

## DU SCÉNARIO À LA MISE EN SCÈNE

Charlie Van Damme, 15 - 11 - 2016

### PRÉAMBULE :

Il ne sera pas question ici de dramaturgie, mais plus humblement de "comment écrire" pour que le scénario induise la mise en scène dans tous ses aspects, matériels et artistiques : moyens à mettre en œuvre d'une part, et d'autre part, tout ce qui concerne le son, la lumière, le décor, le jeu d'acteurs, l'espace scénique, l'utilisation consciente des focales, etc. Comment décrire la tonalité générale du film, le style, la forme, ce vers quoi on tend.

### THÉÂTRE versus CINÉMA :

Un texte théâtral ne comporte en général que très peu d'indications de mise en scène, hormis quelques descriptions sommaires et factuelles des lieux, de déplacements incontournables d'acteurs, d'effets (jour, nuit, tonnerre, etc.).

Deux raisons à cela :

1° le texte doit rester ouvert à autant de mises en scènes différentes qu'il peut y avoir de metteurs en scène qui interpréteront le texte.

2° Le travail de mise en scène se fait selon une chronologie linéaire et progressive (premières lectures, analyse du texte, italiennes, premières ébauches de mises en scène qui débouchent sur des générales), processus qui permet à chacun d'intervenir en temps voulu et en connaissance de cause : décor, costumes, accessoires, musique, effets spéciaux, lumière . . .

Ce processus permet de constituer progressivement un collectif de travail, conscient de l'objectif commun : la pièce.

Un film par contre n'est pas censé être interprété par plusieurs metteurs en scène. Il n'y a donc aucune raison pour que le scénario se présente sous la forme d'un texte ouvert.

Par ailleurs, le processus de mise en œuvre d'un film (des premières ébauches du scénario à la copie définitive) est beaucoup plus long. Il est exceptionnel que l'on puisse réunir tous les acteurs et collaborateurs de création pour des répétitions de la totalité du film avant tournage. Il est même fréquent que des acteurs débarquent sur le plateau alors que le réalisateur a eu à peine le temps de boire un café avec eux avant le tournage. C'est en volant du temps au temps que le réalisateur arrive à discuter avec les chefs de postes, en tête-à-tête le plus souvent.

Le collectif de travail ne se met laborieusement en place que tardivement : sur le plateau. Et ça ne se passe pas toujours dans un esprit de collaboration entre chefs de poste,

faute d'avoir été concrètement sensibilisé à l'objectif commun : le film. Les guéguerres entre le son et l'image en sont un exemple caricatural.

Au cinéma, seul le scénario peut contribuer concrètement à sceller une équipe autour de cet objectif commun qu'est le film. Encore faut-il qu'il soit exhaustif, c'est à dire qu'il comporte toutes les informations nécessaires pour que chacun y trouve son miel. Et qu'il ne devienne pas un pavé illisible bourré d'indications qui devraient plutôt figurer dans un document séparé, tel que l'utilisation dominante d'une focale particulière, le traitement particulier de la couleur, le contraste, le traitement du son, la fonction de la musique éventuelle, etc.

Il est nécessaire de faire un descriptif des personnages. Ce descriptif qui peut aller jusqu'à mentionner des données biographiques qui n'apparaîtront pas dans le film : cela permet aux acteurs de construire les personnages sur des bases plus solides, et pour les collaborateurs de création de faire des choix en connaissance de cause. Ce travail se fait nécessairement en collaboration avec les acteurs.

De nos jours, les séances de projection quotidiennes des rushes sur grand écran sont remplacées par des DVD que l'on distribue aux uns et aux autres. Quelle erreur : c'est faire l'impasse sur ces nécessaires moments de discussions collectives qui permettaient de recentrer les préoccupations de chacun sur l'objectif commun.

Avec les DVD, voici comment ça se passe : on rentre chez soi, on regarde sur un ordinateur ou sur la télé du salon, seul. Et, inévitablement on zappe, parce qu'on n'a pas d'interlocuteur, parce qu'aucun échange critique n'est possible. Le lendemain, en arrivant sur le plateau, on se contente d'un bref commentaire laconique et on se lance dans la journée de travail : le plan de travail l'exige.

À l'heure du numérique, il est pourtant si simple d'organiser des projections collectives.

### LE DEGRÉ ZÉRO DU SCÉNARIO.

Trop de scénarii sont lacunaires sur ces plans-là, comme si les questions de forme ne devaient se poser que plus tard. Quand donc ?

Pourtant, on imagine mal qu'un romancier puisse penser le sujet indépendamment du style, ni un peintre, un chorégraphe, un compositeur . . .

N'est-ce pas, in fine, par la forme que se précise le sens ?

Pourtant, quantitativement, ce type de scénario domine.

C'est le "degré zéro" du scénario. Il est strictement factuel. Il ne contient que les dialogues et quelques indications incontournables : lieux, actions, éventuels évènements sonores et visuels, heure, conditions météo.

Comme un texte théâtral.

À la lecture, rien ne permet de se faire une idée précise du "comment" on voit, "comment" on entend. On peut à la limite tout lire en plan large fixe. Et on n'a aucune idée ni de l'interprétation, ni de la forme. Les dialogues, toujours très abondants, ne nous en donnent qu'un vague idée.

C'est le tout venant du scénario où, au pire, la question du "comment" se pose sur le plateau, donc trop tard, et se réduit à "comment filmer les dialogues". On se réfugie alors sur le plateau dans la grammaire et la syntaxe cinématographique, c'est à dire, dans pas grand-chose.

Et on "assure" une matière suffisante pour le montage : tous les axes, toutes les gros-seurs.

C'est fastidieux pour les acteurs : la répétition du même, parfois jusqu'à trente prises. Ils se réfugient dans des habitudes de jeu, des automatismes, voire des clichés.

Pour gagner du temps, on peut tourner à deux caméras, voire plus, comme pour la captation d'un spectacle. Méthode productiviste ou le souci quantitatif l'emporte sur le qualitatif.

C'est au montage, moment de l'achèvement du scénario, qu'on essayera de palier à ces lacunes. L'idée est simple : dans la quantité de matière tournée, on trouvera bien quelques moments de qualité.

Par quel miracle certains de ces films parviennent-ils à être plus qu'honorables ? Le professionnalisme des équipes probablement, qui, tels des mercenaires, ont le souci du "beau travail" mais ne questionnent pas la cause pour laquelle ils se sont engagés.

Ce "tout venant du scénario" fourmille souvent d'indications de jeu cache-misère : peur, désir, espoir, fureur, séduction, chagrin, etc., sous une forme ou une autre, des mimiques ou gestes "expressifs" le plus souvent : "La tristesse se lit sur son visage".

Sur le plateau, cela aura pour effet que l'acteur vivra ces indications comme autant d'injonctions auxquelles il est sensé "obéir". On se prive en conséquence de son imaginaire, de son talent d'interprète. Il agira moins en collaborateur de création qu'en exécutant.

Plus tard, dans la salle de projection, le spectateur aura des difficultés à éprouver de l'empathie envers le personnage : il appréciera sans doute la performance d'acteur (comme il / elle joue bien) mais il restera "en dehors".

Richard Berry a raison de dire : "*Ce n'est pas moi qui dois pleurer, mais le spectateur*".

Car la "tristesse" résulte d'une ou de plusieurs données concrètes. C'est un résultat qui a ses causalités. Par exemple, l'annonce de la mort de l'être aimé. Et peut-être que, plutôt que de pleurer, un long silence du personnage suffit pour que ce soit le spectateur qui éprouve ce sentiment.

Ce sont ces données fondatrices qui doivent être décrites, et non le résultat (la "tristesse").

Sur base de ces données, l'acteur s'évertuera à ce que le spectateur soit triste en s'adressant à sa sensibilité, son imaginaire, son intelligence. Moins l'acteur "en fera", plus il aura l'adhésion du spectateur.

Il faut faire confiance à l'effet Koulechov.

On peut essayer d'améliorer ce "tout venant" en réalisant un découpage dit "technique".

Mais cela sous-entend que le découpage est sans relation avec les émotions, le sensible, sans dimension artistique. Un travail qui serait fondamentalement technique, que l'on fait à partir du scénario achevé et que l'on confie parfois à un tiers.

Ainsi en témoigne cette parole de Danièle Suissa, réalisatrice, parlant de mise en scène : *"Les emplacements de caméra, je confie ça à mon directeur de la photo. Moi, je ne m'occupe que des acteurs"*.

Que peut-on espérer obtenir, si ce n'est un travail qui respecte "la grammaire et la syntaxe" cinématographique, un travail illustratif tout au plus ? Comment peut-on se désinvestir de l'image alors que c'est par l'image que se "réalise" la mise en scène ?

Si le découpage est pensé comme l'étape ultime du travail d'écriture, cela veut dire que l'on a écrit pendant des semaines, voire des mois, sans prendre en compte l'apport de l'image et du son sur le plan artistique, sans penser « mise en scène ». C'est aberrant.

Le découpage devrait toujours être le fait du réalisateur, éventuellement assisté d'un tiers : assistant réalisateur, directeur de la photo, (co)scénariste, etc.

On fait parfois appel à un graphiste pour réaliser un story-board. Il est censé visualiser le découpage, voire à faire le découpage à la place du réalisateur. Dans la plupart des cas, il s'agit de poudre aux yeux destinée à convaincre les lecteurs de la solidité du projet, de suppléer aux carences du scénario.

Il y a pourtant des circonstances où un story-board s'impose, pour tout ou partie(s) du film : dans le cas de trucages complexes, de cascades, de films à grand spectacle, de films de science-fiction, etc. Ce type de story-board n'est jamais le fait d'une seule personne mais de plusieurs spécialistes, en plus du réalisateur, du directeur de la photo, du décorateur. C'est un travail qui commence parfois bien avant que le scénario ne soit achevé : il faut que scénario et story-board s'adossent l'un à l'autre.

Les story-boards de Eisenstein, de Hitchcock, les dessins et story-board de Fellini sont de ce point de vue des exemples éloquents et méritent une visite sur le Web.

Je pense vraiment qu'il ne faut jamais dissocier l'écriture du scénario et du découpage, quand bien même ces deux composantes d'un même objet (la description du film en devenir) se développent selon des rythmes différents. Il faut aussi éviter, tant que faire se peut, de se complaire dans un jargon très discutable car peu précis et qui nuit à la lecture. Des termes tels que plan moyen, mi-moyen, gros plan, américain, etc. peuvent être avantageusement remplacés par visage, épaule, poitrine, ceinture, mi-cuisses, pieds. Et plutôt que de parler de pano, zoom ou travelling avant/arrière, écrire simplement qu'on se rapproche, s'éloigne, qu'il/elle se rapproche, s'éloigne, qu'on le/la suit ou précède.

PRÉ - VOIR, PRÉ - ENTENDRE.

La question qui se pose est : comment arriver à ce que le scénario décrive au mieux le film à venir de sorte que la lecture suffise à en donner une image visuelle et sonore détaillée ?

En essayant de "pré-voir" et "pré-entendre" chaque moment du film et en transcrivant ce que l'on a vu et entendu mentalement. Un peu à la manière d'un peintre qui "pré-voit" (imagine) l'ensemble avant de donner son premier coup de pinceau, d'un compositeur qui écoute d'abord mentalement sa musique avant de la coucher sur papier.

Cela n'est possible au cinéma qu'à partir d'une ossature suffisamment développée du scénario, une première continuité dialoguée par exemple : il faut bien que les grandes lignes du récit soient déterminées avant de s'atteler à cette tâche. Et bien sûr, c'est par retouches successives que l'on procède ; par aller - retours aussi.

Reste à savoir par quel bout entamer ce travail.

Il vous faut d'abord vous forger une connaissance approfondie de chaque personnage : son histoire (biographie), son caractère (psychologie), son statut social, ses goûts, sa culture, ses espoirs, ses désirs et ses objectifs successifs dans le scénario, toutes ces données qui font que, dans une même situation, deux personnes différentes agiront différemment.

À partir de ce travail et avant de penser en termes de grosseurs de plans, de mouvements et de coupes montage, il vous faudra penser les personnages comme le fait un acteur : ne plus être vous mais vous mais mettre "dans la peau" de chaque personnage, en les laissant vivre librement.

À l'instar de Samy Frey qui, en pleine répétition de "C'était Hier" de Pinter, s'interrompt et se met à rire, surpris par son propre jeu et déclare : *"Je ne joue pas, je suis joué"*

Cela dit bien à quel point il faut adopter une posture de disponibilité vis à vis des personnages pour que "cela vienne". Ce sont eux qui doivent être aux commandes. Et pour mettre votre imaginaire à l'épreuve de la réalité du jeu, vous pouvez jouer des bouts de scènes pour "sentir" ce qui cloche, ce qui fonctionne.

Petit à petit, on se rendra compte que tel moment appelle un développement dans la durée du plan, un autre une succession rapide de points de vue, de l'immobilité ou un mouvement, du large (si le décor le permet) ou du serré. Que tel moment que l'on imaginait d'abord de face est plus fort de dos, plus fort large que serré, plus fort . . . éventuellement sans un mot !

Oui, c'est à ce stade du travail que l'on peut se rendre compte que certains dialogues peuvent être avantageusement "dits" par un geste, un regard, un silence, une action.

En notant précisément dans la continuité ce que vous avez "vu" et "entendu", cette continuité prend progressivement la forme d'un scénario découpé.

Le découpage résulterait-il d'une logique quasi scientifique, ne laissant que peu de place à l'imagination créatrice, au style ?

Bien sûr que non. À chaque étape du travail, les choix que vous faites résultent de décisions volontaires : vos choix ne seront pas ceux d'un autre. Et c'est ainsi que le style du film se concrétisera.

Il faut très vite déterminer le(s) point(s) de vue du film, donc le(s) statut(s) de la caméra. Est-on dans le point de vue exclusif d'un personnage (ce qui implique que l'on ne peut voir et entendre que ce que le personnage peut vivre), de plusieurs personnages, adopte-t-on une position démiurgique, se risque-t-on à un ou plusieurs moments véritablement "subjectifs" ?

**Subjectif !** Terme qui prête à confusion. Dans un champ-contre champ par exemple, filmer ce que voit un personnage n'est pas faire un subjectif de ce personnage ! Pour qu'il y ait subjectif, il faut que la caméra devienne un des personnages. En conséquence, les interlocuteurs de ce personnage devront s'adresser à la caméra et regarder dans l'objectif. Un vrai subjectif, c'est être dans la peau de X. Et on ne peut plus le voir, sauf dans un miroir.

Numéroter les plans serait totalement prématuré à ce stade de l'écriture. Le scénario découpé doit rester ouvert car il devra subir la mise à l'épreuve des décors. Ceux-ci ne sont pas sans incidence sur les découpages possibles. Or, ils ne seront définitivement trouvés qu'en période de préparation, quand la production aura démarré.

La mise en pages peut aider à donner une idée assez précise de vos intentions : passer à la ligne suivante, doubler l'interligne, faire précéder d'un tirait.

Il faut aussi que le scénario découpé puisse s'adapter aux acteurs finalement retenus. Ils qui ne seront pas nécessairement ceux dont vous avez rêvé dans un premier temps.

Enfin, il faudra expurger ce scénario découpé de tout ce qui pourrait nuire à la lecture et trouverait avantageusement sa place dans un document spécifique : le « dépouillement ».

Il est difficile d'imaginer un film sans images : elles sont au centre du dispositif cinématographique. On est donc bien obligé d'adosser l'écriture à un minimum de connaissances concernant l'optique en général, non pas sur le plan strictement scientifique, mais en l'envisageant dans sa dimension instrumentale, ses potentialités expressives.

### LA NOTION DE FOCAL.

Faire une prise de vue avec tel objectif, c'est "donner à voir" d'une manière particulière. Pour comprendre comment une image se forme sur un capteur, sur la pellicule argentique ou sur un écran, le plus simple est de se référer à la "Camera Obscura" ou chambre noire. C'est un instrument mis au point à la renaissance qui permettait aux peintres de reproduire fidèlement la perspective, de projeter des volumes (3D) sur une surface plane (2D).

La Caméra Obscura est équipée au centre d'une de ses faces d'un trou minuscule, dit sténopé. Sur la face opposée, un écran blanc sur lequel les rayons lumineux focalisés par le sténopé forment une image 2D, inversée haut - bas, gauche - droite.

Toutes nos caméras photographiques ou cinématographiques fonctionnent sur ce principe, le sténopé ayant été remplacé par un objectif constitué de plusieurs lentilles, ce qui a entre autres l'avantage de produire une image sensiblement plus lumineuse.

On appelle « **distance focale** » ou plus simplement « **focale** » la distance entre le sténopé ou l'objectif d'une part et l'écran d'autre part. Elle s'exprime en millimètres (parfois en centimètres pour la Camera Obscura, selon sa taille)

On parle d'espace objet pour l'espace réel devant la Camera Obscura et d'espace image pour ce qui se passe dans la Camera Obscura. Il en va de même pour n'importe quel appareil de prise de vue.

C'est la dimension du capteur qui détermine l'angle de champ pour une focale donnée.

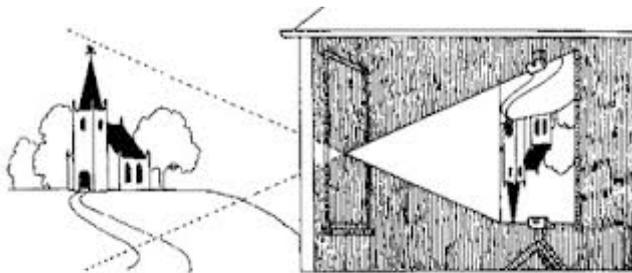
On trouve aisément sur le Web des équivalences de rendu des focales selon les formats les plus courant.

- Si l'on travaille avec une caméra équipée d'un petit capteur (Handycam), une focale dite "normale " devient une longue focale (angle de champ plus serré).
- Si le capteur est très grand, équivalent au 24-36 mm des appareils photo par exemple, cette focale "normale" devient une courte focale (angle de champ plus large).
- Pour une même dimension de l'écran, augmenter la distance focale réduit l'angle de champ (ou angle de prise de vue).
- Pour une même dimension de l'écran, diminuer la distance focale augmente l'angle de champ.

On considère souvent que les longues focales servent à photographier ou filmer un détail dans un paysage, les courtes à photographier la totalité de ce paysage à partir d'une seule et même position. C'est exact, mais très réducteur : il est plus intéressant d'explorer le potentiel expressif des différentes focales.

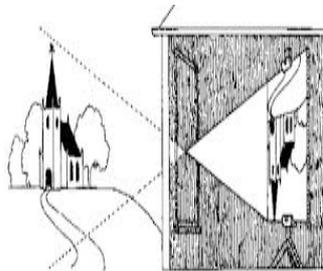
Pour apprécier ce potentiel expressif, il faut impérativement déterminer un sujet principal, par exemple une église dans un paysage, enregistré avec une focale normale, une courte focale (ce qui implique que l'on s'en rapproche) et une longue focale (ce qui implique qu'on s'en éloigne).

1° croquis : paysage enregistré avec une focale dite "normale" (proche de la vision) :



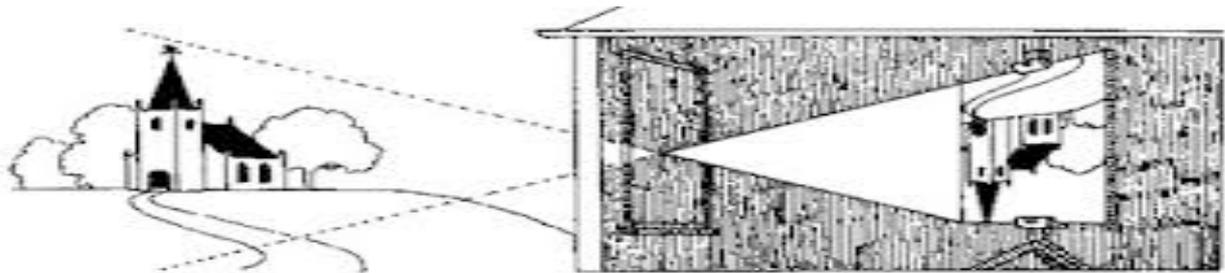
Le croquis N° 1 représente une prise de vue avec un objectif "normal".  
Le rendu perspectif est proche de la vision.

2° croquis : le même paysage enregistré avec une courte focale donnerait approximativement ceci :



La distance focale a été raccourcie, ce qui a pour effet d'augmenter le rendu perspectif : on voit plus de paysage derrière l'église et il semble plus éloigné.

3° Le même paysage, enregistré avec une longue focale :



On voit moins de paysage derrière l'église et il semble plus proche. On parle de tassement perspectif qui peut aller, avec de très longues focales, jusqu'à une sensation d'aplat.

Note : c'est par anamorphose du croquis 1°, focale "normale" que les croquis 2° et 3° ont été obtenus.

Vous obtiendrez des images plus convaincantes en réalisant des photos selon les mêmes principes.

Par ailleurs, je conseille vivement aux lecteurs de réaliser un essai filmé pour faire apparaître d'autres effets liés à l'usage de différentes focales. Rien de plus simple : il suffit de tourner un plan fixe de deux personnages dans un même environnement selon deux grosseurs de plan choisies : par exemple, l'un en plan ceinture et l'autre en pied.

Une première fois avec une focale courte, puis avec une focale "normale" et enfin avec une longue focale, **en ayant soin de :**

- respecter rigoureusement les grosseurs de plan choisies au départ.
- pour cela, positionner la caméra et les personnages pour y parvenir.
- maintenir le personnage à l'avant plan à la même place

- faire s'avancer le personnage du fond jusqu'à la hauteur du personnage à l'avant plan, toujours à la même cadence.

Il apparaîtra alors que les courtes focales induisent, en plus d'une accentuation de la perspective, une accélération du rythme, les trajets étant plus courts pour passer d'une grosseur (pieds) à une autre (épaule).

À l'inverse, une longue focale ralentit ces mouvements (trajets plus longs, rythme plus lent) et produit un tassement perspectif qui neutralise la perspective (sensation d'aplat).

Par ailleurs, pour autant que les prises de vues ont été faites avec le même diaphragme, la profondeur de champ ne varie pas !

Mais pourtant, Welles, dans Citizen Kane . . .

Ouais . . . Welles travaillait à des diaphragmes très fermés, de l'ordre de 8 à 11.

Ce qui est vrai, c'est que les courtes focales "appellent" un diaphragme assez fermé, de l'ordre de 2.8 1/2. En dessous de 2.8, on a le sentiment que le point n'est nulle part pour les plans larges.

L'utilisation des caméras légères équipées d'un zoom inamovible a pour effet qu'on ne prend pas conscience du véritable potentiel expressif des différentes focales : le débutant serre la focale pour chercher le détail, ouvre pour le large, en restant sur place. On se prive d'un paramètre déterminant, le point de vue spatial ou point de vue perspectif, déterminé par la distance entre la caméra et le sujet en fonction de la focale utilisée.

Les caméras numériques "haut de gamme" ont de nos jours un capteur de la même dimension que les caméras argentiques, soit en 4/3, soit en super 35.

Les objectifs sont interchangeables et peuvent être utilisés en argentique comme en numérique.

- Exemple d'une série classique pour la fiction :

18.5 mm, 25mm, 32mm, 40mm, 50mm, 75mm, 100 mm, 150mm.

Une utilisation classique consiste à attribuer à chaque focale une "fonction" précise en termes de grosseur de plan, dans le but de ne pas perturber la perception de l'espace :

Courtes : 18,5 et en deçà : on est inévitablement dans l'effet. Emphase de l'espace, accélération du rythme.

- 25 mm : pour des plans très larges, moindre emphase de l'espace, légère accélération du rythme.

Normales : 25 mm pour les plans très larges, 32 mm, 40 mm, pour des plans de type mi-cuisse à ceinture, 50 mm pour des plans poitrine.

Longues : 50 mm, 75 mm, voire 100 mm pour les visages.

Très longues : 75mm, 100mm, 150 mm et au-delà : lorsqu'on recherche un effet ostensible de tassement perspectif et/ou de ralentissement du rythme.

- On dit que certaines focales, les courtes en particulier, "déforment". Ce n'est vrai que pour les objectifs de mauvaise facture. Les focales dites courtes et longues "montrent" autrement que dans la vie et c'est bien là tout leur intérêt

- Si l'on veut profiter du potentiel expressif d'un objectif, il faut le faire en respectant la grosseur de plan prévu par le scénario ou le découpage, car cette grosseur de plan compte autant que le pouvoir expressif d'un objectif.

L'inverse est tout vrai aussi : si la cuisine est toute petite, à quoi bon vouloir donner le sentiment qu'elle est grande en filmant au 18.5 mm. Cette cuisine a été choisie petite, pour de bonnes raisons en principe. Il faut écrire "POUR" cette petite cuisine en utilisant un objectif qui en rend compte. Sinon, c'est du n'importe quoi. À moins que le choix stylistique pour l'ensemble du film ou pour cette séquence impose une courte focale. C'est une question qui relève d'un choix de traitement dramatique, d'atmosphère.

Définir la grosseur de plan ne suffit pas, il faut aussi préciser la distance de prise de vue, donc la focale.

Les focales dites normales se rapprochent de la perception humaine. Une formule définit la focale normale : c'est un objectif dont la focale est égale à la diagonale de l'image. Elle est très discutée dans le cas d'espaces scéniques larges, le scope surtout.

Mais on peut aussi dire que la focale normale est celle utilisée de manière privilégiée par tel réalisateur. Le 50 pour Robert Bresson, le 40 pour Agnès Varda, le 32 pour nombre d'entre eux, Le 25 ou le 18.5 pour Orson Welles.

Les zooms ou objectifs à focale variable

C'est un objectif qui permet de varier la focale de manière continue entre deux valeurs, par exemple entre 20mm et 120 mm.

Faire un "zoom", c'est changer de grosseur de plan en gardant le même emplacement de caméra, c'est-à-dire le même point de vue perspectif. Cela se sent : la position relative entre les objets/personnages ne change pas. Un zoom avant par exemple agit comme un agrandissement d'une partie de l'image plus large. On dit qu'on "ouvre" ou qu'on "res-serre".

- Faire un travelling c'est faire un mouvement dans l'espace, c'est changer de point de vue perspectif. Cela se sent : la position relative entre les objets/personnages varie sans cesse. On dit : nous nous rapprochons, nous éloignons.

- On peut combiner zoom et travelling. Cela a pour effet de modifier la perception de l'espace tout au long du plan. On connaît bien l'effet spectaculaire d'un "trans-trav" ou travelling/zoom contrarié. Mais on peut aussi combiner zoom et travelling de manière plus nuancée pour simplement troubler la perception de l'espace : se rapprocher de biais tout en ouvrant légèrement pour limiter l'effet de rapprochement, utiliser ce procédé dans un long plan complexe tout en mouvement.

NOTIONS DE "CADRE UTILE"

Quand bien même on tournerait en scope, la grosseur de plan se définit en relation avec la hauteur de l'image. Il y a une bonne raison à cela : nous vivons debout ou assis la plupart du temps.

Le "cadre utile", c'est un cadrage qui ne montre que ce qui doit être montré, ni plus ni moins. C'est ce cadre que nous devons essayer de décrire lors de l'écriture du scénario.

#### NOTIONS DE "SON UTILE" et D'ESPACE SONORE.

- Dans la vie courante, grâce à notre écoute binaurale (stéréo), nous avons une écoute dite "intelligente" : on sélectionne les sons utiles au dépend des sons ambiants (pourvu que les sons ambiants ne soient pas tonitruants). Partant de cette observation, Poudovkine élabore une théorie du son qui implique que ce que l'on entend au cinéma doit se résumer aux seuls "sons utiles à la dramaturgie". C'est pour lui une question de "réalisme". Bresson a une position semblable.

- Pour d'autres, la bande son doit comporter tous les sons qui, normalement, serait audible dans tel décor, à telle heure du jour ou de la nuit. Autre version du "réalisme" qui comporte le risque d'effet inutilement décoratif.

- La tendance lourde actuellement consiste à négliger l'espace sonore naturel (la réverbération) ou profit d'un espace sonore reconstitué au mixage. En même temps on privilégie l'intelligibilité de la parole pour qu'elle soit comprise même dans l'environnement bruyant du salon où trône la télé. Il y a alors contradiction entre perception visuelle de l'espace, variable selon les positions de caméra, alors que la parole semble immobilisée dans un seul plan sonore relativement proche.

- Autre tendance : bourrer la bande son d'une multiplicité d'effets inutiles, utiliser une spatialisation du son excessive qui neutralise le off.

Paradoxalement, l'image est souvent retravaillée en post production pour la rendre lisse, comme dématérialisée (sans texture propre), clinquante mais désincarnée. Si propre ! Comme résultant d'une intervention de chirurgie esthétique poussées.

Pourtant, un film peut gagner beaucoup à faire fonctionner ensemble espace sonore et espace visuel et à laisser vivre la sensualité du son et de l'image, sans artifice ni surcharges.

#### ESPACE SCÉNIQUE ET CENTRE D'INTÉRÊT

L'espace scénique, c'est l'espace déterminé par le cadre.

On parle de "formats".

On n'écrit pas de la même manière selon qu'on tourne avec un cadre 4/3 ou 1,33 - 1.66 - 1,77 ou 16/9 - 1,85 - Scope 2,33 ou 2,55. On ne découpe pas de la même manière.

En gros, tourner dans un format très large, c'est tourner avec deux focales en même temps, une courte (dans le sens vertical) et une longue (dans le sens horizontal).

Un espace scénique très large autorise plus aisément les décentrages (mouvements et / regards contrariés). C'est un potentiel expressif par le cadrage qui est quasiment inexistant en 1.33 et qui, à lui seul, peut justifier l'utilisation du scope.

scope	1.77 ou 16 /9	1.33		
-------	---------------------	------	--	--

Schéma approximatif

Un cadre 1,33 induit plutôt une succession d'actions.

En scope par contre, il est possible de mettre en relation plusieurs actions de coupes différentes : un visage et un ou plusieurs personnages cadrés mi cuisses, en pieds, au lointain. Ces mêmes actions nécessiteraient soit un mouvement de caméra, soit plusieurs plans dans un cadre moins large, à fortiori en 1.33.

Un film en scope bien pensé implique donc un principe de mise en scène radicalement différent d'un tournage en 1.33 ou 1.66. Il est dommage que l'on ne tourne presque plus en 1.33 ou 1.66. Ce sont des formats qui ont une belle radicalité.

On pourrait qualifier les formats intermédiaires de "scope du pauvre" (1.77 ou 16/9 et 1.85).

Quel que soit le format, des actions simultanées ne peuvent pas être perçues en même temps, en scope encore moins qu'en 1.33 car :

1° L'acuité maximale de l'œil ne couvre qu'un angle de champ de 3° à 5°.

2° Pour la lecture et l'identification précise des formes, nous ne disposons qu'un angle de champ de 10°.

3° La reconnaissance sommaire des formes est possible dans un angle de champ de 20°

4° La discrimination des couleurs décline au-delà de 30°.

5° La vision périphérique (vers les 180/200°) ne discrimine pas du tout les couleurs et ne perçoit que les mouvements.

Il est donc impossible d'avoir une perception globale instantanée en salle de cinéma, quel que soit le format. Cela suppose donc que, grâce au travail du metteur en scène aidé par le cadreur, notre regard analytique (pas plus de 10°) soit attiré là où il faut et quand il faut, à l'intérieur du plan et de plan à plan. Cette zone, presque toujours changeante, nous l'appelons CENTRE D'INTÉRÊT.

On peut penser l'image de cinéma comme une image unique en perpétuel changement, une image qui trouve sa forme définitive au montage, avec pour principe fondamental de "composition" la maîtrise des déplacements de centre d'intérêt dans la durée.

Autre conséquence de nos mécanismes de perception visuelle : la lecture d'une image fixe (photo, tableau) ou d'un paysage relève d'une analyse zone par zone et c'est la mémoire visuelle qui nous permet de reconstituer, vaille que vaille, la totalité. Nous n'avons jamais de perception globale instantanée. On peut dire que c'est le "regardeur" qui reconstruit l'image mentalement, comme bon lui semble.

Une image de cinéma ne se "compose" pas comme une peinture ou une photo, car le plus souvent en perpétuel changement.

Nous n'avons donc pas la faculté de "reconstruire" la totalité de l'image faute d'en avoir le temps. En conséquence, il ne peut y avoir qu'un seul centre d'intérêt à la fois, quel que soit le format. Le déplacement du centre d'intérêt, la bascule d'un centre d'intérêt à une autre, à l'intérieur du plan et de plan à plan est affaire de mise en scène et de montage.

Ce qui attire notre regard, c'est d'abord le mouvement et la parole. Ensuite viennent des éléments à forte charge émotionnelle comme l'érotisme, les armes, le sang. Le son peut nous guider tout comme un mouvement de point qui passe d'un personnage à un autre. L'efficacité Hollywoodienne est entièrement basée sur ce principe : 'faut que ça bouge tout le temps. Durant la projection, elle ne s'adresse pas à notre imaginaire ni à notre intelligence. Notre attention n'est soumise qu'à des mécanismes de projection - identification.

Heureusement, il y a des moments bénis au cinéma où on nous donne l'occasion d'explorer librement l'image. Condition sine qua non : il faut que, pour le moins, il y ait ralentissement, apaisement des mouvements et du récit. Cela est déjà possible dans un moment à deux personnages par exemple, suffisamment long pour que l'on ne soit pas toujours accroché aux lèvres de celui qui parle, que l'on ait envie d'aller voir celui qui écoute ; une balade qui nous incite à regarder aussi le paysage, à en jouir, comme les personnages. Des images ou presque rien ne bouge, ou le récit est comme suspendu, longtemps. Des images qui titillent notre imaginaire. On peut alors parler de "Plans Tableau".

### LE SCÉNARIO À L'ÉPREUVE DU PLATEAU

Ce qui caractérise un tournage, c'est qu'on y mélange plusieurs fois par jour des étapes du travail de mise en scène qui, au théâtre, s'ordonnent selon une chronologie rationnelle. Répétitions avec les acteurs, mise en place du dispositif scénique (la caméra), de la machinerie, de la lumière, tournage (équivalent de la représentation), tout se bouscule.

Erreur à ne pas commettre : commencer à tourner le premier plan prévu par la feuille de service. On a alors toutes les chances d'arriver en fin de journée à une impasse totale telle que : le trajet (les positions successives de la caméra) que l'on a développé à partir de ce premier plan ne nous mène pas à une position appropriée pour filmer ce que l'on veut comme on veut à la fin de la séquence.

Il n'y a qu'une façon de s'en tirer honorablement : commencer la journée en revisitant toute la séquence, sans caméra mais avec un chercheur de champ, avec les acteurs et tous les responsables de postes. Et, de répétition en répétition, on définit les positions et déplacements des acteurs et de la caméra. On renvoie les acteurs au maquillage et tout le monde se met à l'ouvrage, en connaissance de cause.

Dans tous les cas de figure, il faut se fixer une position d'arrivée avant de partir. C'est en partant de cette dernière position de caméra qu'on peut tracer à rebours le trajet qui nous y mène, que la séquence soit conçue de manière très découpée ou non.

Si on se passait de cette première étape, si d'emblée on se lançait dans un tournage de plan à plan, en répétant chaque fois le même rituel (répétition, mise en place, tournage), on a de fortes chances pour que tout le monde s'égaré en cours de route, réalisateur, acteurs et chefs de postes, car personne n'aura eu une vue d'ensemble de la journée (au sens littéral : avoir vu).

Dès que tout le monde s'est acquitté de sa tâche, on rappelle les acteurs et commencent les répétitions définitives à l'issue desquelles il n'y aura que quelques modifications mineures à apporter au travail de chacun et on tourne, si possible dans l'ordre chronologique de l'action.

Ces répétitions du matin prennent du temps ? Oui, une demi-heure. Mais le tournage se passera de manière d'autant plus fluide qu'on se sera posé les bonnes questions avant et qu'on aura pu déjouer des pièges insoupçonnés. Et on aura eu le loisir de profiter des propositions des uns et des autres, en particulier des acteurs.

Il faut juste prendre garde à ne pas pousser trop loin le jeu des acteurs à ce stade du travail : il faut qu'ils préservent leur fraîcheur pour le tournage.

Le scénario découpé, pensé pour l'essentiel à la maison ou au bureau, sans acteurs ni caméra et hors décors, doit passer l'épreuve du réel. Quitte à ce qu'il soit bousculé deux fois : d'abord pendant le tournage et plus tard au montage.

Peut-on raisonnablement espérer qu'on puisse l'exécuter à la lettre, comme une partition d'orchestre ?

#### DE LA FABRICATION À LA DIFFUSION.

Oui, l'abandon quasi général de l'argentique et le passage à une fabrication entièrement numérique ne s'est pas fait sans heurts. Mais c'est sans commune mesure avec le passage du muet au sonore, au parlant : il a fallu reconsidérer radicalement l'écriture, la mise en scène, le jeu. C'est au niveau de la conservation des œuvres que des vrais problèmes se posent : les supports numériques ont une durée de vie limitée et l'obsolescence des machines est rapide. Cela préoccupe très sérieusement les conservateurs des cinémathèques.

On date la naissance du "cinématographe" au jour de la première projection publique de films des frères Lumière, le 28 décembre 1895. Depuis lors, on conçoit un film pour un public réuni dans une salle obscure équipée d'un grand écran.

Pourtant, depuis disons les années '70, de nombreux films pensés pour la salle ont surtout été vus à la télévision, sur un petit écran que l'on regarde généralement à bonne distance. On est loin alors des conditions d'observations idéales pour lequel le film a été conçu ; avec tout ce qui est relatif aux mécanismes de la vision humaine, en particulier ceux qui font qu'on ne peut avoir une perception globale et instantanée d'une image de cinéma. On n'est plus "immergé dans l'image", condition sine qua non pour que « l'effet cinéma fonctionne » à plein. Une bonne part des paramètres sur lesquels on s'est appuyés dès l'écriture fonctionnent moins bien, voire plus du tout. Ce faisant, c'est la nature même du film qui en est modifiée. Il devient un objet "autre" que celui qu'il peut être en salle, quelque chose qui se rapproche du "degré zéro" du film. Heureusement, ça s'est un peu arrangé avec les grands écrans plats.

Mais que penser de la diffusion sur le web, visible même sur un téléphone portable ? C'est tentant, quand on a un budget dérisoire. Oui, pourquoi pas ? Mais alors, il faut écrire "pour" ce mode de diffusion. Et s'essayer à des formes étrangères au cinéma.

### QUESTIONS ÉTHIQUES

La morale est affaire de travellings.

C'est Luc Moullet qui est à l'origine de cette affirmation, à propos d'un film sur la Shoah : KAPO. Reprise par Rivette, Godard n'a pas pu s'empêcher de corriger : *"Les travellings sont affaire de morale !"*

Les travellings ? Oui, mais tous les mouvements, les zooms aussi. Les plans fixes, les grosseurs de plans, l'utilisation des focales. Les très longues par exemple, qui nous mettent si souvent en position de voyeur. Pensons à l'usage qu'en font les paparazzis.

Le travail de la lumière aussi qui, par une esthétisation excessive, peut masquer le propos, le propulser à l'arrière-plan. Je pense au travail du photographe Salgado : ce que l'on voit, c'est d'abord et surtout c'est son immense talent.

Malheureusement, aucun paramètre stylistique ne porte en soi un effet pervers. Inutile de s'interdire un travelling sous prétexte que "Godard a dit . . . "

On ne peut pas dissocier forme et fond, esthétique et sémantique. Et ce dont il s'agit, avec cette affaire de morale et de travelling, c'est qu'à partir d'un choix esthétique, on puisse proposer (implicitement ?) une certaine vision de monde qui peut ne pas être très honorable. Parfois inconsciemment, comme sous influence de "l'air du temps".

Il n'est pas nécessaire de s'attaquer à un sujet extrême tel que la Shoah pour être amené à se poser des questions d'éthique. Ils se posent déjà lorsque l'on travaille avec des "non acteurs" choisis parce qu'ils nous apparaissent comme étant les personnages que l'on cherche, tellement plus "vrais". Le problème, c'est qu'ils jouent propre leur vie. Et qu'ils peuvent très mal le vivre l'après tournage.

Tout moment de violence, toute scène érotique peut nous confronter à ces questions. Filmer la misère, la folie, la mort, le désir peut mettre le spectateur dans une position inconfortable ou malsaine.

Alors quoi ? Faut-il s'interdire certains thèmes, certains sujets ? En aucune façon.

On ne peut que faire la chasse à tout ce qui pourrait conduire à aller à l'encontre de ce que nous prétendons vouloir, dès l'écriture et tout au long du processus de fabrications du film.