

Épreuve d'analyse audiovisuelle Recrutement 2009

Date : samedi 13 juin 2009

Durée : 2 heure

- Aucun document autorisé.
- Indiquez sur la copie votre nom, prénom et la ou les spécialités pour lesquelles vous avez déposé un dossier.

Blow-up

L'épreuve d'analyse audiovisuelle proposée cette année porte sur le film de Michelangelo Antonioni, *Blow-Up*, 1966.

« A Londres, Thomas, un photographe de mode, se rend dans un parc où un couple qui s'embrasse attire son attention. Il prend des clichés, mais la jeune femme, Jane exige les négatifs, allant jusqu'à s'offrir à lui pour les obtenir. Thomas lui donne une autre pellicule et il développe les photos du parc. En agrandissant celles-ci, il découvre un crime, ce qu'il vérifie la nuit suivante, en découvrant la présence du cadavre dans le parc. Désespéré, il cherche conseil auprès de ses amis, en vain. Pendant ce temps, les bobines ont été volées dans son atelier. De retour au parc, il s'aperçoit que le corps a disparu. Tout près de là, une troupe de clowns mime une partie de tennis, se renvoyant une balle invisible. »

<http://www.cineclubdecaen.com/realisat/antonioni/blowup.htm>

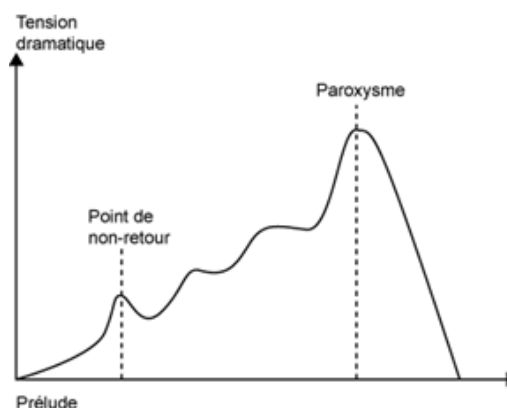
Les deux extraits qui vous sont proposés sont la découverte du crime via l'agrandissement des photos (to blow up en anglais signifie « agrandir ») et la disparition du corps suivie de la partie de tennis qui clos le film.

Vous avez cinq minutes pour lire le présent énoncé, puis les extraits vous seront présentés une fois, vous aurez alors une période de réflexion de dix minutes et les extraits vous seront projetés une seconde fois. Au bout de trente minutes les extraits vous seront présentés une troisième fois.

Sauf indications contraire, répondez à chaque question en trois à cinq lignes. Il est conseillé de traiter les questions dans l'ordre.

Scène de découverte du crime (00:59:30 – 01:06:08)

- Quel est l'indice qui fait comprendre à Thomas que quelque chose d'étrange s'est produit ?
- Quels sont les différents éléments qui sont fournis au spectateur pour comprendre ce processus intellectuel ?
- Cette scène comporte une évolution de la tension dramatique selon une progression classique : prélude, point de non-retour, paroxysme, résolution. Quels sont les plans qui correspondent à ces quatre moments ?



Cette scène est également la « reconstruction » d'une narration par Thomas.

- Quelle est cette narration ?
- Comment les deux structures narratives s'entremêlent-elles ?

Le second extrait est composé de deux scènes : la constatation de la disparition du corps (01:38:50 – 01:41:34) et la partie de tennis proprement dite (01:41:34 – jusqu'à la fin).

Scène de disparition du corps (01:38:50 – 01:41:34)

En général au cinéma, dans une scène ne comportant qu'un personnage, soit la caméra suit le héros, soit elle capte ce que le héros voit.

- Comment s'appelle ces deux points de vue dans un jeu vidéo ?
- Dans plusieurs plans de cette scène, dont un très caractéristique, Antonioni rompt cette convention. Quel est ce plan caractéristique ?

L'attitude de Thomas dans la scène de découverte du crime et celle de la disparition du corps sont très différentes.

- Comment est utilisé le montage pour accentuer cette différence ?

Scène de la partie de tennis (01:41:34 – jusqu'à la fin)

Cette scène est caractérisée par les étapes de « matérialisation » de la balle de tennis.

Dans un premier temps la balle n'existe que pour le groupe de mimes, puis à un instant Thomas rentre dans le jeu, enfin la balle existe comme élément du film. Donnez les éléments qui caractérisent cette progression.

Avec cette progression, l'état d'esprit de Thomas par rapport au crime évolue, expliquez cette évolution en quelques lignes.

- Qu'est-ce qu'un son diégétique et non diégétique ?
- Antonioni joue paradoxalement dans cette scène sur cette définition, pourquoi ?

« Le film met en jeu quatre instances du regard, celui de Thomas, celui de son appareil photo, celui du spectateur et celui d'Antonioni lorsqu'il abandonne la prise en charge par l'une des trois instances précédentes pour provoquer un signe visible de mise en scène. »

- Donnez 5 éléments visuels ou sonores caractérisant le regard et la signature du réalisateur.
- Quelles réflexions, par rapport au jeu vidéo, vous inspire ces extraits et en particulier la dernière scène ? (répondez en 5 à 10 lignes)