en 1826 par Nicéphore Niépce (puis sa mise au point par Daguerre qui lui donne son nom, le daguerréotype*^T) et le cinématographe*^T par les frères Lumière, à Lyon, seulement soixante-neuf ans se sont écoulés. Ces inventions ont en commun de reproduire de manière mécanique, sans intervention manuelle, les images qui se forment dans la chambre obscure.*

La première, la photographie^T terme adopté dès 1850, ne reproduit qu'une image tandis que la seconde, le cinématographe*^T, capture une série de plusieurs prises de vues (16 images) à la seconde, qui, une fois projetées, reconstituent, grâce à un défaut de notre œil appelé la persistance rétinienne, l'impression d'une animation continue.*

Avant l'invention du cinéma, des jouets optiques comme le thaumatrope^T ou le zootrope*^T, des dispositifs de projection d'ombres, souvent associés à la magie ou à la sorcellerie, fascinaient les spectateurs. Parmi eux, dès le XIII^e siècle, citons la camera obscura*^T, perfectionnée à la Renaissance, par les peintres puis la machine à métamorphoses*^T, inventée vers 1650 par le jésuite allemand Athanasius Kircher (1601-1680) et la lanterne magique*^T, créée en 1659 par le Néerlandais Christiaan Huygens (1629-1695) dont Etienne-Gaspard Robert affinera le procédé à la fin du XVIII^e siècle.*

Toutes ces images fixes sont des ombres, des dessins ou des illustrations et à partir du XIX^e siècle des photos, qui s'animent dans une série d'appareils (le stroboscope^T, le praxinoscope*^T d'Emile Reynaud, etc.) dont le principe est commun : le spectateur regarde à travers des fentes une série d'images qui tournent rapidement. Le phénomène de la persistance rétinienne associé à l'étroitesse des fentes créent la synthèse du mouvement.*

• De la boîte à l'écran

C'est Thomas Edison (1847-1931) qui réalise en 1894 l'ancêtre le plus proche du cinéma, le kinetoscope, caisse en bois dans laquelle défile un film de 35 mm perforé (standard depuis 1909 et toujours actuel), mais qui ne peut être regardé que par un seul spectateur.

En 1895, de nombreux inventeurs, en Europe, touchent presque au but. Ce sont pourtant les frères Lumière (Auguste, 1862-1954; Louis, 1864-1948) qui, cette même année, mettent au point leur caméra réversible. Cette dernière leur permet à la fois de filmer et de projeter. Le film n'est alors plus prisonnier d'une boîte et devient, une fois projeté sur l'écran, un spectacle collectif.

• De Lumière à Méliès

C'est le 28 décembre 1895 que, dans le salon indien, 14 boulevard des Capucines, à Paris, Antoine Lumière présente la dernière invention de ses deux fils, Louis et Auguste : **le cinématographe*^T**. Au programme, pendant des séances d'une demi-heure, des « vues » telles *La Sortie de l'usine Lumière*, à Lyon, *Des Tranches de vie et albums de famille*, *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, le premier reportage d'actualité sur *Le Congrès des photographes à Neuville sur Saône* et même une première vue comique avec *L'Arroseur arrosé*. Chaque vue dure cinquante secondes, suivie d'une minute d'attente pendant le chargement de la vue suivante.

LE SYNOPSIS

Lorsqu'un producteur*^M a choisi un sujet, il charge un scénariste d'écrire le synopsis du film. Il s'agit d'un travail de rédaction définissant le genre du film (comédie, drame, documentaire, film policier, film d'aventures etc.) et la structure dramatique du film (introduction/exposition, l'intrigue avec la succession des scènes, les transitions, l'évolution des personnages, les noeuds dramatiques et le dénouement). Quelques éléments de dialogues peuvent y être insérés lorsque le dialogue est primordial. Le synopsis est donc le sujet inédit d'un film résumé en quelques lignes ou quelques pages au plus.

Un synopsis ne parle pas le langage cinématographique car il représente un travail de synthèse de l'histoire du film. Il ne répond pas à la question : « Qu'est-ce que je dois raconter ? », mais davantage aux questions : « Qu'est-ce que je veux, MOI, raconter ? Qu'est-ce que je veux raconter en racontant ? Quel est le fil conducteur du récit ? Quels aspects de l'histoire est-ce que je veux mettre en valeur ? ».

C'est le scénario (chapitre 3), qui décidera de ce qui sera vu, entendu ou mis de côté. Il permettra d'élaborer le récit sur le plan cinématographique, c'est-à-dire de rédiger la continuité dialoguée et de découper l'histoire en séquences (c'est-à-dire en unités dramatiques, dans lesquelles une action partielle est exposée, développée et résolue, telles un petit film dans le grand ! Le plus souvent l'unité de temps et l'unité de lieu y sont respectées). Chaque séquence est composée de plusieurs scènes (actions fragmentaires dans un même décor, avec les mêmes personnages).



Sylvain Chomet

Passionné par le dessin, Sylvain Chomet, né en novembre 1963 à Maisons-Lafitte (Yvelines), obtient son baccalauréat en Arts Plastiques en 1982. En 1986, il publie sa première bande dessinée, *Le secret des libellules* (Futuropolis) ainsi qu'une adaptation dessinée d'un roman de Victor Hugo, *Bug-Jargal* avant d'être diplômé de l'Ecole Supérieure de l'Image, à Angoulême, en 1987.

Ensuite, il part en Angleterre où il réalise plusieurs spots publicitaires en *free lance* (Renault, Suissair, Swinton), et rentre en France où il réalise le clip vidéo *Ça va, sa va* pour le groupe vocal TSF. En 1990, il partage un studio de création graphique avec Hubert Chevillard, Nicolas de Crécy, Eric Lamoy et Corcal et signe le scénario de *Le pont dans la vase* (Glénat, 1992) avec Chevillard, et de *Léon la came* (Casterman) avec de Crécy.

En 1991, il débute la production de son premier **court métrage***^T *La Vieille Dame et les Pigeons* avec la collaboration de de Crécy, avant de partir au Canada où il terminera ce film en 1996. Son film, nommé aux César et à l'Oscar du Meilleur court métrage d'animation en 1998, obtient le Cristal du court métrage au festival d'Annecy. Son premier **long métrage***^T d'animation, *Les Triplettes de Belleville*, présenté hors-compétition à Cannes en 2003, est également nommé aux Oscars dans deux catégories (Meilleur Film d'Animation et Meilleure Chanson Originale). En 2004, Sylvain Chomet ouvre son propre studio d'animation à Edimbourg, en Écosse : le studio Django. En 2005, il participe à la réalisation d'un court métrage sur le 7^e arrondissement (*La Tour Eiffel*) pour *Paris, je t'aime*. Il travaille depuis à la production de *L'illusionniste* (sortie prévue en juin 2010), selon un scénario inachevé de Jacques Tati.



Regardez le film *Les Triplettes de Belleville*, puis répondez aux questions suivantes.

1. Quels films d'animation connaissez-vous ? Aimez-vous les films d'animation d'ordinaire ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

2. En quoi ce film de Chomet ressemble-t-il aux films d'animation que vous connaissez ? Et en quoi en diffère-t-il ? (pensez aux dessins, aux couleurs, aux personnages, au ton des films, à leur fin, par exemple).

3. L'histoire de ce film est-elle facile à comprendre ? Pourquoi ou pourquoi pas ? Qui en est/sont le/les héros ? Résumez le film.

4. Relisez la définition du synopsis, puis écrivez le synopsis de ce film en un paragraphe. Écrivez-en un second en une page, en soulignant bien la structure dramatique du film.

5. Le titre

a. Cherchez dans un dictionnaire français et dans un dictionnaire anglais-français les significations et associations possibles avec les mots « triplète » et « triplet » (et aussi triplé, triplée, tripette, triple). Montrez que ces divers sens et **connotations** offrent au moins trois pistes différentes de lecture du film. Faites trois résumés différents du film pour mettre en valeur dans chacun d'eux un aspect différent.

b. Faites une recherche dans google sur « Belleville » pour comprendre que ce lieu peut se rapporter à divers endroits (en France, au Canada et aux États-Unis). Et avec quelles villes associez-vous Belleville ? En quoi ce que vous avez trouvé élargit-il votre compréhension du film ?

6. Est-ce selon vous un film comique ou tragique ? Expliquez votre réponse en choisissant des séquences spécifiques.

7. Les couleurs

a. Quelles couleurs dominent le début du film ? Et pourquoi ?

b. Trouvez les autres séquences avec ces mêmes couleurs ?

c. Commentez les séquences en noir et blanc.

d. Quelles couleurs dominent le reste du film ? Que pensez-vous de l'utilisation de ces couleurs ?

8. L'image du tour de France dans le film

a. Quelles idées associez-vous avec « Le Tour de France » ?

b. Quelles images Chomet offre-t-il du tour ? Montrez que Chomet fait à la fois l'éloge et la critique de cet événement national.

9. De quels personnages vous sentez-vous proche ? Et pourquoi ?

10. Les techniques des films d'animation

a. Que notez-vous en ce qui concerne les dialogues ? Les sons ? Et la musique ? En quoi ne sont-ils pas typiques de **films d'animation** traditionnels ?

b. Trouvez des séquences dessinées en **deux dimensions**, et trouvez-en en **trois dimensions** (réalisées grâce aux techniques **numériques**). Lesquelles préférez-vous ? Et pourquoi ? Expliquez et comparez les effets de ces deux sortes de dessins.

11. Quels stéréotypes sur les Français reconnaissez-vous ici ? Et sur les Américains du Nord ?

Quelques pistes critiques

Réalisé par un Français, Sylvain Chomet, ce film est une coproduction internationale façonnée par des Français, des Belges, des Québécois et des Lettons qui ne se sont jamais rencontrés pendant sa fabrication. Sombre, merveille d'invention délirante, ce dessin animé à la fois séduisant et bizarre, nostalgique et créatif, humoristique et grinçant, loin de l'*adaptation*^{*C} d'une bande dessinée, repose au contraire sur un scénario original. Chomet fait une majestueuse démonstration d'un nouveau type de film 2D, aux antipodes du style, de la technique ou des scénarios des films de Disney, avec un usage très créatif des images 3D. Alors que le dessin animé est un genre souvent sous-estimé, car souvent associé à l'animation commerciale ou disneyenne, ou bien à des spectacles pour enfants, Chomet sait le renouveler grâce à un bon récit.

• *Bicyclette et cinéma*

Une fois que Madame Souza a compris l'intérêt de Champion pour le tricycle, elle va lui faire subir un entraînement intensif pour qu'il devienne, véritablement, « champion » de cyclisme. Champion passe du tricycle non à la triplette, vélo pour trois personnes, mais à la bicyclette, ou plutôt au vélo de course. Son corps, de gamin rondouillard, devient celui d'un sportif émacié, de plus en plus déformé par des muscles surdéveloppés. En outre, le pauvre Champion se voit soumis à un régime alimentaire draconien. Le sport intensif, tel que le pratique Champion, est associé à la souffrance, à tel point qu'il n'est même plus capable de rêver (son chien Bruno est alors le seul rêveur). Sa vie ne se résume plus qu'à l'entraînement épuisant sur les collines de Paris, et aux massages que lui assène la vieille femme à l'esprit ingénieux. Son corps prend vite un aspect bestial, chevalin. Les sons qu'il émet et qui ressemblent à des hennissements poursuivent le parallèle : on achève bien les chevaux... En outre, tous les athlètes kidnappés par la mafia sont eux-mêmes transformés en chevaux de courses, sur lesquels des parieurs jouent.

Il finit par participer au Tour de France, mais toujours en queue, en lanterne rouge, suivi seulement par une voiture-balai. Alors que le président de Gaulle a exhorté les citoyens à soutenir l'éternel perdant français, Poulidor, et ainsi a rappelé la dimension d'événement national du Tour de France, les foules spectatrices se révèlent intéressées non tant par le spectacle du sport cycliste, que par ce qui l'accompagne : repas et boissons aux sons de la musique de la populaire accordéoniste, Yvette Horner (ici rebaptisée Roberte Rivette !). Chomet à la fois rend hommage et désacralise donc des événements et personnages mythiques nationaux.

Et le cinéma ? Chomet inclut trois prétendues séquences de films télévisés pour obliger le spectateur à réfléchir au film dans le film, et au médium. C'est en effet de dos qu'apparaissent au départ les deux personnages principaux, Champion et Madame Souza, le visage collé au téléviseur. Et l'interrogation de Champion à deux reprises « Il est fini le film ? » – au début et à la fin – renforce le jeu du film dans le film, amorcé dès le *générique*^{*T}. De plus, la mafia française désacralise, elle aussi, ce que les Français considèrent comme un art, puisque le cinéma devient entre ses mains l'objet de paris, et repose sur l'exploitation d'acteurs qui actionnent des machines pour finalement ne produire que des images dignes de la télé-réalité, des images enregistrées, de vieilles publicités pour des voyages.

Ce film offre toutefois des réflexions sur la bicyclette et le cinéma et finit par les associer en montrant combien tous les deux peuvent offrir détente, évasion, et rêves, même si le prix en est parfois la souffrance, tout au moins la ténacité. Tous deux sont associés au mouvement : mouvement des roues, et des bobines, qui produisent une progression. La répétition de séquences du film, comme par exemple les entraînements de Champion, ou bien les rêves en noir et blanc du chien, qui arrive à contrôler de vieilles locomotives (qui tournent en rond), relèvent aussi d'un mouvement cyclique. Bicyclette et cinéma transportent les gens vers l'enfance, en rêve, ou bien vers leur famille, c'est-à-dire leur nation ou leur communauté.

Les gestes de bricolage de Madame Souza ne sont-ils pas, eux aussi, proches de ce mouvement circulaire, de circulation, de recyclage, et donc de la création selon Chomet, qui lui-même (re)crée en remettant en circulation des éléments traditionnels (l'animation 2D, le jazz, le swing) et des éléments à la pointe de la technologie (les dessins scannés, la colorisation par ordinateur, l'animation 3D) ? Son film a la facture du bric-à-brac, de l'hétéroclite, ce qui se justifie dans la mesure où l'histoire raconte la rencontre impossible de deux cultures ultra-stéréotypées qui semblent ne pouvoir que s'exclure. Pourtant Chomet va arriver à

les rapprocher et à créer un nouveau monde. Le recyclage vaut aussi pour les corps des triplettes, corps élancés et fins tels ceux de joueurs de basket-ball, qui évoquent aussi des sauterelles, alors que Champion ressemble à un cheval, avec une tête de pigeon.

Le film lui-même est un mélange de différents genres : dessin animé bien sûr, mais aussi *road movie*^{*C}, *polar*^{*C}, *western*^{*C}, ou *comédie musicale*^{*C}. Oeuvre d'art qui recycle diverses formes et évoque l'idée de recycler, elle rappelle aussi la Troupe Stomp dont les huit musiciens réalisent des spectacles musicaux en utilisant, en guise d'instruments à percussion, des boîtes d'allumettes, des poubelles, des briquets, des bâtons de bois, des balais, ou encore des enjoliveurs, qu'ils frappent de leurs mains ou de leurs pieds pour produire de magnifiques rythmes.

• **Nostalgie**

Comme l'indique l'étymologie du mot (*nostos* – retourner à la maison, et *algia/algos* – la douleur, le regret, le désir), la nostalgie traduit le désir de retourner chez soi, à une époque et à un lieu où l'on faisait partie d'une communauté dont on partageait l'histoire. La nostalgie est une réponse ambiguë au passage du temps parce qu'on déplore une perte et un déplacement, tout en forgeant l'espoir de retrouvailles, de restitution, de reconquête. Il s'agit d'un but inaccessible, qui donne le sentiment d'exister à diverses époques, sur un chemin qui mène vers le passé, sans espoir de jamais atteindre sa fin. On peut distinguer toutefois diverses formes de nostalgie. S. Boym évoque ainsi la nostalgie « restaurative », qui met l'accent sur le retour et insiste sur l'idée de reconstruire ce qui a été perdu, de combler toutes les pertes de mémoire. Elle s'oppose à la nostalgie « réflexive », qui au contraire relève plutôt de la douleur, de la perte, et insiste sur le processus imparfait du souvenir. La nostalgie restaurative se manifeste, par exemple, dans la reconstruction des monuments du passé, tels qu'ils étaient, tandis que la nostalgie réflexive met en valeur les ruines, la patine du temps et de l'histoire, dans les rêves d'un autre endroit, à une autre époque. Ici, il semblerait que nous ayons affaire aux deux types de nostalgie, la reconstruction du passé (nostalgie restaurative) menant à l'inéluctable douleur de ce qui est à jamais perdu (traduit dans les images suscitées par la nostalgie réflexive).

Outre ses souvenirs personnels, Chomet reconstruit une mémoire publique, en évoquant des espaces et événements nationaux et internationaux. Il offre des souvenirs nostalgiques de la France des années 60 dans laquelle il a grandi. « Je suis né en 1963 et j'ai voulu retrouver des bribes de souvenirs de ma petite enfance : mon père regardant le Tour de France en noir et blanc à la télévision, moi qui ne comprenais même pas ce que montraient ces vues aériennes de fourmis sur des routes. Surtout, le passé est plus intéressant à dessiner, plus organique que le présent. Voir une 4CV traverser l'image, c'est plus beau qu'une Fiesta ; animer De Gaulle fut une joie que je n'aurais jamais eue avec Raffarin ou Chirac. La distance aide beaucoup : il est plus facile d'entrer dans le rêve quand les choses se sont éloignées dans le temps. » (*Positif*, 82). Il s'est en outre inspiré du portrait de sa grand-mère pour faire celui de Madame Souza.

Diverses formes de réminiscence jouent ici un rôle pivot, qu'il s'agisse des rêves de Bruno, de la réalité retransmise par des informations télévisées, des films et diverses représentations artistiques, ou bien encore de photographies.

Le début du film illustre la nostalgie restaurative. Chomet débute son film par l'imitation d'une vieille bande d'actualités. Il veut créer l'effet de prises de vues réelles. Comme s'il s'agissait d'une bobine retrouvée dans un grenier ou dans des archives, la pellicule est rayée, le grain de l'image délavé. La séquence en couleurs sépia transplante le spectateur dans un théâtre du nom de Belleville, à l'âge d'or du music-hall français et américain. Cette scène lie nostalgie et fantasme puisqu'elle regroupe tour à tour les trois soeurs chanteuses de swing des années 30 (figures éponymes du film, qui rappellent des jazzmen noirs – tels Dexter Gordon), Django Reinhardt, jouant de la guitare avec son pied nu, Fred Astaire, qui finira par se faire dévorer par ses chaussures de danse, Joséphine Baker, vêtue d'un pagne de bananes, Charles Trénet éternellement souriant. Cette séquence évoque également les studios Max Fleischer (créateurs de personnages animés tels Popeye ou Betty Boop) et les personnages du dessinateur français Dubout (caricaturiste qui représentait des petits hommes moustachus et minuscules, au bras de leurs épouses obèses). Ce début souligne combien l'histoire figure non une réalité passée objective qu'il s'agirait de révéler, mais au contraire toujours une réalité médiatisée, une construction. En outre, les spectateurs découvrent



Fiche technique

Le Goût des autres (2000).

1 h 52.

302 plans.

Réalisation : Agnès Jaoui

Scénario : Agnès Jaoui et Jean-Pierre Bacri

Directeur de la photographie : Laurent Dailland

Son : Jean-Pierre Duret

Décoration : François Emmanuelli

Costumes : Jackie Stephens-Budin

Producteurs : Charles Gassot, Les Films A4

Coproduction : France 2 Cinéma et Canal +

Distribution : Pathé Distribution

Interprétation

Clara, comédienne de théâtre : Anne Alvaro

René Castella, chef d'entreprise : Jean-Pierre Bacri

Angélique, épouse de Castella : Christiane Millet

Deschamps, chauffeur : Alain Chabat

Moreno, garde du corps : Gérard Lanvin

Manie, serveuse de bar : Agnès Jaoui

Béatrice : Brigitte Catillon

Filmographie d'Agnès Jaoui

En qualité de réalisatrice

2000 : *Le Goût des autres*

2004 : *Comme Une image*

En qualité d'auteur de scénarios

1993 : *Cuisines et dépendances avec Jean-Pierre Bacri, réalisé par Philippe Muyl*

1994 : *Smoking, No smoking avec Jean-Pierre Bacri, réalisé par Alain Resnais*

(César 94 du meilleur scénario)

1996 : *Un Air de famille avec Jean-Pierre Bacri, réalisé par Cédric Klapisch*

(César 96 du meilleur scénario)

1998 : *On Connait la chanson avec Jean-Pierre Bacri, réalisé par Alain Resnais*

(César 98 du meilleur scénario)

2000 : *Le Goût des autres avec Jean-Pierre Bacri, réalisé par Agnès Jaoui*

2004 : *Comme Une image, réalisé par Agnès Jaoui*

2008 : *Parlez-moi de la pluie avec Jean-Pierre Bacri, réalisé par Agnès Jaoui*



Filmographie d'Agnès Jaoui

En qualité d'actrice

- 1983 : *Le Faucon de Paul Boujenah*, dans le rôle de Sandra
- 1987 : *Hôtel de France de Patrice Chéreau*, dans le rôle de Madame Bouguereau
L'Amoureuse de Jacques Doillon, dans le rôle d'Agathe
- 1993 : *Cuisine et dépendances de Philippe Muyl*, dans le rôle de Charlotte
- 1996 : *Un Air de famille de Cédric Klapisch*, dans le rôle de Betty
- 1997 : *Le Déménagement d'Olivier Doran*, dans le rôle de Claire
On Connait la chanson d'Alain Resnais, dans le rôle de Camille Lalande
- 1998 : *Le Cousin d'Alain Corneau*, dans le rôle de Claudine Delvaux
On the Run de Bruno Almeida, dans le rôle de Kirstin
- 2000 : *Le Goût des autres d'Agnès Jaoui*, dans le rôle de Manie
Une Femme d'extérieur de Christophe Blanc, dans le rôle de Françoise
- 2002 : *24 Heures de la vie d'une femme de Laurent Bouhnik*, dans le rôle de Marie Collins Brown
- 2004 : *Le Rôle de sa vie de François Favrat*, dans le rôle d'Elisabeth Becker
- 2004 : *Comme Une image d'Agnès Jaoui*, dans le rôle de Sylvia Miller
- 2005 : *La Maison de Nina de Richard Dembo*, dans le rôle de Nina
- 2008 : *Parlez-moi de la pluie*

Bibliographie

- BURDEAU, Emmanuel. « L'affaire du Goût ». *Les Cahiers du cinéma*. No 545. Avril 2000. (4-5)
- CLUZEL, Jean. *Propos impertinents sur le cinéma français*. Paris : Presses Universitaires de France. 2003.
- DAST, Stéphanie. « Les configurations sociales des sentiments (*La ronde* de Max Ophuls, *Une journée particulière* d'Ettore Scola, *Le goût des autres* d'Agnès Jaoui). » *CinémAction*. No 107. 2003. (50-61)
- GARBARZ, Franck. « *Le Goût des autres*. Le dégoût des autres. » *Positif*. No 469. Mars 2000.(29-30). *L'Avant-Scène Cinéma*. « *Le goût des autres* ». No 493. Été 2000. (4-81)
- LALANNE, Jean-Marc. « Le bonheur, c'est les autres ». *Libération*. 1 mars 2000.

Dénotation/ Connotation (f.) : ces deux concepts relèvent de la sémiotique et de la linguistique et illustrent la manière dont les signes fonctionnent. La dénotation se réfère au sens littéral, à la signification première d'un énoncé ou d'un signe (ex : le titre *Cléo de 5 à 7* décrit littéralement la vie d'une femme, Cléo, entre 5h et 7h du soir, le 21 juin 1961), tandis que la connotation désigne diverses significations additionnelles, formant le sens symbolique d'un énoncé ou d'un signe (ex : le même titre renvoie à l'expression populaire « 5 à 7 » qui évoque le plaisir et la clandestinité d'une aventure amoureuse, dans un jeu ironique). Les connotations relèvent de diverses interprétations (esthétiques, sociales, idéologiques, stylistiques ou encore psychologiques) et varient selon les lecteurs/spectateurs, en fonction de leur origine, et de leur culture. Ce sont les sens connotés des films que visent à déceler les critiques littéraires et filmiques. (voir *signe*^{*G})

Dessin animé (m.) : voir *animation*^{*G}.

Diégèse (f.) : diégétique (adj.) : Diégèse vient du mot grec (diegesis) signifiant « récit » ; ce qui est diégétique désigne ce qui a trait au récit proposé par le film, y compris « l'histoire » (le contenu narratif) du film et le contexte de cette histoire (l'univers qui lui est associé).

Un élément extradiégétique est donc extérieur au récit ; il n'est pas perçu par les personnages du film, mais seulement par les spectateurs. Il est ajouté au moment de la postproduction et sert à ajouter ou souligner certains éléments narratifs (ex : dans la scène de *Psychose* d'Hitchcock, la jeune femme qui se douche n'entend pas les notes stridentes répétées qu'entend le spectateur). À l'inverse, un élément intradiégétique est intérieur au récit, en fait partie. Ainsi, la musique intradiégétique est entendue à la fois par les spectateurs et les personnages du film (ex : on entend une chanson, puis un personnage éteint la radio et la chanson s'arrête).

Dans l'analyse d'un film, on peut donc évoquer « l'univers/le monde diégétique », « le temps/la durée diégétique », « l'espace diégétique », ou encore « le son/bruit/la musique diégétique »

Documentaire (m. & adj.) : film à caractère informatif, pédagogique, ou de propagande, constitué d'images visuelles et sonores données comme réelles et non fictives. La distinction « réel » / « fictif » est néanmoins très problématique, puisque toute image filmique est une création. Le documentaire traite de la forme, d'une intention, d'un point de vue intellectuel et esthétique sur ce qui est filmé même si en principe, il se doit de respecter la réalité filmée. (voir *fiction*^{*G})

Ellipse (f.) : coupure dans la narration destinée à supprimer les temps faibles ou les moments non directement nécessaires à l'action ou bien à cacher aux spectateurs un fait, une action, ou une partie d'une action afin d'augmenter l'impact dramatique ou le suspense de la narration.

Énonciation (f.) : en linguistique, l'acte d'utilisation de la langue qui produit un énoncé par un sujet (« je » ou énonciateur) qui s'adresse à un autre (« tu » ou énonciataire). Ce terme suppose des circonstances, des situations de communication diverses, avec des possibilités de réponses ou non. Au cinéma, ce concept est problématique car le film est non une langue, mais un langage, et ne possède pas l'appareil déictique (ex : pronoms personnels et possessifs, adjectifs possessifs et démonstratifs, adverbes) nécessaire à la situation de l'énonciation. Pourtant, certains théoriciens (Casetti, Metz) s'inspirent de cette méthode pour montrer que le film est un discours fabriqué par quelqu'un (un « je ») pour quelqu'un d'autre (un « tu ») et peut être analysé comme « instance d'énonciation », qui choisit de montrer ou de cacher sa présence dans le film.

Plus l'énonciation masque sa présence, plus l'effet de transparence et de leurre est grand : c'est le