

Pickpocket (1959) de Robert Bresson



Scénario : Robert Bresson. Photo : Léonce-Henri Burel. Avec : Martin La Salle (Michel), Marika Green (Jeanne), Jean Pélégri (Inspecteur de police), Dolly Scal (Mère de Michel), Pierre Leymarie (Jacques), Kassagi (Accomplice), Pierre Étaix (Accomplice), César Gattegno (DéTECTIVE). NB. 1h15.

Résumé : Fasciné par l'idée que, dans certains cas, des hommes capables, indispensables à la société seraient libres d'échapper aux lois, Michel devient pickpocket. Malgré un commissaire qui le surveille, Jacques qui lui propose un « vrai travail » et Jeanne qui l'aime, il ne peut s'empêcher de voler. Il se fait prendre et c'est en prison qu'il découvre le « drôle de chemin » qu'il lui a fallu prendre pour aller jusqu'à Jeanne.

Avant la projection

L'œuvre de Bresson est unique. Elle peut dérouter les lycéens. Il convient donc de les préparer au mieux, notamment en insistant sur l'originalité du cinéaste et sur son influence. Voici trois propositions :

1- Une œuvre originale

L'originalité de l'œuvre de Bresson se remarque d'emblée à cause (ou grâce) au jeu des acteurs. Pour la majorité des spectateurs, la façon de parler des comédiens surprend voire déroute.

Pour comprendre les choix de Bresson, on pourra :

a) Comparer le jeu des acteurs

Pour cela on écoutera d'abord des comédiens, emblématiques des années 50-60 : Jean Gabin, Pierre Brasseur, Arletty, Bourvil ou Fernandel.

On constatera, avec les élèves, que ces « monstres sacrés » font preuve d'une grande expressivité. On relèvera quatre caractéristiques principales :

- 1- La clarté du phrasé ;
- 2- La modulation de la phrase. Loin d'être prononcé d'une manière atone, le texte est soumis à des inflexions expressives ;
- 3- L'adéquation parfaite entre le propos et la parole ;

4- le rapport (presque emphatique) entre la parole et le geste.

Pour ces acteurs (et les réalisateurs qui les emploient) la parole est une voix/voie d'accès au personnage, à son intériorité. Elle doit permettre au spectateur d'accéder à l'intimité du comédien (à ses sentiments, à ses pensées...) sans difficulté. Ce qui prévaut, avec ces comédiens, c'est une forme de transparence.

Ce type de jeu est massivement présent dans le cinéma jusqu'à aujourd'hui. Songeons à Depardieu, Isabelle Adjani, Jean Dujardin, Juliette Binoche, Clovis Cornillac, François Cluzet...

On écouterait ensuite un extrait d'un film de Bresson. Les élèves remarqueraient :

1- Le ton monocorde des comédiens ;

2- L'inadéquation relative entre le propos et la parole qui le porte ;

3- L'absence de jeu emphatique. Les comédiens en font le minimum : les corps sont raides et leurs visages apparaissent, par certains moments, inexpressifs.

Éventuellement, on pourra remarquer que le travail avec les comédiens est un des enjeux de la modernité cinématographique. Pour cela, on pourra montrer des extraits des films de Duras ou de Resnais (*Hiroshima mon amour*)

b) Ce que Bresson attend de ses comédiens et du cinéma

Pour comprendre les positions de Bresson, on pourra donner quelques citations tirées de *Notes cinématographiques*, Folio/Gallimard.

Pas d'acteurs

(Pas de direction d'acteurs.)

Pas de rôles

(Pas d'étude de rôles)

Pas de mise en scène.

Mais l'emploi de modèles, pris dans la vie.

ÊTRE (modèles) au lieu de PARAÎTRE (acteurs).

*

Rien n'est plus faux dans un film que ce ton naturel du théâtre recopiant la vie et calqué sur des sentiments étudiés.

*

Aplatir les images (comme un fer à repasser) *sans les atténuer*.

*

M'appliquer à des images insignifiantes (non significatives)

*

Créer n'est pas déformer ou inventer des personnes ou des choses. C'est nouer entre les personnages et les choses qui existent et *telles qu'elles existent*, des rapports nouveaux.

*

Il ne s'agit pas de jouer « simple » ou de jouer « intérieur », mais de ne pas jouer du tout.

*

Approche inhabituelle des corps.

À l'affût des mouvements les plus insensibles, les plus intérieurs.

*

Tournage, s'en tenir uniquement à des sensations.

De ces quelques citations, on tirera les idées suivantes :

- Bresson refuse un jeu trop marqué (qu'il appelle théâtral) car il est faux et prétend livrer une explication toute faite sur le personnage. Le *naturel* (différent de la *nature*) n'est qu'une pâle imitation de la réalité. [Bresson ne recule pas devant 71 prises pour une même scène (Michel en train de monter l'escalier), afin que le geste devienne un réflexe et non plus le résultat d'un apprentissage !]
- Le cinéaste préfère le non-jeu. C'est le seul moyen de capter ce qui « est » et non pas ce qui « paraît ».
- Ce qui est dit pour les acteurs vaut pour les images. Bresson dit qu'il veut les aplatir comme on le fait avec un fer à repasser. C'est-à-dire qu'il veut les rendre les moins remarquables possibles.
- Le vrai travail de création commence avec le montage. En montant des images « neutres », Bresson noue des rapports nouveaux.

Pour introduire le film de Bresson et présenter *Notes cinématographiques*, on pourra montrer, avec profit, l'intervention remarquable et particulièrement éclairante de Vincent Amiel :

<http://www.forumdesimages.fr/fdi/L-Academie/A-voir-a-ecouter/Les-Cours-de-cinema-en-video>

2) Modernité du film

Avant d'aller voir le film, on pourra :

- étudier le début de *L'Étranger* de Camus (regard extérieur qui ne force pas l'intimité opaque / même détachement apparent du personnage devant la vie / rapports enfant/mère...).
- comparer un extrait de *Pickpocket* avec *Sparrow* de Johnny To. On insistera sur l'importance de Bresson dans l'histoire du cinéma. Il est l'un des pères de la Nouvelle vague en France et le maître à penser de nombreux réalisateurs étrangers (notamment asiatiques, par exemple Hong Sang-soo).

3) Ceci n'est pas...

1- Pour susciter la curiosité des élèves, on pourra leur donner le texte qui ouvre le film.

Ceci n'est pas du style policier. L'auteur s'efforce d'exprimer par des images et des sons le cauchemar d'un jeune homme poussé par sa faiblesse dans une aventure de vol à la tire pour laquelle il n'était pas fait.

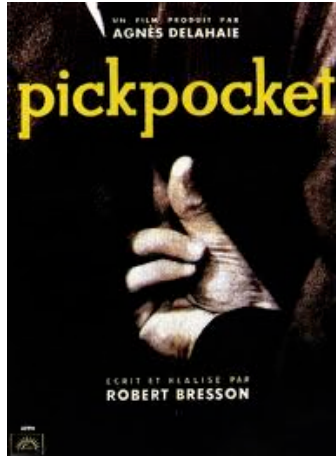
Seulement cette aventure, par des chemins étranges, réunira deux âmes qui, sans elle, ne se seraient peut-être jamais connues.

2- On pourra leur donner ensuite les documents suivants :

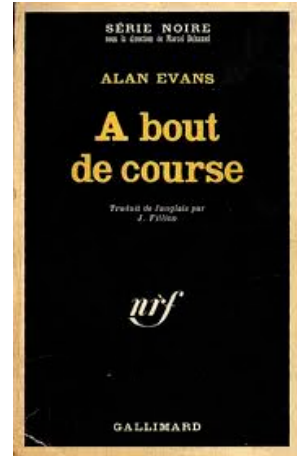


1

- 1- tableau de René Magritte
 2- Affiche du film
 3- Couverture d'un livre de la collection « Série noire ».



2



3

Questions possibles :

- a) À quelle phrase du texte le « ceci n'est pas une pipe » renvoie-t-il ? Quelle contradiction relevez-vous, dans le texte comme dans le tableau ? Résolvez cette apparente contradiction.
 b) Quels points communs voyez-vous entre l'affiche du film et la couverture de la collection « Série noire » ?
 c) En quoi l'affiche du film correspond-elle au film ? En quoi ne correspond-elle pas ?

Avant d'aller à la projection, on pourra donner cette liste :

Ceci n'est pas un film policier...
 Ceci n'est pas un divertissement...
 Ceci n'est un film réaliste...
 Ceci n'est pas un documentaire...
 Ceci n'est pas un mode d'emploi...
 Ceci n'est pas un film mystique...
 Ceci n'est pas un film d'action...

Mais alors qu'est-ce ??
 La discussion est ouverte après la projection...
 Les élèves seront invités à compléter la liste.

Après la projection : pistes pédagogiques

Le film permet de croiser les regards. **Cinéma. Littérature** (comparaison avec *L'Étranger* de Camus ou *Crime et châtiment* de Dostoïevski), **Histoire/Économie** (rôle et place de l'argent dans la société, la place des jeux), **Philosophie** (le pari pascalien, le surhomme nietzschéen, le *pharmakon*, tel qu'il est expliqué par Bernard Stiegler), **Arts plastiques**.

I- L'Argent

Le film n'est pas détaché des contingences matérielles, au contraire. L'argent ne cesse de circuler.

On pourra donc étudier :

- ✓ Lieux (banque, champs de courses, café, cachette, sacs à main, portefeuille, appareil à sous). Tout est soumis à l'argent (les activités professionnelles, mais également les jeux) à tel point que le film semble annoncer le consumérisme actuel.
- ✓ Les circuits de l'argent, sa circulation (vol / partage, redistribution).
- ✓ Les différents rôles de l'argent (agent économique // moyen de liberté mais également forme d'addiction [sa valeur est pharmacologique, dirait le philosophe Stiegler] / pouvoir / substitut des sentiments)

La question de l'argent peut se décliner à travers :

a) La question du **pari**.

Tout vol est un pari et à chaque vol le pickpocket remet en jeu sa liberté.
Remarquons d'ailleurs que le film commence et finit sur les champs de courses.
On pourra faire le rapprochement avec le pari **pascalien**.

b) La question du **vol**

Le vol d'un point de vue

- ✓ Policier ;
- ✓ esthétique (beauté du geste), cinématographique (comment filmer ? pourquoi le filmer ? / rapport du cinéaste et de ses comédiens. Le cinéaste n'est-il pas un peu un voleur ?) ;
- ✓ moral (un bien ? un mal ? le surhomme ?) ;
- ✓ ludique (le jeu à la fois comme activité ludique et divertissement sérieux) ;
- ✓ érotique.

II- Le personnage

On remarquera que tous les personnages ont une opacité. Le jeu imposé par Bresson empêche que nous ayons accès à leur intériorité et nous interdit de porter un jugement définitif sur eux. Contrairement aux films classiques où, souvent, les bons et les méchants sont clairement désignés, dans le cas présent, la frontière reste floue.
Le spectateur ne peut s'identifier à aucun des personnages.

- a) Former le schéma actantiel des personnages (en distinguant a priori les « bons » et les « méchants »).
- b) Montrer que chacun des « bons » représente un type de morale.

		
Morale policière	Morale individuelle	Morale religieuse (forme de pureté à rapprocher de celle de la Vierge Marie ou de Jeanne la Pucelle)

c) Montrer leur évolution, leur ambiguïté, le trouble qu'ils suscitent chez les spectateurs :

- Policier : il laisse faire / il tente même le pickpocket afin que ce dernier commette un vol.
- Jacques : il prend la place de Michel, il lui vole sa mère et sa fiancée.
- Jeanne : elle a un enfant avec un homme qu'elle n'aime pas.

Chacun transgresse les frontières qu'il s'est imposées, ses propres barrières morales. Le pickpocket devient, d'une certaine façon, celui **qui révèle les individus**.

Il y a dans le film, **des révélations successives**.

III- Les lieux / L'espace

1- On demandera aux élèves d'identifier les lieux selon différents critères :

a) lieux public ou lieux privés

Les lieux publics sont les lieux de la foule, des anonymes (les gens ne se nomment pas), du bruit. Les gens ne se reconnaissent pas.

Les lieux privés sont réduits : la chambre.

b) des lieux vus ou purement sonores

Ex : la course de chevaux que l'on ne voit jamais. Elle est reconstituée et imaginée par le spectateur.

c) Ouverts ou fermés

Les lieux fermés sont la prison, l'appartement de la mère au début.

La porte de la chambre de Michel est souvent ouverte. On demandera aux élèves de repérer les moments où elle est fermée, les moments où des intrus entrent sans y être invités (Jacques et le policier). Remarquons également que cette chambre est totalement dépersonnalisée et qu'elle est, enfin, une cachette (pour cacher quoi exactement ?)

2- Présence des escaliers.

Les escaliers jouent un rôle essentiel car ils établissent un lien entre deux mondes, deux voies (deux voix, deux choix). Notons que c'est Michel qui est dans les escaliers, rarement les autres.

IV- Être et paraître

Les lieux *ouverts* et *fermés* jouent avec l'idée d'*être* et de *paraître*. On croit entrer dans l'intérieur (l'appartement de Michel), mais, en réalité, on entre dans un lieu dépersonnalisé (quelque chose – le butin- est cependant caché, accessible au pickpocket seulement)

Pistes de réflexion :

a) *Le rôle du costume* (reconnaissance sociale / Michel porte un costume comme tout le monde / costume miroir parfois déformant / le costume cache l'argent / que dire du costume déchiré ?)

Michel se définit-il par son costume ? Avons-nous accès à son *être* ?

b) *Étude des regards de Michel :*



Jeanne : Vous devriez ouvrir les yeux
Michel : Ils sont grand ouverts

Complément : **le regard et le point de vue**

a) Que voyons-nous réellement dans ce photogramme ?



b) Comment les personnages regardent-ils, se regardent-ils ?

c) Quel sentiment provoque un regard ? / Quelle relation ? (Le regard provoque la honte, le regard peut-être scrutateur, interrogateur, ironique...)



Quatre états du regard sur ces photogrammes : regard scrutateur du policier ; regards des témoins qui provoquent la honte chez l'apprenti-pickpocket ; regard du prédateur qui se prépare à voler : regard de souffrance lors de l'enterrement de la mère.

c) Des scènes ambiguës

Le film ne cesse de poser la question de notre regard. Que voyons-nous exactement ? Sommes-nous sûrs de ce que nous avons vu ?

Exercices :

- 1- Relever des scènes ambiguës, dans lesquelles notre regard est pris en défaut, des scènes où nous voyons ce qui n'est pas, des scènes où nous ne voyons pas ce qui est.
- 2- Épisode du costume déchiré. Nous ne voyons pas cette scène. Pourrions-nous la reconstituer ? Chaque élève propose sa reconstitution, en s'appuyant évidemment sur les informations données dans le film. En quoi la séquence n'est-elle pas celle d'un film classique ?
- 3- Analyser une action et son traitement. Une scène de vol par exemple. Qu'avons-nous vu exactement ?

d) Être, paraître, ne pas paraître

On demandera aux élèves de compléter la liste et de justifier leurs couples :

- Paraître des parieurs / ne pas être des voleurs
- Ne pas paraître amoureux / être amoureux
- Ne pas paraître aimer sa mère / aimer sa mère

Le film est un film sur l'illusion. D'ailleurs les actions ne passent-elles pas par le prisme des souvenirs ? En effet, le film est la confession d'un homme en prison

V- Réalisme ou non ?

Les élèves seront amenés à définir le réalisme et à indiquer ce qui, dans ce film, est réaliste et ce qui ne l'est pas.

Réalisme : ville ; situation économique ; séquences quasiment documentaires (valeur didactique du film)

Non réalisme : ellipse sans changement (il revient dans son appartement / même costume ; rencontre avec le deuxième voleur / discussion avec le commissaire)

Ce qui casse le réalisme :

- jeu des acteurs
- montage (avec des gros plans qui semblent se détacher du reste de la séquence),
- bande-son (avec la séquence du métro)

On peut faire des rapprochements avec :

- le conte moral tel que l'a pratiqué Rohmer
- le ballet, la danse (scène de la gare et du train)
- la peinture, notamment la peinture surréaliste (Magritte, superpositions d'images, ...)

VI- Cheminement (physique, moral)

Le film est un film dans lequel les personnages bougent beaucoup. On remarque cependant qu'ils reviennent souvent dans les mêmes endroits. On peut parler de **boucles**.

Exercices :

- ✓ Retrouver les différentes boucles (appartement de sa mère / courses / cafés / commissariat / gare / train...) et dire en quoi il y a une évolution ;
- ✓ *Un assassin revient sur les lieux de son crime*, dit l'adage populaire. La boucle est une autre façon de parler de l'enquête (le pickpocket a ses lieux de prédilection, le policier les connaît). Montrer que l'enquête est une quête.

Cette enquête est aussi une quête, une **révélation**. Les élèves pourront relever tout ce qui rappelle que le film est *aussi* une confession. On étudiera avec profit la séquence finale (le « confessionnal », les questions de la grâce, de la faute, de la rédemption...)



N.B. :

Les travaux insisteront sur les effets de style bressoniens tels qu'ils ont été récapitulés par François Niney :

1- L'utilisation du champ / contrechamp à 180° : un des personnages étant de pleine face et l'autre de dos. Les personnages sont ainsi dissociés, isolés, leurs visages n'apparaissent pas simultanément sur l'écran ; ils rappellent les hommes en chapeau, de face et de dos, des tableaux de Magritte.

2- Les voix se trouvent désolidarisées des personnages, comme si les personnages ne coïncidaient pas totalement avec eux-mêmes.

3- les champs vides (sur une porte qui se ferme) qui dilatent le temps et établissent un rapport trouble au réel.

4- Les multiples sur-cadrages ce qui donne une impression d'enfermement.

5- L'ellipse qui permet d'aller à l'essentiel, mais qui rend certaines articulations opaques, permettant alors au film d'échapper aux règles des films classiques.