

Les Grands Espaces

« Pour une poignée de dollars » Analyse de séquences

Une formation à destination des enseignants de second degré

2016 – 2017



Cette analyse est faite sur le plan du **langage cinématographique**.

Le langage cinématographique est un mode de communication pour lequel nous avons majoritairement tous les codes. Mais il s'agit d'une langue que nous ressentons plus que nous la comprenons.

Nous avons l'habitude de la voir, nous savons qu'elle provoque des émotions intenses, mais nous sommes rarement capables de véritablement la décrypter.

Cette analyse de séquences vise à saisir ce que cette langue implique et de quelle manière elle influe sur notre perception de l'histoire d'un film, sur notre rapport aux personnages.

J'ai tenté de donner les pistes objectives qui se dégagent de deux séquences isolées du film. Elles peuvent être réétudiées, complétées et remises en cause.

Je donne en conclusion mon point de vue subjectif sur ces grandes lignes.

Cependant, on sait qu'une œuvre est créée par le créateur mais aussi par le **regardeur**.

Le sens donné à un choix esthétique dépend donc de l'appréciation, de la culture, et des expériences de chacun.

Il est donc tout à fait intéressant et important de **laisser s'exprimer les élèves** sur leurs interprétations du film et des choix cinématographiques qui ont été faits.

Car, c'est l'intérêt de ce genre d'exercice, il n'y a pas de mauvaises réponses...

Deux séquences sont étudiées en parallèle :

Séquence 1 : *Torture*

de 1h 04min 50s à 1h 08min

La séquence commence quand Clint Eastwood rentre dans sa chambre par la fenêtre et se termine par le regard caméra sur lui à terre en plongée.



Séquence 2 : *Duel*

de 1h 31min 05s à 1h 35min 40s

La séquence débute par un plan rapproché, dans lequel Clint Eastwood dit à Ramon : « Quand un homme avec un 45 affronte un homme avec un fusil... », et se termine par le panneau « The End ».



L'analyse se situe sur plusieurs champs :

- 1 – Les circulations et positions des personnages**
- 2 – L'échelle et la construction des plans**
- 3 – L'angle de la caméra et les lignes de fuites**
- 4 – Le point de vue**
- 5 – le son et la musique**

1 - Les circulations et positions des personnages

En occident, une image se lit normalement de gauche à droite et de haut en bas. C'est donc pour tout spectateur occidental **le « bon » sens**. C'est le sens du héros juste et droit, bon et qui gagne à la fin...

Or, pendant presque tout le film, Clint Eastwood se déplace exclusivement de **la gauche vers la droite**, dans chacun des plans. Presque, car il déroge à la règle dans une séquence, à savoir la séquence que j'ai appelé *Torture*.

Dans cette séquence son personnage est mis à mal, il est en situation d'infériorité. Plusieurs fois il va tenter de se déplacer vers la droite, mais il va être tour à tour jeté ou empêché constamment vers la gauche. On peut étudier chacun de ses déplacements dans cette séquence. Chaque tentative de rébellion l'emmène vers la droite mais il est toujours renvoyé vers la gauche.

Dans la deuxième séquence choisie (*Duel*), Clint Eastwood, au contraire, est toujours en déplacement vers la droite:

- il regarde vers la droite dans son jeu de regard avec Ramon
- quand il va chercher son arme, il va vers la droite de l'image
- lorsqu'il revient du saloon, il marche de gauche à droite

Il déroge à la règle une seule fois : lorsqu'il quitte le village, il part vers la gauche. C'est une référence au western classique, dans lequel le cow boy solitaire part toujours vers la gauche car il se dirige vers l'Ouest, synonyme d'espoir et de nouveauté.

Dans cette séquence, Ramon, qui lui est en position d'infériorité, a majoritairement des circulations vers la gauche :

- son regard en face à face est tourné vers la gauche
- pour aller chercher son arme, il va vers la gauche (même si cette circulation reste ambiguë, puisqu'ils se dirigent tous les deux dans la même direction)
- lorsqu'il agonise, il tente de se diriger vers la droite, mais il tombe finalement sur la gauche

Ramon n'a pas comme Clint Eastwood une circulation bien définie au sein du film. Ses déplacements vacillent et ne sont pas clairs. Le regard de Sergio Leone sur ce personnage est en effet très ambigu.

Lorsqu' apparaît le fusil en gros plan, il se déplace vers la gauche. Le tenancier du saloon tire vers la droite et le corps tombe vers la gauche.

Dans cette séquence, les personnages qui affrontent Clint Eastwood sont donc systématiquement dans le mauvais sens et Clint Eastwood dans le bon. Il est dans une position de supériorité.



Séquence Torture



Séquence Duel

2 - L'échelle et la construction des plans

Dans ces deux séquences, les plans ne dépassent jamais le plan moyen. On est donc plutôt dans **des plans serrés**. Par ailleurs, beaucoup de plans sont délimités par des corps, qui **ferment les plans**.

Dans la première séquence, on trouve beaucoup de gros plans, on est très proche des personnages. Les bourreaux se positionnent au bord du cadre (haut, bas, gauche et droite), et délimitent l'espace, enserrant le personnage, l'empêchant de sortir. Le cadre est une **véritable prison**.

Dans la seconde séquence, les plans sont également très resserrés. Elle commence par une série de plans qui ne dépassent pas le plan américain. Les plans s'élargissent sur les déplacements des personnages mais le cadre est délimité par les corps. Puis l'ensemble se resserre encore jusqu'aux très gros plans du face à face.

Le dernier plan du film est un plan d'ensemble, avec un élargissement grâce au travelling vertical. C'est un des rares plans larges du film.

Le spectateur prend alors de la hauteur sur la situation finale (un champ de bataille), tandis que le personnage principal sort du cadre. On remarquera que lorsque le plan découvre la totalité des hommes morts, le tenancier du saloon jette son arme, d'un air dégoûté et sort aussi du cadre.

3 - L'angle de la caméra et les lignes de fuites

La plongée :

Elle met le personnage filmé dans une **position d'infériorité**. Elle est amplement utilisée dans la **première séquence** par Sergio Leone pour filmer Clint Eastwood. Il s'agit de franches plongées. La séquence est ponctuée au début par la plongée spectaculaire en plan moyen dans laquelle Clint Eastwood tombe vers la gauche. Elle se termine par une plongée à quasiment 180° qui surplombe le héros abattu et incapable de se relever.

Dans la deuxième séquence, une légère plongée apparaît lorsqu'il est menacé dans le dos par un fusil caché. Elle disparaît dès que le détenteur du fusil est éliminé.

La plongée revient sur le dernier plan, plan d'ensemble découvrant l'ensemble des morts. Là, Sergio Leone, nous montre non pas un village délivré, mais plutôt écrasé.

La contre-plongée :

Elle met le personnage en **situation de supériorité**.

Dans la deuxième séquence, Clint Eastwood est filmé en **légère contre-plongée pendant le duel**, puis sur son départ. C'est très fin, à peine perceptible mais bien présent.

Le point de vue horizontal :

Dans ses deux séquences, Ramon est systématiquement filmé à l'horizontal. Pas de plongée ni contre-plongée, Ramon est toujours à la même hauteur que le spectateur, même lorsqu'il est allongé.

C'est un point de vue récurrent dans le film, Ramon a une place particulière, qui ne le met ni en situation d'infériorité ni de supériorité. Il est l'égal du spectateur.

Les Lignes de fuite :

En général, **l'espace est fermé** dans le film.

En extérieur, on voit souvent des couloirs ou des ravins, des combes. En intérieur, on est dans des pièces closes ou des cours.

Dans la **première séquence**, la seule ligne qui se dégage est la rampe sur laquelle tombe Clint Eastwood : elle est orientée droite gauche et se dirige vers un trou noir qu'on imagine être une porte. Rien qui ne soit très engageant...

Les autres lignes sont horizontales et bouchent l'avancée du héros : la table, la marche où est installé le frère rieur de Ramon, puis le plancher.

Dans la **deuxième séquence**, on distingue clairement deux traitements différents des personnages par les lignes de fuite.

Clint Eastwood apparaît régulièrement au centre de lignes de fuites. Les lignes sont claires et convergent vers lui. Il est aussi parfois au centre d'espaces dégagés.

Ramon a lui en arrière plan un ensemble de lignes horizontales et verticales qui ne convergent pas. Elles bouchent l'espace sur plusieurs plans et n'offrent pas de perspectives. Les lignes dessinent derrière lui quasiment des barreaux de cellule.

4 – Le point de vue

Dans la première séquence, le point de vue adopté par Sergio Leone est clairement **celui des bourreaux** : point de vue dominant, gros plans des personnages filmés à l'horizontal, amorce des bourreaux dans les plans larges. Les mouvements de caméra (panoramique, travelling) illustrent le regard porté sur Clint Eastwood, observant son impossibilité à se relever, et décrivant l'attente avant le coup.

La séquence se termine par un **regard caméra** de Clint Eastwood, clair et soutenu. Ce type de regard prend à partie le spectateur, l'identifie comme bourreau. Il le pointe dans son absence d'intervention. Il met en place le principe de la fiction, en faisant exister le spectateur, tout en l'incluant dans le récit comme un possible acteur.

Dans la dernière séquence, on suit l'action en détails : par exemple, on se retrouve à même le sol lorsque les armes sont par terre.

Sont **alternés les deux points de vue** des personnages principaux. On y voit donc une série de champs/contre-champs, où l'on se trouve avec Clint Eastwood, comme avec Ramon.

Les deux personnages sont traités à égalité, car même si Clint Eastwood est filmé en légère contre-plongée, Ramon bénéficie d'un très long et suggestif **plan subjectif** de son agonie. Le plan qui nous place directement dans la peau de Ramon produit de l'empathie chez le spectateur, comme la plupart des plans subjectifs.

Ce plan est très important dans le cours du récit : au moment où, Clint Eastwood, après avoir semé la mort partout dans le village, tue le dernier « méchant », Sergio Leone nous met dans la peau de ce dernier mort. Il nous oppose à son héros, en faisant ressentir une certaine tristesse et un **malaise** au spectateur au moment de cette mort.

Ce n'est pas une fin joyeuse, un happy end. C'est une fin **dramatique**.

5 – le son et la musique

Sergio Leone est un scénariste. Il tient à la justesse des dialogues et préfère remplacer de mauvais dialogues par de la musique. Il disait de Ennio Moriconne : « **Ce n'est pas mon compositeur, c'est mon scénariste** »

La musique du film est créée à partir de bruitages, de **sons réalistes** (coup de fouet, cloche). Cela contribue à lui donner un lien avec la matière filmée et crée comme une interaction avec le récit.

La bande son est donc directement en lien avec cette musique. Les bruitages y sont montés de façon musicale.

Son et musique sont donc intimement liés dans le film : ils rythment l'action, et l'accompagnent au plus près. Ils accentuent et vont dans le sens de l'utilisation du langage cinématographique.

La cohérence du point de vue, des choix de mise en scène se retrouve aussi sur ce champ là.

Dans la première séquence, la musique commence par rendre compte du **piège** et du drame dans lequel se retrouve le héros.

Puis les **sons de coups associés au rire**, créent un rythme et une musique « diabolique ».

Puis lorsqu'on comprend que le personnage ne peut plus lutter, une musique particulièrement sombre, des profondeurs, apparaît et remplace le rire en accompagnant la fin de la séquence.

Le regard caméra de la fin est accompagné par le **thème principal** qui identifie le héros (mélodie à la flûte).

Les sons et la musique de cette séquence créent donc une sorte d'ambiance sonore qui accentue le tourbillon dans lequel est enfermé le personnage et le caractère particulièrement dramatique et sombre de ce passage.

Dans la deuxième séquence, on trouve peu de sons, seulement de bruits très marqués :

- le son de vent, de désert, qui renvoie à la solitude des deux personnages
- les bruits des armes, particulièrement présents, qui rythment la séquence
- lorsque la tension est à son comble, au moment des très gros plans, rentre un son de tambour seul, qui évoque un **rythme cardiaque**. Il

accompagne la mort de Ramon. Cela accentue encore cette identification du spectateur à Ramon, et tout comme les très gros plans, nous fait rentrer directement dans la peau des personnages.

- La **cloche** vient boucler le film. Elle ouvre et ferme le film, marque l'entrée du héros dans le village et sa sortie
- Enfin, sur le départ de Clint Eastwood, on retrouve le thème principal qui l'accompagne tout au long du film. Lorsque le travelling prend de la hauteur, des voix apparaissent qui donnent de l'ampleur au mouvement de caméra. S'agit-il des voix libérées des habitants du village, ou des gémissements des fantômes des nombreux morts ? Chacun peut l'interpréter à sa guise...



Conclusion

On remarquera donc que le cinéma de Sergio Leone est d'une grande **cohérence cinématographique**. Tous les outils de ce langage sont utilisés dans toutes leurs potentialités pour abonder dans le sens du récit. Ils emmènent de la finesse et de l'intelligence dans un récit qui peut paraître au premier abord « simple ».

La mise en scène va permettre par exemple de voir un héros qui est **constamment enfermé** dans le cadre, et qui ne peut se diriger que dans une seule direction.

Elle va également mettre le spectateur en empathie avec le « méchant ».

On a souvent qualifié la **violence** chez Leone de « facile ». On se rend compte par le biais du langage que ce n'est absolument pas le cas : Leone, au fil de son récit, va enfermer ses personnages, mais également impliquer le spectateur directement et lui rendre compte, lui faire ressentir l'enfermement qu'il induit cette violence.

Lorsque Clint Eastwood s'en va dans le dernier plan, c'est en plongée et par une petite ouverture à gauche, à peine visible, face aux montagnes. Rien de très héroïque...

Sergio Leone disait, non sans humour : « *Chez John Ford on regarde par la fenêtre avec espoir. Moi, je montre quelqu'un qui a peur d'ouvrir la porte. Et s'il le fait, il reçoit une balle entre les deux yeux.* »

Le cinéma de Sergio Leone, est un **cinéma européen** qui traite de l'Amérique. Le réalisateur a vécu durement le fascisme et la guerre et son expérience marque son cinéma.

Il sait qu'il n'y a jamais de gentils et de méchants et que le monde est plus complexe que cela.

Son langage enfreint toutes les lois du western classique.

Mais il a su rendre compte de la complexité du monde, tout en ayant une grande cohérence de discours.

C'est sans doute ainsi que Sergio Leone a **révolutionné le western...**