



## Analyse filmique

Paisito est une histoire construite sur des antagonismes. On remarque, tout au long du film, une opposition constante entre souvenir et oubli ; amour et désamour ; tupamaros et militaires ; monde de l'enfance et univers des adultes ; présent et passé. Cette opposition de concepts – représentée essentiellement au travers du jeu et de la caractérisation des personnages – se reflète également dans la manière de filmer choisie par la réalisatrice du film.

### *Sauts dans le temps et gamme chromatique*

Bien que les faits importants se soient déroulés en 1973, l'histoire est racontée depuis un temps présent situé dans les années 90. Il y aura donc constamment, dans le film, des *flash-back* pour revenir au moment des faits, suivis de *flash-forward* vers le temps présent, depuis lequel les personnages développent une réflexion sur une enfance qui les a marqués. Le choix de ces deux temps narratifs a une série de conséquences sur la réalisation du film. Il a fallu tourner une partie en Espagne, et l'autre en Uruguay, et, au-delà, il a fallu choisir de quelle manière, avec quel style seraient tournées les deux temps du film.

Dans une interview, Ana Diéz a indiqué qu'elle avait souhaité distinguer par la chromie ces deux moments, ce pour quoi on soigneusement étudié la palette de couleurs qui seraient utilisées pour chaque époque.

Pour le présent de l'histoire, on a choisi des tons de terre et de jaune ; tandis que pour le passé, on a opté pour des tons pastels, comme le bleu ciel, le vert clair, les tons de ciels, etc. (La solution classique pour différencier le présent du passé consiste à passer de la couleur au noir et blanc, ou au sépia.) Dans Paisito, bien qu'on ait choisi de différencier les couleurs de chaque époque, il faut dire que dans les deux cas les tonalités sont particulièrement froides, en accord avec les tensions entre les personnages, tant au présent que dans le passé du temps narratif, et que cela contribue à créer un climat de mélancolie tout au long du film.



*Image du présent (1996)*

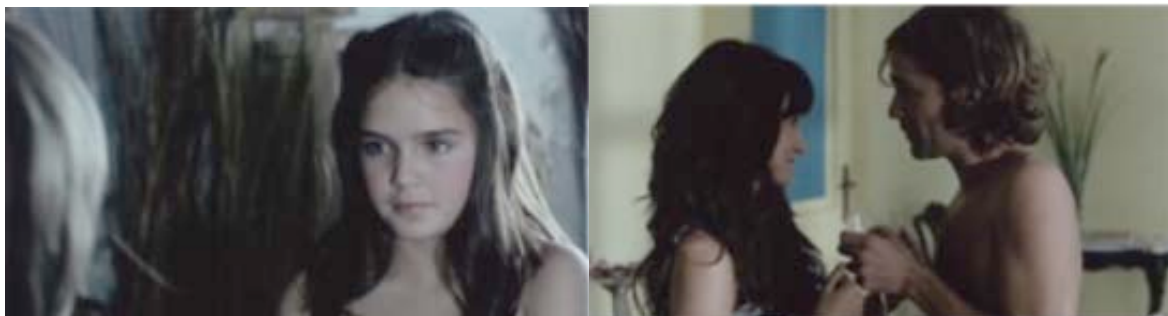


*Image du passé (1973)*

« Le spectateur n'a pas besoin d'être conscient qu'une part de la charge émotionnelle de *Paisito* est due à cette utilisation des couleurs, très subliminale, mais très efficace pour marquer l'angoisse des personnages, et l'incertitude qui les habite. »<sup>1</sup>

Pour assurer la liaison entre les sauts temporels, la réalisatrice opte pour la coupe franche. C'est-à-dire que, au montage, l'enchaînement entre une image du présent et une image du passé se fait sans usage du fondu ou fade (effet utilisé dans le cinéma classique, où une image se fond dans une autre pour adoucir une transition et souligner l'ellipse, à mesure que l'une apparaît, l'autre disparaît). Dans le cas de *Paisito*, la coupure est franche, mais on utilise un autre moyen pour harmoniser les transitions, qui est de placer le même plan avant et juste après l'ellipse temporelle. On peut l'appeler un **lien analogique**. C'est un moyen simple qui apporte de la poésie au récit et agit comme un clin d'œil au spectateur.

Voici quelques exemples :



### ***Le décor des années 70***

La vraisemblance du décor ambiant était un des éléments qui préoccupaient la réalisatrice, mais une fois fait le voyage à Montevideo, elle se rendit compte que la question des localisations et du décor ne serait pas si compliquée. De nombreuses rues conservent les

---

<sup>1</sup> Conférence de Ana Diéz dans le cadre du Festival de Cinéma de Nantes de 2009

mêmes maisons et immeubles bas, typiques de l'époque à représenter. La capitale uruguayenne n'est pas une ville peuplée d'édifices modernes de grande hauteur, et trouver des quartiers appropriés pour le tournage ne fut pas une tâche difficile. Cela a permis un tournage en souplesse et sans problème de champ pour la caméra (dans les plans plus larges, il n'y avait pas de risque qu'apparaissent des constructions anachroniques). Bien sûr, il a fallu ensuite ajuster de nombreux détails, comme éliminer les enseignes contemporaines ou obtenir les voitures et autres éléments nécessaires au décor.



*Images de Montevideo dans Paisito*

### *Types de cadrage*

On remarque des différences entre passé et présent dans la façon de cadrer les plans des différentes scènes. Dans les images du présent, les plans sont plus serrés ; il y a plus de très gros plans, de premiers plans et de plans rapprochés, ce qui est cohérent avec la volonté de suggérer une sensation d'intimité entre Xavi et Rosana. A cela s'ajoute le fait que certaines scènes ont été filmées presque exclusivement en intérieur. L'effet atteint est la complicité, la proximité physique et même à certains moments on pourrait parler d'enfermement. La caméra s'introduit dans l'espace privée de la rencontre, et essaie de s'immiscer dans les sentiments et les émotions des deux personnages. Ceux-ci cherchent à se libérer au travers de l'amour et du dialogue, mais, à certains moments, ils paraissent assez retenus. Les cadrages accompagnent cette retenue psychologique. Les plans sont serrés, fixes, et il y a peu de mouvements de caméra.

Ci-dessous, un photogramme d'une scène avec les deux protagonistes dans la période actuelle.



*Premier plan*

En contrepoint aux types de plans utilisés pour représenter le présent, les cadrages qui montrent le passé sont beaucoup plus variés. Des plans serrés jusqu'aux plans généraux très ouverts. Il y a aussi une plus grande richesse des moyens audiovisuels utilisés pour

représenter les situations. On utilise non seulement le schéma classique de plan et contre-champ, mais aussi d'autres moyens comme le *plan séquence*<sup>2</sup> ou le *travelling*<sup>3</sup> pour montrer les conversations et les situations vécues par les personnages. Quant aux lieux, il y a des scènes tournées en intérieur, d'autres en extérieur, certaines qui se passent en ville, d'autres à la campagne. Il faut remarquer aussi que pratiquement toute la trame du film se passe dans le passé, et donc naturellement il y a une utilisation plus variée des plans possibles et des localisations.



*Grand plan d'ensemble*



*Travelling en plan américain*

Le passé est le temps de l'action, de la transformation des personnages, du passage d'un régime démocratique à une dictature. L'évolution de l'intrigue s'accompagne de changements dans le langage audiovisuel. On le remarque surtout dans les scènes finales. Le suspense et l'ambiance de violence sont représentés par l'utilisation de plans plus courts – qui soulignent l'urgence de la situation ; on remarque aussi l'introduction de l'usage de la *caméra à l'épaule* dans la scène de persécution dans la forêt, ce qui contribue à engendrer une sensation de contrainte et de menace. On utilise également un *montage en parallèle* qui crée encore plus de tension en nous confrontant à ce qui arrive avec l'emprisonnement dans la maison de campagne, dans le stade, dans les prisons, etc. Ce type de montage favorise l'émergence de l'apogée du film.

### **La profondeur de champ**

La profondeur de champ est la quantité d'espace qui apparaît à l'image. Une plus grande profondeur de champ permet de disposer de plus d'éléments dans le cadre, et de créer plus d'interactions entre eux-ci. Dans l'exemple que nous allons voir, il y a un usage intéressant de la profondeur qu'on peut obtenir dans un cadrage.

Xavi est à l'avant du plan, avec son père. Ce sont eux qui ont une conversation, et la mère – qui repasse à l'arrière du cadre – ne semble pas interagir avec eux. Mais, au fur et à mesure du dialogue, on remarque comme elle commence à écouter la conversation, à s'émouvoir de ce qui se passe, et pour finir participe au dialogue. Ainsi, on arrive à une triangulation des regards et à une interaction beaucoup plus riche que si on se contentait de filmer les personnages en premier plan, assis autour de la table.

<sup>2</sup> Séquence filmée en continu, sans coupure entre les plans, où la caméra se déplace en suivant l'action.

<sup>3</sup> Mouvement de caméra obtenu par le déplacement de celle-ci sur un chariot, une voiture, une grue, ou quelque autre système. Le mouvement est en général latéral et sa fonction principale est d'accompagner les personnages sur un trajet déterminé, ou de montrer de façon plus détaillé un espace ou un lieu.



Autre exemple d'une grande profondeur de champ, la scène dans laquelle on voit Manuel, le père de Xavi, sortant du café où il a promis aux Tupamaros de collaborer à l'enlèvement de son voisin et ami, le colonel Severgnini. On le voit marchant le long d'une rue déserte qui préfigure l'ambiance du coup d'état et souligne la sensation de solitude et de frustration du personnage. On sent, à travers cette image, le poids énorme du secret que garde désormais Manuel, et qu'il ne pourra confier, pas même à son épouse.

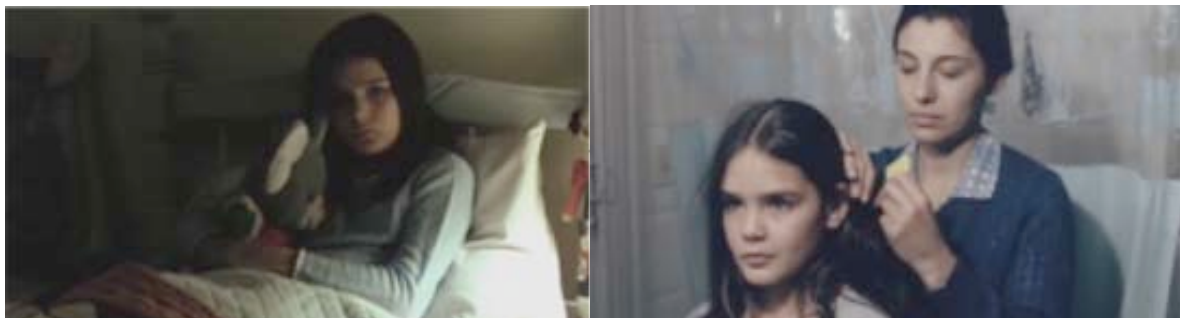


## **Le hors champ**

Le hors champ est un espace invisible qui entoure l'espace visible dans le cadre. Un exemple de l'utilisation du hors champ dans Paisito est la façon dont Rosana se rend compte des disputes de ses parents, et en conséquence des problèmes politiques de l'Uruguay. Les adultes font en sorte de ne pas parler de sujets sensibles devant la petite fille, mais chaque fois que le ton monte dans la discussion, celle-ci se trouve dans une pièce contigüe et finit par se rendre compte de ce qui se passe.

Les deux plans suivants en sont une illustration.




Le son agit comme le lien entre le hors champ et ce qui est dans le champ. On voit d'abord les parents dans leur chambre, puis on passe à un plan de Rosana, pendant que la discussion se poursuit sur la bande-son.









La scène de l'assassinat des Tupamaros et de Severigni montre une autre utilisation du hors champ. Dans ce cas-ci, le moyen est utilisé pour éviter que le public se voie confronté à des scènes de violence explicite. La réalisatrice choisit de montrer les faits avec subtilité, en donnant beaucoup d'importance à la bande-son (tirs) et laissant hors champ le moment de la mort des personnages.

### Les plans qui racontent le dénouement de l'histoire

	<p><b>Plan 1</b> Plan moyen du colonel Moreira qui donne l'ordre de fusiller les « insurgés ». On peut voir la dureté du personnage qui crie après son subordonné pour que celui-ci procède à l'assassinat.</p>
	<p><b>Plan 2</b> Contre-champ. Plan moyen d'un militaire qui reçoit l'ordre et doit procéder à la fusillade des Tupamaros. On remarque sur son visage et dans sa voix une attitude dubitative face à ce qui va se passer.</p>
	<p><b>Plan 3</b> Plan d'ensemble des accusés. On leur demande de déposer leurs armes sur le sol et de se lever avec les mains en l'air. Ce plan permet de voir les visages horrifiés des Tupamaros, ainsi que l'ensemble de la situation.</p>

	<p><b>Plan 4</b>          Contre-champ. Plan d'ensemble des accusés. Cette perspective donne à voir la menace. Les lanternes des militaires sont une anticipation des balles qui sortiront de leurs mitrailleuses.</p>
	<p><b>Plan 5</b>          Plan moyen de Moreira. Pendant qu'on voit ce plan du colonel, hors champ on fusille les Tupamaros. On s'en aperçoit à travers la rafale de tirs de la bande son. Ensuite le colonel sort son arme et s'apprête à tirer sur Severgnini et deux autres personnages aux yeux bandés.</p>
	<p><b>Plan 6</b>          Premier plan de Moreira. Ce type de cadrage est très efficace pour montrer les expressions des personnages. Ici nous voyons un colonel qui hésite et doute un instant avant de mener à bout ce qu'il a décidé de faire. C'est à ce moment-là qu'on entrevoit son « côté humain ».</p>
	<p><b>Plan 7</b>          Contre-champ. Premier plan du dos de Moreira. C'est ce que nous voyons au moment où il tire.</p>

*« J'ai voulu raconter une histoire qui ne soit pas manichéenne et que le spectateur puisse ressentir les moments les plus émouvants à travers l'impression qu'en ont eu les personnages en les vivant. De même que, pour ressentir l'intimité et le plaisir que provoque un acte amoureux, il n'est pas nécessaire de voir à l'écran deux personnages faire l'amour, il n'est*

*pas non plus nécessaire de voir à l'écran un cadavre ou des litres de liquide sanguinolent à l'écran pour ressentir l'horreur de tuer.»<sup>4</sup>*

## Exercices

1. Analysez la séquence qui se passe dans le café. Quels types de cadrage sont utilisés ? Que voit-on dans les images ? Y a-t-il un mouvement de caméra qui attire votre attention ? Quelle est la relation entre le traitement audiovisuel de cette scène et le sujet dont parlent les deux protagonistes ? Pourquoi croit-on que la caméra se situe à l'extérieur du café ?



-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

2. La scène du pillage du domicile est centrale dans l'histoire parce qu'à partir de ce moment-là, la situation politique du pays et la violence de fait qui, jusque-là, étaient juste commentées dans les conversations mais jamais montrées de façon explicite, deviennent évidentes. Nous vous proposons trois exercices autour de cette scène.

### a) Structure dramatique

Les films sont des histoires et, de même qu'un texte littéraire, possèdent une structure dramatique déterminée. Dans une structure narrative classique, il y a une situation d'équilibre initiale (A), qui est altérée par un personnage ou un élément externe (B), jusqu'au final du récit où on revient à une nouvelle situation d'équilibre (C).

A un niveau plus détaillé, il y a, dans les films, des scènes qui ont ce même type de structure.

Analysez la structure narrative de la séquence du saccage du domicile. Expliquez quels sont les moments A, B et C de cette scène. Expliquez comment réagissent les différents personnages face à l'altération de l'équilibre initial, et ce qui a changé dans la vie du quartier – et chez les personnages – à la fin de la séquence.

-----  
-----  
-----

<sup>4</sup> Interview de Ana Diéz sur [www.cinencuentro.com](http://www.cinencuentro.com)

<http://www.cinencuentro.com/2008/09/22/entrevista-directora-espanola-ana-diez/>



-----  
-----  
-----  
-----

**b) Analyse des cadrages**

Pour raconter l'histoire de Paisito, une fois terminée l'écriture du récit, la réalisatrice a dû se poser la question de sa transcription en langage audiovisuel. Pour cela, il faut faire un *story-board* avec les différents plans qui vont composer chaque scène. La sélection des différents cadrages d'une scène suppose une intention. Dans un film il y a des gros plans, des premiers plans (le visage d'un personnage, ou la partie d'un corps), des plans moyens (jusqu'à la ceinture), des plans américains (jusqu'aux genoux), des plans généraux (qui montrent le ou les personnages en entier avec une partie du fond de la scène ou du paysage), et des plans d'ensemble (groupe de personnages). En général les premiers plans sont plus liés à l'expression des émotions et des sentiments, tandis que les plans plus ouverts sont plus descriptifs et contiennent plus d'informations.

Voici un découpage des principaux cadrages de la scène du saccage. Expliquez à quel type de plan appartient chaque image ; qu'est-ce qu'on veut raconter avec chaque plan. Analysez le comportement des différents personnages dans cette situation de danger, et comment on utilise la profondeur de champ dans quelques-unes de ces images.









**c) Voix off**

Xavi est témoin de l'arrivée de la violence dans son quartier. Au travers de son regard, nous pouvons imaginer ce que les événements provoquent en lui. Si la réalisatrice avait choisi de superposer en off la voix du protagoniste pour expliquer sa perception de la situation, qu'aurait dit cette narration ? Inventez une voix off – à la première personne du singulier – pour cette scène.

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

*Dossier réalisé pour l'ARCALT par María-José Bello,  
titulaire d'un Master 2 recherche « art du spectacle, média et parcours  
esthétique audiovisuel »,  
actuellement en Master 2 professionnel « études audiovisuelles » à l'ESAV*