Analyse filmique Rumble fish, F. F. Coppola, 1983

Eléments d’introduction

L’Action prend place dans l’Oklahoma, dans les années 80. Rusty James, vit dans l’ombre de son frère Motorcycle boy ancien chef de bande qui a disparu depuis un mois. Il voudrait être digne de son héritage, marcher sur ses traces. A son retour, celui-ci n’est plus que l’ombre de lui-même.

L’adolescent révolté dans un monde qui n’est qu’illusion, sur lequel il n’a aucune prise, alors que le temps lui est compté. La jeunesse : une débauche d’énergie compressée dans un bref moment tiraillé entre passé et futur, au présent en constant mouvement. La violence, c’est le temps qui passe. Devenir adulte, c’est perdre ses illusions.

Début 🡪 5’42

**Les éléments du teen movie**

Des personnages stéréotypés : Les jeunes immatures, insouciants, irrespectueux, Benny, le messager. Les mauvais garçons en bande, le garçon sérieux, la jeune écolière

Des lieux stéréotypés : la ville, le café, la sortie de l’école

Une action stéréotypée, un passage initiatique

L’avertissement : la menace du motorcycle boy

Utilisation de la musique pour déterminer l’état d’esprit des personnages

**Les éléments de distorsion, l’écart**

Univers de sensations décalées / réalité

Noir et blanc

Accéléré

Univers sonore spécial, presque conceptuel

Surgissement des couleurs : les rumble fish

🡪 univers mental distordu, à la fois quotidien et inconnu, une nouvelle manière de voir. Proche et étrange, un regard particulier, sous influence.

Signe : l’ombre d’un personnage mi-homme/mi-machine, avec une flèche tournée vers le passé, une empreinte.

**La mise en scène :**

**Utilisation du plan séquence, avec travelling d’accompagnement, nervosité,** énergie, rythme, chorégraphie

Virtuosité technique : basculement des plans, raccord dans le mouvement, mise en scène millimétrée,

Plans étonnants : cadrage TGP avec écrasement et profondeur de champ, écrasement, angoisse, prise de vue aérienne.

Une stylisation, une licence esthétique, on n’est pas dans le réalisme, mais dans une vision onirique, une poétisation du réel. Un teen movie expérimental avec des choix formels originaux, respect et dépassement des codes, film poétique et symbolique fascinant.

La présence écrasante du frère est suggérée dans le cadrage lorsqu’il est évoqué, et la musique étrange qui fait écho à son nom, un personnage magique, qui habite les plans avant même d’apparaître. Le conflit dramatique est posé : le rapport au frère et l’émancipation.

On est dans le point de vue du motorcycle boy avant même qu’il n’apparaisse : déconnecté et daltonien. On apprendra qu’il est sourd et ne voit pas les couleurs.

Un film d’art pour ados.

**13’10 Analyse de la bagarre : Quels choix de mise en scène créent l’originalité de cette scène ?**

**Un combat épique, forte esthétisation, une scène irréelle et idéalisée**

* **Couleurs/lumière**: noir et blanc, utilisation des ombres (chat), effet stromboscopique pendant le combat🡪 expressionnisme ; subjectivité, pas une retranscription fidèle d’une réalité
* **Son :** mixé, bourdonnement hypertrophié, amplification des suintements et des bruits de pas, bourdonnement, sons hors cadre pour dramatisation, création d’une ambiance mystérieuse et inquiétante🡪 univers mental, subjectivité, déformation des sens
* **Choix de l’espace/décor**: décor fortement stylisé, colombes, souterrain, train, fumée, un décor irréel, très esthétique et composé mais aussi inquiétant
* **Mise en scène de la violence crescendo en 3 temps**:

**L’arrivée de RJ** : plans décadrés, variation de hauteur de caméra (plan sur les pieds), contre- plongée et plans d’ensemble avec profondeur de champ🡪 effet labyrinthe

Succession de gros plans, et travellings dos : PDV des personnages, on les suit, on ne voit pas plus qu’eux🡪 **installation de la tension**

**L’arrivée des adversaires**: simultanéité arrivée du train, précédés par un son strident et des bruits hors-champ🡪 menace, destin, travellings d’accompagnement latéral, travelling avant : entrée du personnage dans le cadre en GP et CP, succession de champ/contre-champ🡪 **exacerbation de la tension, violence**.

**Le combat**: effets de dramatisation esthétiques : GP couteau, départ musique et GP pieds🡪 une chorégraphie assumée. Accélération du rythme du montage, variation des échelles de plans, effet de chaos, travellings d’accompagnement de RJ, on est dans le point de vue des pers, expérience du combat pour le spectateur aux côtés du héros, effet de frénésie et **déchainement de violence, expérience sensorielle de la violence.**

**Pas un combat réaliste, mais fortement stylisé et idéalisé, aspect lyrique et épique avec participation à l’action du spectateur qui se trouve dans une expérience sensorielle et partage l’excitation des personnages par l’utilisation de la musique qui donne son caractère entrainant et excitant à la scène. Un clip ? Un film d’art pour les ados .**

**1 :07 : Dans l’animalerie**