

**Zéro de conduite**  
**Analyse de la première scène**  
**Une scène inaugurale**

Un programme thématique

Un programme stylistique

Prolongement : comparaison avec la dernière scène (voir document élève et document professeur).

Recherche des échos dans le reste du film ( ex : les plumes)

**Un programme thématique :**

**- l'adolescence, l'amitié :**

La joie des retrouvailles, le partage des jeux, les ressemblances entre les deux adolescents, le film s'ouvre sur le monde de l'adolescence = ils sont les personnages principaux du film et le sujet du film.

**- l'école : une vision d'emblée négative**

Le port de l'uniforme quasi militaire, l'accueil froid du surveillant, la nuit, la brume, les plans rapprochés sur les visages, l'absence de Tabar, un univers masculin, tout signifie que la rentrée est un « enterrement ».

**- la transgression de l'ordre établi**

Les jeux des deux adolescents, le panneau non-fumeur.

**- le corps et la sexualité**

Les jeux des adolescents expriment la pulsion sexuelle, l'utilisation des corps dans les jeux, la représentation du corps féminin.

**- les jeux**

Ils signifient le désir sexuel mais aussi la création, l'inventivité, c'est leur espace de liberté. C'est aussi un langage entre eux, ils communiquent avec les jeux.

**- l'autorité oppressante**

Elle est représentée par le surveillant, image négative des adultes.

**- l'enfermement**

Le lieu clos du compartiment, les cadrages qui ne montrent jamais le train avec du recul en entier + la nuit + le quai de la gare cadré serré. Le début du film est sous le signe de l'enfermement.

**- les tensions, les oppositions, les forces antagonistes qui s'affrontent**

Le fait que les adolescents singent les adultes signifient des tensions entre les deux mondes, tensions aussi entre le pion et le surveillant, entre les élèves. La scène sur le quai de la gare met en place une série de forces contradictoires.

**- le non-dit ou le réel occulté**

Les jeux expriment ce qui ne peut pas être dit et ce qui est occulté par l'ordre établi dont les adultes sont les gardiens sans joie. Les uniformes corsètent les corps qui ne demandent qu'à s'exprimer. Le fait que les adolescents soient porteurs d'une énergie, d'un désir sexuel, d'une créativité les rend dangereux car ils sont porteurs d'un désordre potentiel. Les plans rapprochés sur les visages sur le quai de la gare montrent une sorte de connivence subversive qui s'exprime en catimini (les yeux, les sourires, les ricanements). Quelque chose couve. On sent le désir (de Vigo, des adolescents) de faire éclater ce cadre étouffant et contraignant.

**Un programme stylistique :**

**- le rôle de la musique**

Elle exprime les sentiments des personnages : ennui au début, drame ? puis la joie quand le copain arrive.

Elle représente le rythme du train, elle ralentit quand le train ralentit et s'arrête quand il s'arrête. Elle représente le cadre spatial et le rythme.

**- rupture du lien cause/conséquence**

L'adolescent au début jette un bref coup d'œil sur le passager qui dort. Puis il meurt subitement, d'ailleurs il tombe comme étouffé par la fumée. « Il est mort, foutons le camp » ( irruption du dialogue). Sommes-nous dans un film noir ? En réalité c'est la logique de l'imaginaire des enfants qui est à l'œuvre. Vigo filme l'univers imaginaire des adolescents, ils s'amusent avec le réel. En réalité le personnage n'est pas mort et les enfants ne fuient pas, ils sont arrivés ! Le plus étonnant est que ce personnage dont on ne sait rien soit entré dans le jeu des enfants en faisant le mort. Dès le début il est donc du côté des enfants.

**- le détournement des objets**

Pratique surréaliste par excellence. La trompette, les ballons (fonction érotique).

**- l'irruption de l'imaginaire**

L'absence de dialogue au début et de sons diégétiques rend la scène irréaliste.

Confusion entre la fumée des cigares, la fumée du train et le brouillard.

**- cadre spatio-temporel énigmatique**

Lieu indéterminé

Il fait nuit et froid, or c'est la rentrée scolaire. S'agit-il d'une temporalité intérieure, psychologique ou symbolique ?

**- cadrages et positions de la caméra signifiants**

L'enfermement est signifié par les cadrages qui excluent l'extérieur et l'espace du champ.

L'utilisation de la plongée ou de la contre plongée accentue l'impression d'enfermement et traduit les rapports de forces. Elle situe le spectateur comme observateur d'un champ clos.

Dès la première scène, tout y est. Le style s'impose et ne ressemble à rien de connu. L'entrée dans l'univers de la fiction est déroutante (notamment l'entrée du pion). C'est une scène d'exposition atypique qui résout de façon très originale la contradiction entre démarrer l'action et donner les informations nécessaires à la compréhension du film.