

Le Réalisateur



Par Nestor EKOMIE

Introduction

Les dissemblances entre la télévision et le cinéma sont énormes et nombreuses; on dit que l'un est un médium froid, que l'autre est un médium chaud, que l'organisation technique pour une production cinématographique diffère en tous points de celle d'une production télévisuelle, que l'on tourne toujours avec plusieurs caméras en télévision et avec une seule en cinéma, etc. Malgré toutes ces disparités réelles, je crois très important, au niveau du langage et de la conception, de considérer le cinéma et la télévision comme faisant partie d'un même tout et de convenir que la matière de base de l'un et de l'autre est l'image animée sonore. C'est cette vue que je défends et traite dans les pages qui suivent.

De plus, on a eu toujours tort et on aura toujours tort de sous-estimer l'importance que la production et la réalisation vidéo ou filmique occupent à l'intérieur de l'apprentissage et de l'enseignement de quelques matières que ce soit à quelques niveaux que ce soit. La présente partie est là pour procurer à ceux qui mêleront apprentissage, enseignement et production-réalisation des outils théoriques pour-penser-avec et pour-agir-avec les plus performants et les plus solides.

1 LUMIERE ET COMPOSITION

La lumière

Le premier matériau de l'artiste du visuel, du photographe, du peintre, de l'illustrateur, n'est pas son équipement, ses projecteurs, ses flashes électroniques, ses gouaches, ses pellicules, ses huiles, mais la lumière. Elle donne de l'unité à l'image, crée des atmosphères, des ambiances mystérieuses, met en valeur la thématique de l'image, souligne les formes et les textures et accentue dramatiquement les ombres. La lumière impose un état d'esprit, agit sur le comportement. La présence ou l'absence de lumière joue un rôle déterminant sur nos réactions affectives et émotives. Le contrôle du sens de la lumière constitue le moyen le plus sûr pour exprimer ses idées, leur communiquer une rare efficacité, souvent inconsciente chez le récepteur. Grâce à la lumière, nous pouvons apercevoir pour ne pas dire voir le reflet de ce qui nous entoure.

Les propriétés de la lumière

La lumière présente trois caractéristiques fondamentales: luminance, qualité et couleur.

La luminance donne l'intensité de la lumière, en passant de l'objet noir qui ne reflète aucune lumière à l'objet blanc qui reflète toutes les lumières qui l'atteignent; elle exploite un continuum de tons, des tons sombres aux tons clairs; elle s'applique tant dans la réalisation d'images en noir et blanc qu'en couleur. L'éventail infini de tons dans une photo lui ajoute de la richesse et de l'intérêt, la rend plus ou moins imperceptiblement attirante, agréable à voir.

Lorsque l'on parle de qualité de la lumière, on fait référence à sa douceur ou à sa dureté. Parce qu'il agit en lumière directe, le soleil transmet de la dureté à l'objet qu'il éclaire; une source lumineuse indirecte parce qu'elle diffuse sa lumière sur une image lui communique de la douceur, de la suavité. Les nuages jouent le rôle de diffuseur naturel de la lumière.

La couleur de la lumière varie considérablement de l'aube au crépuscule. Elle précise l'heure de la journée, l'état psychologique général. Il ne s'agit pas ici d'exploiter au maximum la variété des couleurs mais de situer la prise de vue dans le temps de la journée, le mois et la saison de l'année. La couleur avec ses dominantes

typiques personnalise l'objet photographié, lui greffe une vérité facilement reconnaissable à laquelle on va s'identifier comme malgré nous parce qu'elle fait partie de notre vécu.

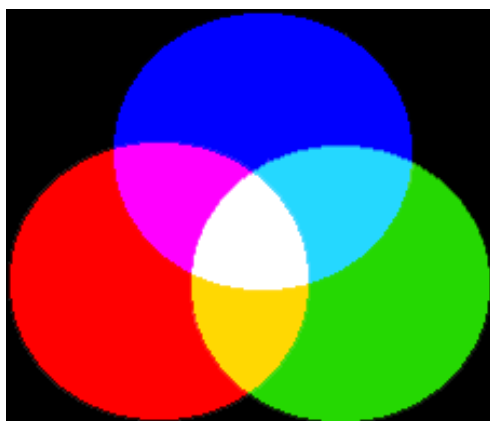
L'orientation de la lumière

L'angle de la lumière crée des effets visuellement riches et variés sur le sujet éclairé. La lumière peut provenir de trois directions différentes: de face, de côté (gauche ou droite), de l'arrière, ce qui donne les trois types d'éclairage suivants: l'éclairage de face, l'éclairage latéral et l'éclairage à contre-jour.

L'éclairage de face, qu'on appelle aussi l'éclairage des débutants ou du flash, est celui où la lumière, provenant du soleil derrière le preneur de vues et passant au-dessus de sa tête, atteint généralement le sujet éclairé en plein visage. Avec ce type de résultat, la lumière produit ses meilleurs effets quand elle isole le sujet de l'environnement, du fond. Cependant, on considère cet éclairage comme le moins intéressant, le plus plat, parce qu'il fait disparaître les ombres et qu'elles ne sont jamais captées et exploitées pour donner du corps et de la profondeur au visuel.

Quand les formes ombreuses traversent la scène d'un côté ou de l'autre on parle d'éclairage latéral. À cause de ces zones d'ombres, on peut exploiter les tons où contrastent clarté et noirceur, on peut exploiter les lignes géométriques d'épaisseur variable selon la densité des espaces non éclairés, on peut exploiter la troisième dimension amenée par ces ombrages et on peut, occasionnellement, exploiter les textures qui s'offrent sous nos yeux. Notons que le moment du jour où les ombres sont les plus nombreuses et les plus tranchées se situe en début et fin de journée.

Lorsque le preneur de vues fait face au soleil, il est en éclairage à contre-jour. Le sujet photographié produit alors une silhouette plus ou moins auréolée. Cet éclairage donne des images graphiques contrastées et spectaculaires, des contours très précis et de la profondeur, étant donné que les ombres se projettent en avant-plan, au pied du preneur de vues. Dans les clichés pris à l'intérieur, en studio, mettre une lumière au-dessus de la tête, comme en contre-jour, c'est le moyen le plus sûr pour créer une troisième dimension et détacher notre sujet du fond.



Le mélange des couleurs de base (Rouge – Vert – Bleu « RVB »)

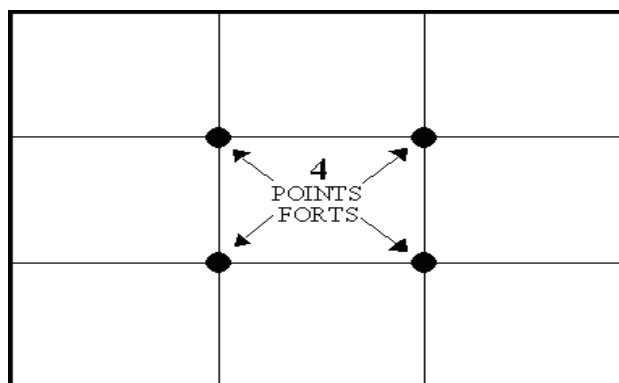
2 L'IMAGE

Composition

Au niveau composition, l'idéal serait de toujours se rappeler pour mieux analyser, discuter et réaliser un cliché, les composantes de l'image et la règle d'or ou règle des tiers.

Les neuf composantes de l'image sont: la ligne, la forme, la texture, le motif, la perspective, le ton, le contraste, la profondeur et la couleur. La texture se différencie du motif quant à la profondeur tactile indispensable dans la texture et quant à la répétition de formes géométriques qui définit le motif. Le ton se différencie du contraste en ce que ce dernier est une différence de luminosité entre les parties les plus claires et les plus sombres tandis que le ton permet de juger de la gradation de l'image. La profondeur se différencie de la perspective en ce que l'une inclut l'autre; en effet, la profondeur inclut la perspective, et elle nous offre uniquement trois moyens pour suggérer la troisième dimension sur une surface qui n'en possède que deux: la perspective, l'avant-plan cachant l'arrière-plan et les zones d'ombres.

La règle d'or ou la règle des tiers est une trouvaille qui mérite toute notre attention et toute notre admiration. C'est le moyen le plus sûr pour mettre sur pellicule une image et constater jusqu'à quel point la photographie, la publicité, la télévision et le cinéma appliquent cette règle de manière systématique. Encore faut-il comprendre cette règle et en attraper toutes les conséquences. La règle des tiers s'illustre comme suit:



Après avoir divisé l'image en trois parties égales tant verticalement que, horizontalement, nous observons quatre points formés de la rencontre des quatre lignes, ces quatre points se nomment points forts.

Les conséquences: à la prise de vue, pour bien composer une image, il faut situer l'élément principal sur l'un de ces quatre points forts. De façon concrète cela peut signifier de placer la tête de l'enfant qui pleure dans une foule compacte sur le point fort deux ou encore de placer le grain de beauté, si aguichant que possède une *petite* sur la lèvre supérieure, exactement au point fort quatre.

Une explication de ce phénomène au niveau de la perception: des études en psychologie ont démontré que le cerveau a tendance à recomposer, à recentrer, les éléments d'une illustration quand ceux-là, et particulièrement l'élément principal, sont décentrés; ce qui signifie que mettre les éléments importants de sa prise de vue sur l'un ou l'autre de ces points dynamise une prise de vue.

De plus, comme avec la langue, le langage visuel a ses lois et ses habitudes. Cette règle d'or est devenue si courante dans presque tous les domaines de l'illustration qu'elle s'est généralisée de manière aveugle et incontournable, ce qui n'empêche pas, les plus originaux d'entre nous, de la contester et de la bannir, sans remords aucun, de leurs œuvres. En l'excluant de la sorte ils ne font que confirmer son emprise sur leur esprit et leur créativité.

Langage

Qu'on le veuille ou non, qu'on s'y résigne ou qu'on y résiste, l'image animée sonore, sa compréhension comme son exploitation reposent sur une codification, un langage simple, avec ses principes et ses normes, qu'on aurait tort de ne pas approfondir et qu'on devrait posséder sur le bout de ses doigts. La présente section a la prétention de donner ses éléments essentiels et de n'en négliger aucun. Bien assimiler tous les concepts avancés ici, c'est peut-être s'imprégner d'un langage qu'on pourra parler et raffiner jusqu'à sa propre nuit des temps.

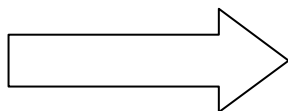
3 LA CAMERA (Le Caméscope)

Maniement de la Camera

Faire corps avec la caméra jusqu'à devenir son domestique.

Je voudrais, de prime à bord, lever une équivoque sur la différence entre une caméra et un caméscope:

En effet, quand nous revenions en arrière, la camera était tenue par un cameraman et le magnétoscope était tenu par l'aide cameraman, les deux reliés par un long câble. La charge était grande et pour palier à ça, il fallut inventer une caméra qui serait composé en même temps de la camera et du magnétoscope: Ainsi ce nouvel appareil s'appellera: Un Caméscope. En d'autres termes: Camera + Magnétoscope = Caméscope



La Camera et son Magnétoscope



Caméscopes des années 80 à nos Jours

Donc, la différence est que le caméscope est l'union des mots Camera et Magnétoscope. Comme le Noms est resté: On peut, par habitude appeler un caméscope: Camera, cela ne change rien.

Je me souviens comme un précieux souvenir des démonstrations que donnait un maître à penser au niveau du maniement de la caméra, Gaël TETCHER, professeur en Technologie éducative à SEVOZA "Studio Ecole de la Voix du Zaïre" où j'étais faire un stage sur l'écriture Scénaristique. J'assistais à ses démonstrations comme un enfant ébloui devant ce qui paraissait si clair et si évident à l'enseignant qu'il était. Je crois avoir assisté une bonne vingtaine de fois à ce seul exposé sur le maniement de la caméra. À la fin je n'y allais plus pour apprendre des notions nouvelles mais par déférence pour ses connaissances et sa manière si passionnée de nous les donner; en fait, j'y allais par plaisir.

Si je savais qu'il donne encore aujourd'hui des démonstrations sur le maniement de la caméra, avec un peu de moyens financiers pour pouvoir m'y rendre, je pense que je me présenterais à l'improviste et que je me ferais très petit pour l'entendre du premier au dernier mot.

Rares sont les moments dans notre vie où l'on côtoie des grands maîtres qui croient aussi fortement en la pédagogie; encore plus rares sont les jours où ils nous donnent ce qu'aucun cours ou aucun livre ne nous donnera jamais parce qu'ils ont passé des années de réflexion à assimiler ce qu'ils nous livrent avec un enthousiasme et une simplicité hors du commun d'autant plus que certains n'ont pas fait de très très grandes école, mais sur le terrain, ils en ont tellement assimilé qu'ils deviennent eux même, des faculté universitaires ambulantes (moi-même).

Il faut tenir sa caméra comme une colombe disait-il. C'est-à-dire la serrer assez entre ses mains pour qu'elle ne parte pas et pas trop fort pour qu'elle étouffe. La caméra doit devenir entre vos mains une gentille petite colombe." Comme si elle était pour nous notre Femme ou notre Mari à qui nous devons beaucoup d'amour.

Et là il s'emportait comme s'il avait voulu souder la caméra à notre corps:

- La caméra doit s'appuyer partout sur votre corps. Il faut créer le maximum de points d'appui si on veut faire une bonne image. Le nez. Plus il est gros, meilleur c'est. Regardez ce qui se passe quand vous collez la caméra sur votre nez. C'est du solide. Ensuite, l'arcade sourcilière. Donc, le front, le bas du front, l'arcade. Regardez comme la caméra a l'air d'être bien...

Regardez comme elle n'a pas le goût de partir. Elle a fait son nid avec votre nez et votre front. Plusieurs caméras peuvent être mises sur l'épaule. Autre point d'appui pour la caméra. Maintenant attention, écoutez bien, c'est important. Il faut garder les deux yeux ouverts avec la colombe, pourquoi? Comprenez bien le sens de la question. Vous enregistrez avec votre caméra, votre œil et toute votre attention est dans le viseur,

pourquoi devez-vous garder les deux yeux ouverts ?

Nous devons marcher avec la caméra, quand nous faisons un plan séquence par exemple. Nous devons savoir très vite s'il n'y a pas une poubelle ou un précipice autour. Il faut se déplacer avec sûreté mais encore plus, il faut préparer le cadrage qui va suivre. Si nous ne trouvons pas ce que nous allons cadrer par la suite il vaut mieux arrêter la caméra mais il est facile avec les deux yeux ouverts de préparer mentalement le cadre et le mouvement suivant. Par exemple, un individu qu'on ne voit pas dans le viseur lève la main pour poser une question. Vous le voyez avec votre deuxième œil. Alors, brillant comme vous êtes, vous cadrez cette personne juste avant qu'elle pose sa question. Ce n'est pas beau, ça ? C'est comme si vous saviez à l'avance ce qui allait se passer. C'est ça, être un cameraman, sentir et saisir les êtres, les actions plus que de faire un cadrage qui soit le plus esthétique possible.

Et là, il faisait une pause sans prévenir personne. Comme un félin il se lissait les moustaches, fixait ses étudiants l'un après l'autre, sans rien dire comme s'il cherchait à évaluer dans leurs yeux l'impact de son message. Puis, les éloignés du corps, les genoux pliés, le dos courbé, il marchait devant la classe avec un fracas volontaire glissant un pied après l'autre. Après cinq minutes de cet exercice démonstrateur, il poursuivait son exposé:

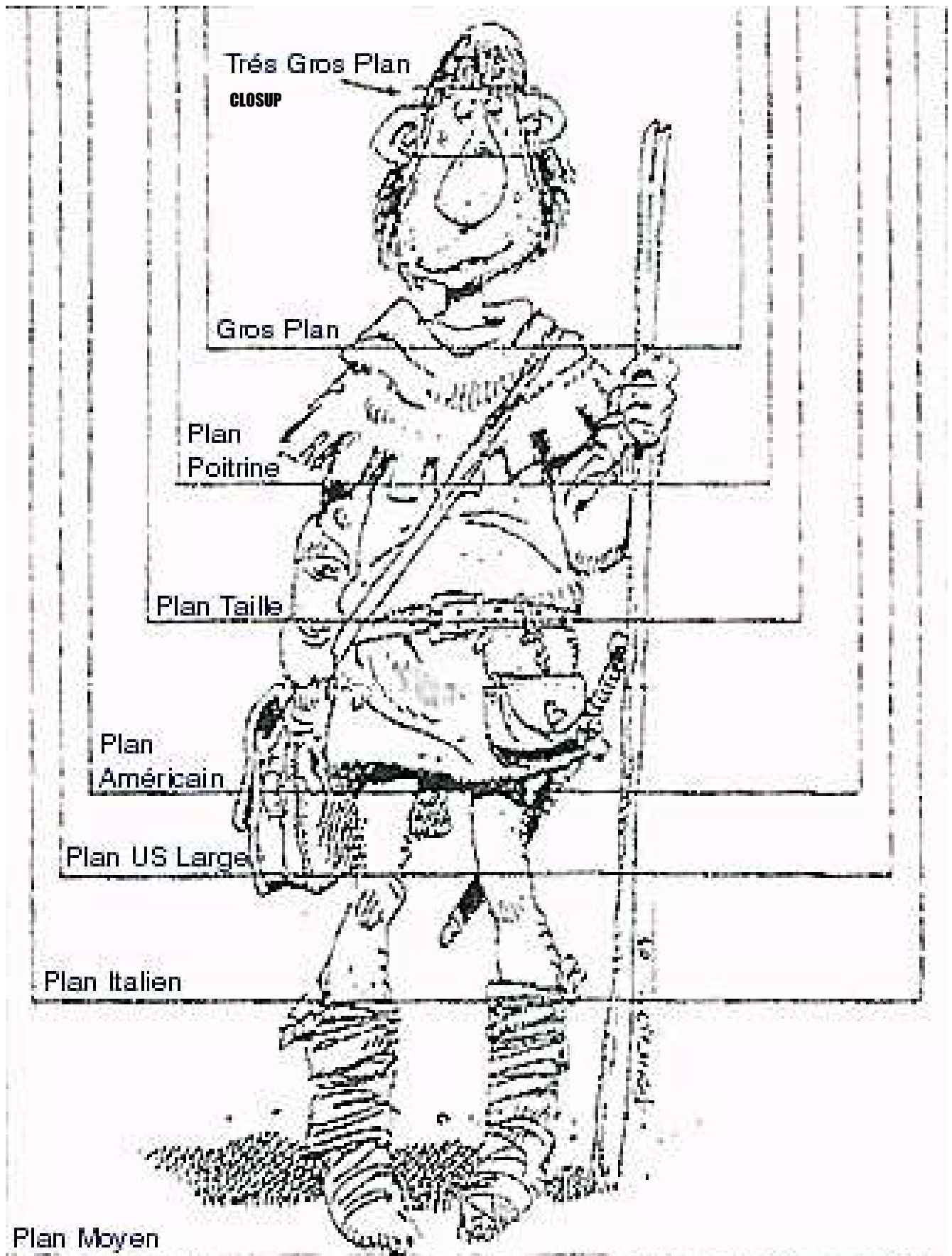
Apprenez à marcher comme le singe. C'est la démarche idéale du cameraman parce qu'il se transforme en ressort. Avez-vous observé les premiers pas de vos enfants? Comme le singe, ils font un S avec leur corps. Avec ce S ils amortissent les secousses lorsqu'ils posent le pied par terre. Oui, je sais, vous avez l'air très ridicule, surtout quand vous reculez, mais le résultat, lui, n'est pas ridicule. Vous en êtes fier. Car le meilleur trépied pour la caméra, c'est le corps humain. Vous êtes devenu un trépied intelligent qui devine et précède l'action juste avant de l'enregistrer... Qu'est-ce qu'un cameraman peut être de plus?"

Je remercie ce grand pédagogue pour ce qu'il m'a appris et pour ses discours sur le maniement de la caméra où je suis devenu, plus d'une fois, je pense, du moins je crois, une caméra vivante avec deux yeux ouverts placés non pas sur un I mais sur un S, deux yeux exorbités qui gardent précautionneusement une colombe sans l'étouffer dans une cage improvisée avec ses dix doigts. Les caméscopes actuels, avec leurs différentes petite taille ne nous laisse que le choix du trépied, du monomode ou de la Steadicamer

En règle générale, le Caméraman est en mission, sa mission : Va, regarde et entends pour venir nous montrer et nous faire entendre ce que tu auras vu et entendu. Donc il doit être au cœur de l'action en faisant fi des contestations de ce public qui sera après son premier critique.

4 Les cadrages et les valeurs de Plans

Au niveau de leur appellation les différents cadrages ou différents plans se définissent en relation avec les parties du corps humain. Notons qu'un plan correspond au matériel enregistré entre un départ et un arrêt de caméra. Ainsi nous allons parler deTGP et GP pour énumérer le Très Gros et le Gros plan, le PT, Plan Taille, le Plan Américain pour les revolvers et sans complaisance, le plan Italien à cause du pardessus cachant l'arsenal de feu de l'acteur ou du Bandit de notre film. Pour les retenir, il suffit d'avoir des points de repères anatomiques. On parle ainsi de plan tête, plan buste, plan ceinture, plan cuisses, plan genoux et plan pieds.



Plan Moyen Large

Lorsqu'on associe le plan au paysage, on parle de plan général et quand on cadre le paysage de manière encore plus large, on parle de plan très général. Inversement, lorsqu'on croque un détail du corps humain, d'un objet, d'un animal, on parle alors de gros plan et de très gros plan. Par exemple, gros plan sur le visage de Nestor EKOMIE, très gros plan de ses deux yeux. Ou encore, gros plan de la main de Nestor EKOMIE et très gros plan sur le bracelet qu'il porte au poignet. Ou encore gros plan sur la main qui retient la mini DV et très gros plan sur l'index qui caresse le dos de la mini DV.

Outre les termes utilisés pour qu'on puisse se comprendre à la rédaction d'un scénario et afin de tous utiliser le même langage à la réalisation d'un vidéo en équipe, ce qui importe de retenir, c'est ce qu'exprime ou tente d'exprimer chaque type de plan. En fait, il y a une gradation dans les types de plan qui va du plan le plus expressif (très gros plan) au plan le plus descriptif (plan très général).

Ainsi, en cadrant le visage en gros plan, nous cherchons à saisir et à communiquer les sentiments et les émotions du personnage car l'humain les véhicule avec son visage, alors qu'en plan ceinture, nous cherchons à suivre une conversation, car avec ce cadrage on voit à qui on s'adresse, on suit facilement ce que chacun a à dire. Par contre, le plan général décrit les éléments du décor dans lequel se déroule l'action.

Le plan et le plan séquence

La série des plans donnés plus haut a une durée variable d'une fraction de seconde à environ 30 secondes. Quand nous dépassons les 30 secondes pour un plan, nous devons considérer ce plan comme un plan séquence.

Le plan séquence se définit comme un plan de plus de 30 secondes entre le départ et l'arrêt de la caméra dans lequel on retrouve un ou plusieurs cadrages, un ou plusieurs mouvements de caméra, un ou plusieurs angles de prises de vue. En éducation, le plan séquence est le plan de prédilection, car il n'est pas toujours possible avec les moyens du bord d'enregistrer sur bande magnétoscopique de courts plans et de mettre par la suite, bout à bout, les meilleurs d'entre eux comme on le fait avec le montage. En conséquence, le plan séquence apparaît comme un sauveur économique sur lequel on doit se rabattre pour réaliser des documents maisons intéressants, à peu de frais.

Pour être réalistes, les pédagogues réalisateurs devraient, sauf exception, se contenter de tourner de longs plans séquences. C'est ici qu'une connaissance du langage reliée à l'image animée sonore s'avère fondamentale, car les apprentis vont habituellement avoir tendance à placer la caméra sur un trépied et tout tourner sans mouvement de caméra ni changement de cadrage. Ainsi, ils réaliseront des plans ennuyeux inappropriés au sujet et à l'action; par exemple, quand il aurait fallu s'approcher de la personne qui explique dans quelles circonstances son chat a été écrasé par l'autobus, la caméra va rester en plan pieds, froide et objective. Ne nous étonnons pas après coup d'engourdir son auditoire alors que la caméra ne montre pas ce qu'elle devrait communiquer et qu'elle est toujours en dehors du sujet traité.

Un plan séquence doit exploiter avec le maximum de dynamisme et de pertinence tous les éléments du langage qui s'offrent à lui. Son efficacité et son intérêt résident dans sa capacité de capter l'action avec le plus d'adéquation et de souplesse techniques possibles.

Et pour un rendu assez optimal, le nouvel appareil du moment à apprécier le travelling haut, bas, latéral de gauche à droite et de droite à gauche est, à n'en point douter, LE DRÔNE équipé de camera pouvant développer des images de 4K sur de cartes mémoires de 64 Go.



5 LES ANGLES DE PRISE DE VUE

Nous verrons plus loin quelques schémas

Aucun angle de prise de vue n'est et ne doit être choisi au hasard. Nous entendons par angle de prise de vue l'angle que la caméra établit avec le sujet filmé. Si la caméra est à la même hauteur que lui, nous disons qu'elle est à angle normal, si elle est plus haute, nous parlons de plongée, si elle est plus basse, nous parlons de contre-plongée. C'est donc dire qu'il y a trois types d'angle de prise de vue.

Pour bien situer le problème du choix judicieux du bon angle de prise de vue, il suffit d'imaginer un document que nous aurions à réaliser sur les enfants de maternelle. Notre objectif serait de montrer tous les efforts que font spontanément ces enfants pour apprendre et pour se socialiser. Si on tourne ce document au niveau de l'enseignant adulte, on obtiendra comme résultat: la vision écrasante de l'adulte observateur des activités des enfants. On passera ainsi à côté de notre sujet, car, répétons-le, notre objectif est de vivre caméra en main les élans de connaissances des enfants de maternelle comme si la caméra était elle-même un enfant de cet âge. Donc, dans ce cas précis, tout le tournage devrait se faire à la hauteur des enfants. Nous n'avons pas le choix.

Afin de généraliser ce qui est habituellement décodé par le récepteur lorsqu'on place la caméra à la hauteur du sujet filmé, disons qu'avec l'angle normal, nous affirmons notre choix de pénétrer le monde de la personne filmée, de la saisir profondément et de vivre comme elle vit avec le maximum d'empathie; si on place la caméra plus haute que le sujet, nous communiquons une vision écrasante à ce qu'on voit sur la bande magnétique; par contre, si la caméra tourne en contre-plongée c'est l'inverse qui se produit, nous donnons de l'importance et de la grandeur à ce que nous enregistrons comme si nous nous agenouillions devant des divinités que l'on voudrait connaître et admirer interminablement.

6 Les mouvements de caméra

Les mouvements de caméra existent par imitation des déplacements humains: l'homme se meut avec son corps et peut tourner la tête dans toutes les directions pour saisir la réalité qui l'environne. Si l'homme était une caméra et qu'il marchait d'un point à un autre, il effectuerait un travelling, s'il pivotait sur lui-même en restant planté sur le sol, il exécuterait un panoramique. Ainsi, existe-t-il deux grands types de mouvements de caméra: le travelling et le panoramique.

Formulons la définition du travelling et du panoramique. Le travelling est un déplacement de caméra sur le

terrain ou en hauteur; un panoramique un déplacement de caméra sur son axe, horizontalement, verticalement ou obliquement. Il y a différentes applications du travelling et du panoramique en fonction des nécessités de l'action.

Les travellings les plus connus sont: le travelling latéral d'accompagnement (de n'importe quel objet: voiture, cheval, belle métisse, fourmi, avion, etc.), le travelling avant ou arrière, haut et bas avec ses dispendieuses grues hydrauliques, et le nouveau venu dans la famille qui se répand de plus en plus et qu'on retrouve dans plusieurs films récents, le travelling circulaire.

Rappelons-nous, nous les heureux spectateurs du concert KORA en Afrique du Sud qui vit le sacrement de nos éclaireurs, EBEN AND FAMILLY, l'un des premiers plans du film: La caméra, sur un plan large, fait un travelling du fond de la salle et survole les téléspectateurs comme pour compter le nombre de têtes présentes au concert pour finir sa course sur le très gros plan du chanteur principal qui, dans son ébat artistique, vomissait des textes pareils à des lames de rasoirs mettais en lambeaux la société. Le travelling arrière - avant se termine en gros plan circulaire sur le chanteur.

Quant au panoramique, on lui connaît le panoramique d'accompagnement qui généralement isole le panoramique du fond et attire l'attention sur lui à un niveau plus grand qu'un travelling; on lui connaît aussi le panoramique latéral, oblique, haut et bas. Plus qu'au travelling on associe au panoramique la description de l'espace, paysage, appartements, immeubles. Il faut comprendre que le travelling est là pour accompagner l'acteur et l'action tandis que le panoramique est là pour nous présenter les lieux de l'action et les lieux d'habitation de l'acteur. Chacun a sa raison d'être et sa propre justification.

Un élément à garder en tête lorsque nous effectuons un travelling, un panoramique ou un zoom, il faut que le cadrage de départ comme le cadrage de fin vaille la peine d'être vu. Un mouvement de caméra doit être justifié au départ comme à l'arrivée. La raison de cela est bien simple: quand nous nous déplaçons dans la réalité le faisons-nous pour aboutir sur le vide, sur un élément qui n'a aucun intérêt? Si nous courons vers notre ami d'enfance, c'est pour lui voir le visage en gros plan, pour voir s'il a vieilli, pour revoir sur ses lèvres son rire si spontané. Si nous panoramiquons sur un jardin de fleurs, c'est pour nous arrêter sur une fleur plus belle que les autres ou sur un agencement original.

Savoir panoramiquer, zoomer, réaliser un travelling demande de la pratique mais aussi de trouver ce qui sera le cadrage de départ et celui de la fin. Sans eux nous exécutons des mouvements à vide, insipides et disgracieux.

Le zoom et la maladie des apprentis, la zoomitte

Le zoom est un travelling optique. Quelle belle expression pour signifier l'action du zoom! En effet, le zoom reproduit, par variation d'objectifs en passant du grand angle au téléobjectif, un effet de rapprochement ou d'éloignement, notre attitude lorsqu'un détail de notre environnement attire subitement notre attention.

Plus que n'importe quel autre mouvement de caméra, le zoom reproduit exactement notre comportement psychologique quand un détail sollicite notre attention. Pensons à celui qui laisse tomber ses clés devant nous, automatiquement notre œil atterrit sur le sol là où ses clés sont tombées pour confirmer si vraiment ce sont des clés, pour examiner le nombre de clés, pour étudier le son produit, pour juger de la seconde et de la manière qu'elles sont récupérées, etc. Nous passons une bonne partie de notre vie à zoomer et peu s'en rendent compte. Heureusement que le langage relié à l'image animée sonore est là pour nous expliquer

ce que nous sommes. Donc, nous devons utiliser la caméra selon notre comportements oculaire.

Le danger avec les débutants, c'est qu'ils attrapent la zoomitte, cette une maladie consiste à zoomer pour tout et pour rien, pour le plaisir de se rapprocher du moindre détail insignifiant. Un principe important rattaché au zoom: quand nous zoomons c'est pour mieux voir en gros plan, un détail, une fois rendu à ce détail, prenons le temps de l'examiner (au moins quatre secondes). L'erreur des débutants consiste à rester une fraction de seconde sur le détail une fois vu alors que le spectateur voudrait prendre le temps de l'examiner dans toutes ses coutures.

Mouvement de caméra et zoom

Je veux livrer ici un secret, un petit conseil amical et ils sont peu nombreux en ce domaine que l'expérience nous a appris. Quand un pédagogue n'est pas un professionnel de la caméra mais qu'il veut donner l'impression à ses élèves qu'il connaît bien ce domaine, je lui suggère au tournage de combiner un mouvement de caméra et un zoom. On a constaté qu'il est facile d'obtenir un résultat excellent, digne de n'importe quelle profession lorsqu'on combine mouvement de caméra et zoom. Exemple: combiner un travelling latéral et un panoramique vertical, combiner un panoramique d'accompagnement et un zoom arrière, combiner un panoramique description et un zoom avant, etc. Si un débutant ose tenter cette expérience visuelle, il s'emballera devant le résultat obtenu et je l'imagine très bien conclure que la caméra a été fabriquée pour lui. Il est rare que nous puissions proposer à nos semblables des actions qui peuvent le valoriser à ses propres yeux. En voici une facile à réaliser, j'espère que plusieurs sauront en profiter

Les répliques d'angles de prise de vue

Voici ici des concepts qui peuvent s'avérer difficiles à certains mais qui sont pourtant si riches d'enseignement afin de saisir en profondeur la relation entre deux plans successifs d'images animées sonores.

Proposition

Au risque de paraître naïf aux yeux des pédagogues, nous leur garantissons qu'ils gagneront le respect de leurs élèves et étudiants s'ils parviennent à maîtriser ces principes et à pouvoir les leur communiquer, car une bonne partie des gens à qui on apprend les répliques d'angles de prise de vue, même s'ils sont de grands consommateurs d'images animées sonores, tombent des nues, avouent bien candidement qu'ils n'ont jamais réfléchi à cela. C'est comme si on leur mettait à portée de main sur un plateau doré un parchemin contenant la révélation insoupçonnable. En quelques pages, permettez-moi de vous soumettre et de vous confier auprès de vous s'éduquant si ce n'est pas une notoriété publique du moins une autorité intellectuelle enviable.

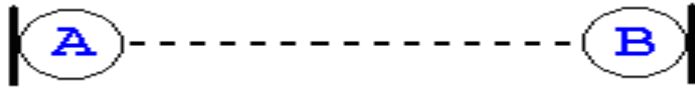
J'ai le goût ici de vous livrer une matière brute complète contenant le minimum de développement, car je crois que c'est votre effort à partir de ces éléments qui peut vous mener à une compréhension en profondeur des répliques d'angles. Je vous sou mets donc en vrac des conventions, des définitions, les quatre grands types de répliques d'angles et leur schématisation, et des règles et principes à respecter une fois qu'on a bien compris les répliques d'angles de prise de vue.

7 CONVENTIONS ET SIGNES UTILISES

La représentation des personnages: nous représenterons de façon conventionnelle les personnages de la manière suivante, le dos étant la barre verticale.

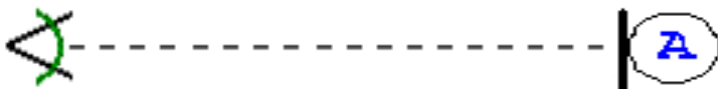
La ligne imaginaire

La ligne imaginaire est constituée par la direction du personnage, par son regard ou la rencontre du regard de deux personnages.



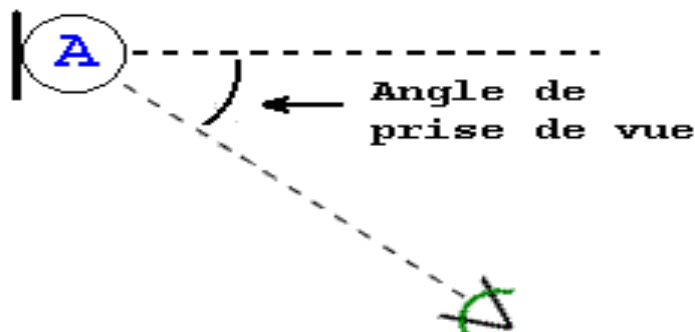
L'axe optique de la caméra

La ligne qui passe par le centre de l'objectif jusqu'à l'action ou jusqu'au personnage filmé est l'axe optique de la caméra.



Définitions

L'angle de prise de vue: l'angle de prise de vue est l'angle adopté par la caméra par rapport au sujet lors de la prise de vue, sans référence au cadrage.



Une réplique d'angles: dans deux plans successifs, liés par un arrêt et un départ de caméra, l'angle de prise de vue du deuxième plan constitue une réplique à l'angle du plan précédent.

Intérêt des répliques d'angles: établir dans tout le document vidéo ou filmique une continuité visuelle acceptable et compréhensible.

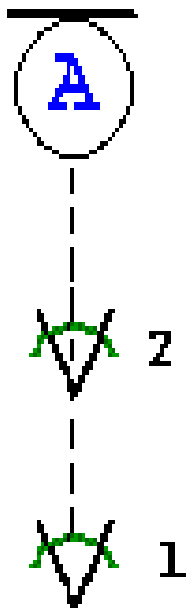
Les quatre grands types d'angles de prise de vue

1. le rapprochement et l'éloignement sur le même axe,

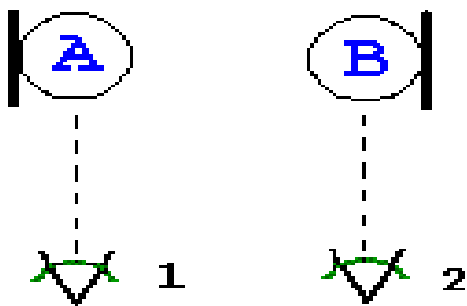
2. les angles parallèles,
3. les angles croisés,
4. les angles objectif-subjectifs.

On peut les schématiser de la façon suivante:

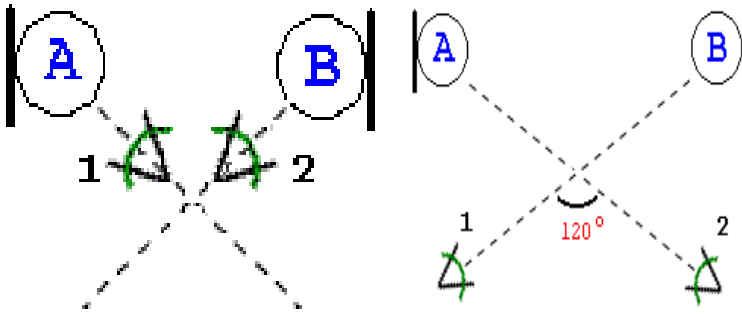
Le rapprochement-éloignement: cette réplique est utilisée quand on veut se rapprocher ou s'éloigner d'un sujet ou d'une action; on doit le faire sur le même axe de la caméra.



Les angles parallèles: quand les axes optiques des caméras sont parallèles.



Les angles croisés et le champ-contrechamp: il y a angles croisés quand les axes optiques des caméras s'entrecoupent; il y a champ-contrechamp quand l'angle formé par les axes optiques qui se croisent est supérieur à 90° .



Les angles subjectif-objectif: quand la caméra prend la place du personnage et montre ce qu'il regarde.

8 REGLES ET PRINCIPES A RESPECTER

Écart minimum entre deux angles de prise de vue: l'écart minimum entre deux angles de prise de vue est de 30° (45° chez certains auteurs). Ce qu'il faut saisir ici c'est que le déplacement de la caméra doit valoir la peine pour que le spectateur ne sente pas ce changement comme une erreur. Par exemple,

Une réplique d'angle de 10° donnerait l'impression d'une hésitation à la réalisation; en fait, si nous changeons d'angle de la caméra il faut que nous ayons des raisons expressives de le faire et non pas seulement pour jouer avec la technique.

Écart maximum entre deux angles de prise de vue: l'écart maximum entre deux angles de prise de vue est de 180° . Ce qu'il faut comprendre ici c'est que si nous nous déplaçons de plus de 180° nous nous trouvons à sauter la ligne imaginaire et à transformer du tout au tout l'espace gauche-droite de l'image,

C'est-à-dire que tout ce qui se trouvait à gauche de l'image va se trouver à droite dans le plan suivant et l'inverse.

Application de la réplique d'angles rapprochement-éloignement:

Pour effectuer un rapprochement-éloignement ou un éloignement-rapprochement il faut le faire sur le même axe de la caméra mais aussi il faut que le changement de cadrage en vaille la peine. Nous considérons habituellement comme un changement acceptable un saut de trois en cinq dans l'échelle des cadrages. Ce qui veut dire par exemple, si nous avons un plan pieds et que nous voulons effectuer un rapprochement du personnage, la réplique d'angle suivante pourrait être un plan cuisses, un plan ceinture ou un plan buste mais elle ne devrait pas être un plan genoux ni un gros plan ou un très gros plan du visage.

Application de la réplique d'angles parallèles:

Pour effectuer une réplique d'angles parallèles il faut que l'angle entre l'axe optique de la caméra et le personnage soit exactement le même, c'est-à-dire que si l'angle de départ est de 90° nous devons répliquer avec un angle parallèle de 90°, s'il est de 30° nous devons répliquer avec un angle de 30°. Application de la réplique d'angles croisés et champ-contrechamp: pour effectuer une réplique d'angles croisés et de champ-contrechamp qui soit correcte et acceptable il faut que l'angle formé entre l'axe de la caméra et la ligne imaginaire soit exactement le même quand nous répliquons.

Application de la réplique d'angles objectif-subjectif:

Pour effectuer une réplique objectif-subjectif il faut d'abord avoir effectué un plan objectif du personnage dont on empruntera les yeux. Pour bien saisir cela, il suffit d'imaginer trois personnages épaule contre épaule que nous voyons de face en plan pieds. Si nous faisons un plan subjectif après le plan précédent nous ne saurons pas facilement

Quel regard des trois nous empruntons. Par contre, si après le plan pieds nous avons fait un plan buste d'un des trois personnages et qu'ensuite nous effectuons un plan subjectif, tout le monde va comprendre que nous prenons la place de la personne que nous avons montrée juste avant en plan buste

9 LES TYPES DE RACCORDS.

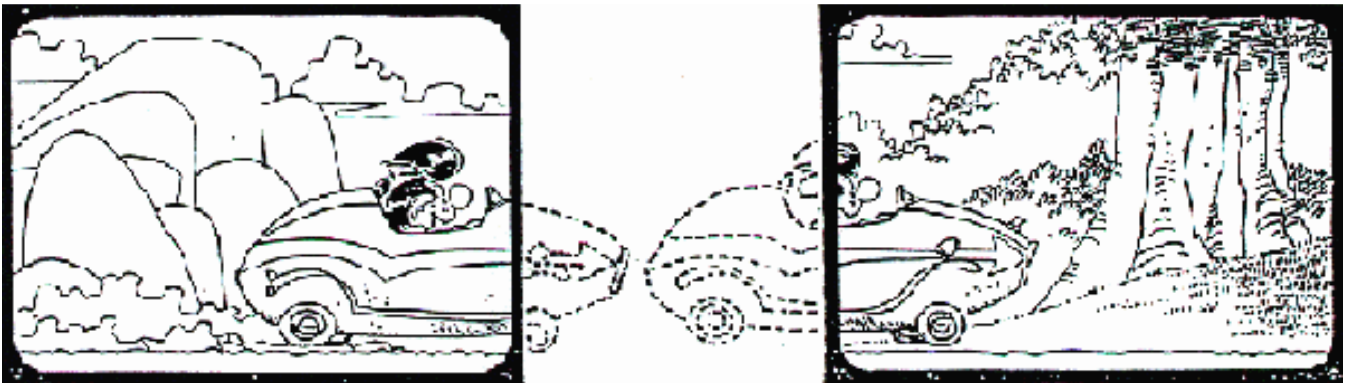
Quand on parle de raccord, on voit du tournage aussi bien qu'au montage; pour le moment nous allons essayer d'en parler.

Un raccord est un enchaînement de deux plans différents, les formes sont variées et illimitées. On trouve généralement les raccords de continuité suivant :

- Raccord de lumière, de condition climatique.
- Raccord de décors, d'accessoire, de costumes.
- Raccord de regards, de gestes, de dialogues. (Même en reportage il faut faire attention à ce raccord.)
- Raccord de cohérence des mouvements. (Règle des entrées et sorties, plan subjectif)
- Raccord de jeu. (Jeu des accords, vitesse de déplacement, raccord de mouvement)
- Raccord dans le mouvement (règle des 1/3, 2/3 au tournage : il faut faire un faux raccord de quelques images pour donner l'impression de fluidité des mouvements.)
- Ellipses (contraction du temps)

Le son est fondamental : son "on " (visible) ou "off " (hors champ). Le son permet parfois de cacher un faux raccord.

Comme le montre le schéma ci-dessous, il faut respecter la règle suivante :



Les plans 1 et 2 se raccordent bien, la voiture va dans le même sens, elle a avancé pendant le raccord.



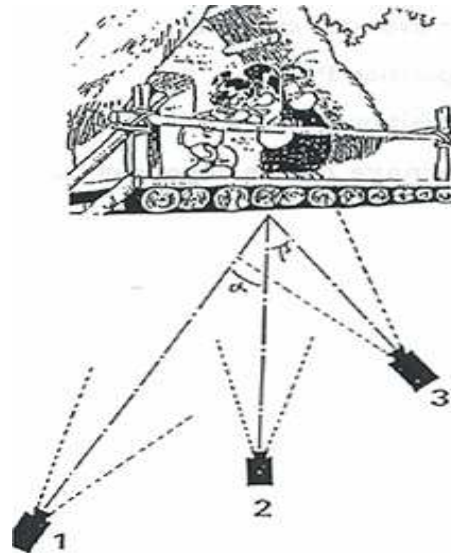
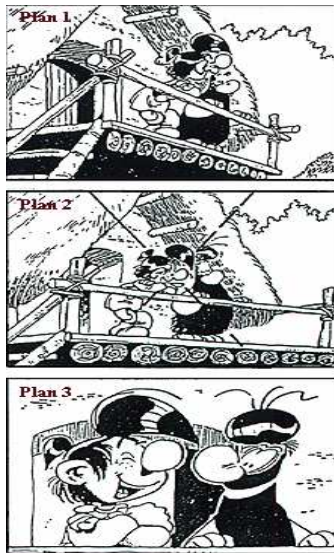
Le raccord dans l'axe permet de raccorder un personnage ou un objet qui sort du cadre à droite ou à gauche ou d'enchaîner un mouvement face/dos.

- Sortie droite cadre : entrée gauche cadre ou dans l'axe.
- Sortie en bas : entrée en haut.

La Règle des 30°.

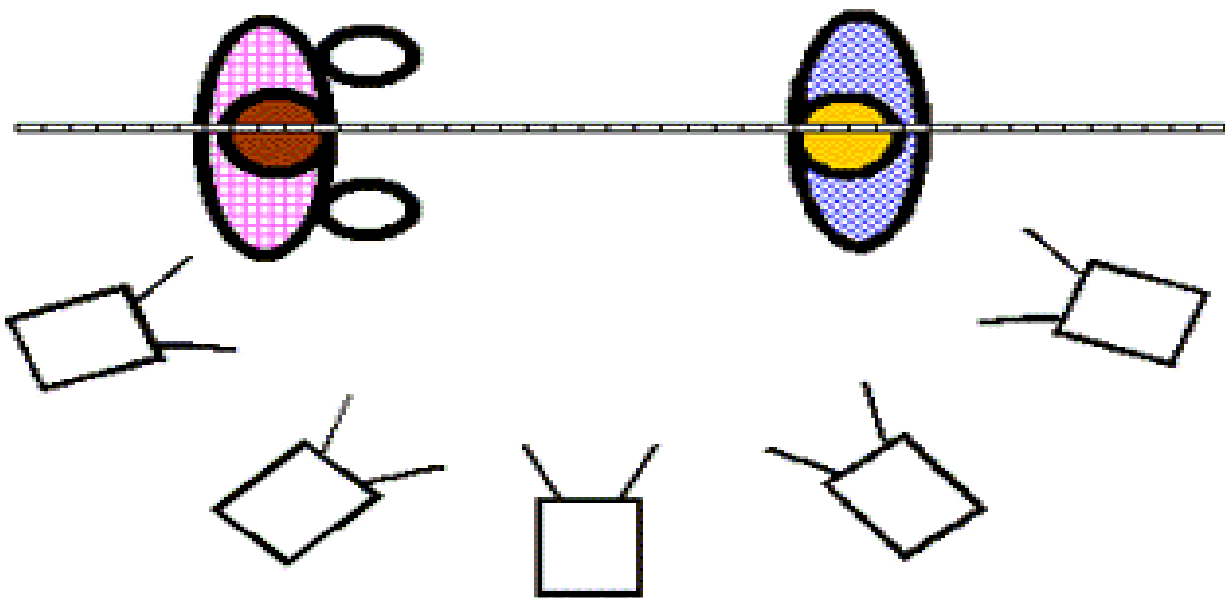
Deux plans qui se suivent sur un même sujet doivent en principe être filmés avec deux axes différents. On doit donc déplacer la caméra d'au moins trente degrés. Si on ne déplace pas la caméra et que l'on ne change pas la valeur de plan on a un faux raccord que l'on appelle : plan sur plan.

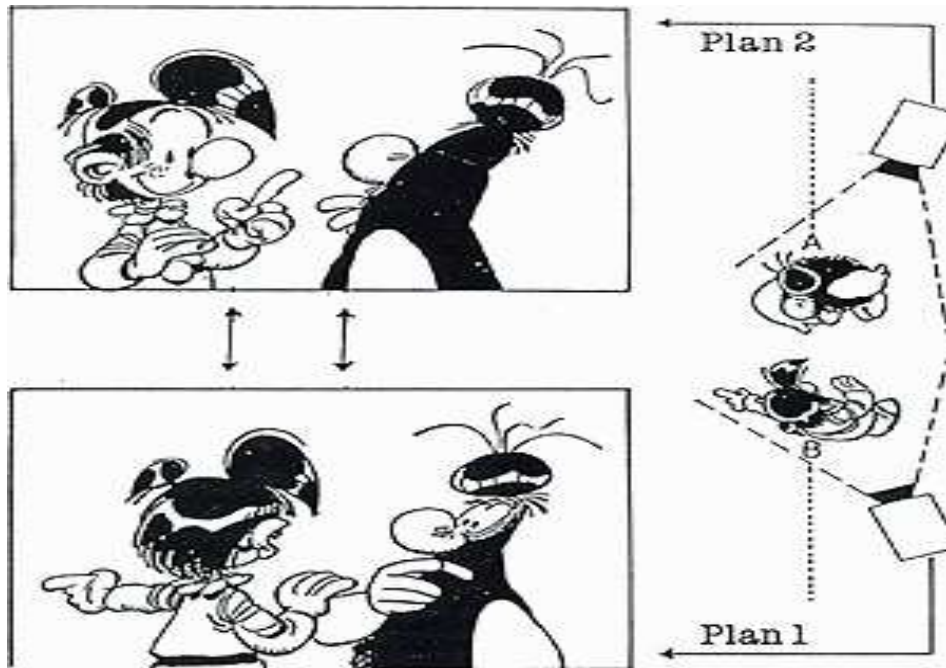
Il est possible de laisser la caméra au même endroit à la seule condition de changer la valeur de plan, dans ce cas on obtient un raccord dans l'axe.



Règle des 180°. (Champ contre Champ)

Deux plans qui se suivent sur deux sujets différents. La caméra doit toujours être du même côté de l'axe qui relie ces deux sujets. La ligne pointillé est une ligne imaginaire à ne pas franchir pour avoir l'impression après montage que les personnages se regardent. Cela permet de garder une certaine cohérence de l'espace.





10 PRISE DE VUE

Il y a un peu plus de quinze ans j'étais fier de réaliser deux vidéos avec ceux que je considérais comme les meilleurs cameramen du Gabon. Je les avais rencontrés individuellement et je les avais interviewés pour en tirer des leçons nécessaires et inoubliables. Aujourd'hui, plusieurs principes directeurs qu'ils ont avancés sont encore applicables. Au sujet de la prise de vue, je vous livre comment l'un de nos plus illustres cameramen, Lucien BARRO MANKEY, exploite la lumière; en hommage à un très grand pédagogue visionnaire, Guy Laurent MBA OBAME, j'ai le goût de reprendre ses idées sur la manipulation de la caméra.

Respecter la lumière ambiante naturelle

Au niveau de l'éclairage quand on doit filmer - pour compléter ce que j'ai écrit plus haut à ce sujet - les cameramen nous disent de respecter la lumière ambiante et de ne jamais tenter de tout éclairer. Avec l'image animée sonore tout autant qu'avec l'image fixe il faut conserver les ombres car elles communiquent de l'atmosphère, une vraisemblance que le spectateur reconnaît plus ou moins inconsciemment.

Lucien BARRO MANKEY qui est pour plusieurs l'un des plus grands cameraman Gabonais m'expliquait qu'il lui arrivait souvent lorsqu'il devait tourner à l'intérieur de ne pas changer l'éclairage existant mais de l'augmenter. Ce qu'il faisait, il remplaçait les ampoules de la maison par des ampoules plus fortes tout en utilisant le décor de la pièce pour placer la prise de son, par exemple il changeait les 40 watts pour des 100 ou des 250 watts.

Il prétendait qu'en procédant comme cela, les personnes filmées gardaient plus facilement leur naturel parce que c'était l'éclairage qu'elles connaissaient bien, dans lequel elles évoluaient quotidiennement, alors que 4 X 800 Watts braqués sur un individu qui n'a jamais fait télé perd tout de suite son naturel.

11 PRISE DE SON

Vibration sonore

Les vibrations sonores ont deux caractéristiques, leur amplitude fixée en dB, décibel, qui donne le volume, leur fréquence fixée en Hz, hertz ou cycle/seconde, qui donne les sons aigus ou graves.

Amplitude des bruits

Le seuil audible des bruits va de 10 dB, bruissement des feuilles, à 130 dB, seuil de la douleur.

Fréquence audible

L'oreille humaine peut capter des sons de 20 Hz jusqu'à 20,000 Hz.

Qualité supérieure en fonction du défilement du ruban

Plus une bande magnétique défile rapidement devant la tête d'enregistrement, plus j'ai des chances d'avoir une qualité supérieure d'enregistrement, car le principe est:

Plus l'information sonore s'enregistre sur une grande surface plus grandes vont être sa fidélité et sa qualité.

12 LES DEUX CATEGORIES DE MICROPHONE

Il existe deux genres de microphone en fonction de leur capacité à capter les sons dans l'environnement, soit le microphone omnidirectionnel et le microphone cardioïde.

Le micro omnidirectionnel

Capte les sons provenant de toutes les directions et cela avec la même intensité. On s'en sert pour enregistrer la totalité d'un événement sonore. Les usages les plus fréquents sont: la table ronde, les fêtes, les manifestations, un orchestre lorsqu'on ne dispose que d'un seul micro et pour enregistrer l'ambiance sonore. L'un des microphones omnidirectionnels très connu est le micro-cravate que l'on agrafe au vêtement à un pied, un pied et demi de la bouche; son plus grand avantage: on est sûr d'entendre ce que la personne dit; son plus grand inconvénient: des frottements disgracieux parasites du costume ou de la cravate.

Le micro directionnel ou cardioïde

Est surtout sensible aux sons provenant de l'avant et pratiquement sourd aux sons venant de l'arrière. C'est le micro idéal pour sélectionner les sons à la prise de son; de plus, il atténue la réverbération d'un local et permet de passer doucement d'un son proche à un son général.

Ses inconvénients: augmentation du bruit produit par la respiration et des basses fréquences. On rencontre souvent sur le marché le super cardioïde ou canon; il sert surtout pour l'enregistrement à l'extérieur et

permet d'entendre le son d'une personne qui parle dans un groupe à une distance de 15 pieds.

Application

La distance idéale pour enregistrer la voix se situe entre 45 et 60 cm. Plus vous approchez le micro de la bouche, plus vous risquez que les sons graves de la voix augmentent et que les B et les S explosent dangereusement. Si c'est le cas, parce que vous voulez communiquer une présence chaleureuse à votre émission, nous vous suggérons de mettre un pare-vent sur le micro.

Les quelques preneurs de sons que j'ai rencontrés depuis que je suis dans ce métier à la RTG Chaîne 1, en l'occurrence, Augustin EYENGA connu sous le pseudo de BOBO, Georges KAMGOUA, Serges BEKALE ou Leger MAVIOGA pour ne citer que ceux-là, étaient tous unanimes et formels pour dire que la qualité générale de la prise de son repose sur deux facteurs en opposition: l'intelligibilité et l'ambiance.

Si nous parvenons à saisir comment doivent se mêler ces deux facteurs, je pense que nous ne pourrions faire autrement que de réaliser d'excellentes prises de son. L'intelligibilité du son commande que la prise de son soit audible, que l'on saisisse ce qu'on nous communique sans le moindre effort. Un son inintelligible est un son raté. Par contre, si nous n'enregistrons que les voix, par exemple avec uniquement des micros cravates, nous produisons un son irréal comme si des anges s'adressaient continuellement à nous personnellement et avaient élu domicile dans le creux de notre oreille. Songeons aux séries américaines mal traduites où les fermetures de porte, les bruits de pas ont disparu de la bande sonore pour des raisons commerciales de postsynchronisation et de vente rapides.

Pour donner à un son intelligible sa vérité, sa vraisemblance et son efficacité, il faut absolument lui associer l'ambiance sonore. Tous les sons qui nous environnent et auxquels on ne fait plus attention doivent être reproduits pour que le spectateur reconnaisse, accepte et fasse sien ce qu'on lui présente.

Car l'inconscient a besoin de s'y reconnaître et de se sentir dans l'environnement sonore recréé comme un poisson dans l'eau. Tout l'art de la prise de son réside là, derrière ce mélange heureux d'intelligibilité et d'ambiance.

13 MONTAGE

Le montage est souvent pour le réalisateur le moment de vérité ...

Le montage est souvent pour le réalisateur le moment de vérité où enfin il verra tous ses efforts couronnés de succès ou, au contraire, complètement gâchés. Pensons à toute l'énergie qu'il a mise dans la scénarisation, la planification du tournage et le tournage avant d'obtenir un résultat. Souvent au montage les idées les plus originales se transforment en fiasco monumental. Mais, malgré ses nombreuses appréhensions, il ressent, dominant ses craintes, un plaisir unique: voir enfin sa création s'articuler, prendre vie.

Même si plusieurs n'auront pas la chance de vivre l'étape inquiétante du montage, car en éducation on doit plus tourner des plans séquences que des documents complexes pour lesquels on doit préparer un générique et choisir une musique, comprendre les raisons du montage dévoile plusieurs aspects de la dynamique de l'image animée sonore, qu'on aurait de la difficulté à imaginer sans elles.

Permettez-moi cette confiance: je ne veux pas cacher mon grand plaisir à m'entretenir du montage et plus particulièrement des quatre grandes idées que j'examine de long en large depuis bien des années. Ces idées sont: les escaliers du monteur, l'effet Koulechov, le raccord dans le mouvement et le plan de coupe.

Les escaliers du monteur

J'aimerais donner ici un exemple déclencheur qui nous situera au cœur du montage et mettra en évidence le genre d'espace avec lequel travaille le réalisateur, espace qui n'est pas l'espace réel mais qui appartient proprement à l'écran, à l'image animée sonore. Voici cet exemple si riche.

Vous êtes étudiant à l'Université Omar Bongo du Gabon, vous habitez non loin de cet établissement. Natif de Libreville vous avez trouvé un logement sur le bord du Boulevard Léon MBA que vous habitez à trois. Vous avez décidé de vous rendre au centre-ville. Et c'est ici que l'action se corse autour de vous.

On vous voit, premier plan, sortir de chez vous en plan pieds de face, on vous voit, deuxième plan, monter un escalier de dos et enfin, troisième plan, on vous voit entrer dans la librairie Gipa située face PMUG. Que va-t-on conclure de cette succession de plans? Je vous entends me répondre. Vous avez tout à fait raison: on va conclure que la librairie Gipa est située à un niveau supérieur à votre appartement alors que vous savez vous comme moi que c'est totalement faux, il n'y a pas d'escaliers entre votre appartement et cette librairie. Il y a, soyons justes, tout un voyage.

Poussons plus loin le montage. Premier plan, vous venez d'acheter le livre Les Dernières Nouvelles et vous le feuillotez en sortant. Deuxième plan, vous montez, de dos, un escalier. Ce peut être le même que tout à l'heure et vous entrez dans votre appartement. On va conclure que votre appartement est situé à un niveau supérieur à celui de la librairie Gipa. Il s'agit là encore une fois d'une interprétation fautive. Tout ça pour dire qu'il faut faire excessivement attention aux escaliers quand on exécute un montage. Imaginez six ou sept escaliers entre votre appartement et l'Université Omar Bongo Ondimba. Les étudiants universitaires passent souvent auprès de la population pour des snobs, je ne crois pas que cette série de monté aiderait à affaiblir ce préjugé non fondé si blessant qui démoralise les meilleurs d'entre nous.

L'effet Lev Koulechov

Je prends la liberté de vous raconter ici une très belle histoire d'enseignement et de connaissance. Vous m'en excuserez: mon emportement et mon plaisir à la raconter surpassent mon sérieux, mon besoin d'uniformité et de sobriété dans l'émission de mes idées.

D'abord, disons qui est Lev Koulechov. C'était un cinéaste et théoricien soviétique qui exerça une très grande influence sur les jeunes réalisateurs de son époque. On se situe dans les années 20 à cause de ses cours et de ses articles consacrés à l'expression cinématographique. Il fonda le Laboratoire expérimental, une école qui fut la plus féconde et la plus sérieuse. Ses études sur le montage démontrèrent l'influence des plans entre eux. Donnons le détail de sa démonstration.

Il prit un vieux bout de film que Geo Bauer, son maître, avait rejeté et qui contenait un gros plan de l'acteur bien connu et aimé de tous, Ivan Mosjoukine. Ce plan du visage montrait un Ivan Mosjoukine au regard vague et inexpressif, presque absent. C'est ce qu'il cherchait. Il le découpa en trois autres plans égaux. Il prit le premier et le colla à un autre plan montrant une assiette de soupe fumante bien disposée sur une

table et qui avait l'air de s'impatienter qu'on vienne la manger. Il prit le second et l'associa de la même manière au cadavre d'un homme allongé sur le sol, face contre terre. Il prit le troisième et dernier et le monta à celui d'une femme à demi-nue, très plaisante à regarder et invitante parce qu'étendue sur un divan-lit dans une position très significative. Ainsi, il avait entre les mains trois séquences contenant chacune deux plans.

SÉQUENCE 1: Gros plan d'Ivan Mosjoukine inexpressif. Légère plongée d'une table sur laquelle fume une soupe appétissante.

SÉQUENCE 2: Gros plan du visage de Mosjoukine inexpressif. Plan pieds d'un cadavre anonyme, le visage aplati sur le sol.

SÉQUENCE 3: Gros plan d'Ivan toujours inexpressif et ailleurs. Plan pieds d'une courtisane à la chair invitante chez qui le geste tient lieu de parole.

Lev Koulechov eut l'idée, et c'est là son génie d'enseignant et de maître-pédagogue, de présenter ces trois séquences à trois groupes différents non prévenus et d'en tirer les conclusions qui s'imposent.

Les trois groupes admirèrent chacun à leur tour le talent fou d'Ivan Mosjoukine, leur acteur national, qui s'exprimait avec des nuances hors communes. Celui de la séquence 1 identifia dans le visage d'Ivan une faim insupportable, celui de la séquence 2 décoda dans le visage d'Ivan une angoisse douloureuse, celui de la séquence 3 reconnut dans le visage d'Ivan un désir brûlant à satisfaire. En conséquence, Lev Koulechov venait de démontrer que le spectateur voyait dans une succession d'image ce qui n'avait pas existé réellement et qu'il se projetait dans le film.

On savait, à l'époque, que les images d'un film prenaient leur sens en raison de leur relation dans l'esprit du spectateur mais on ne l'avait jamais cernée de manière aussi précise et aussi contrôlée. Après l'enseignement de Lev Koulechov, il devint possible de prévoir et de préparer "l'effet psychologique des relations entre les plans", c'est-à-dire d'orienter la réflexion du spectateur grâce à une suite de plans saisissants bien organisés.

Signalons cependant, pour rendre à César ce qui lui appartient, que ce comportement du spectateur n'est pas uniquement rattaché à l'image animée sonore, il est relié à nos structurations perceptives.

Expliquons-nous: dans la relation Mosjoukine et femme à demi-nue, les deux protagonistes n'expriment rien car ils ne se connaissent pas, ils ne se sont jamais rencontrés. On ne peut donc dire que le personnage masculin aime ou encore désire cette femme étendue sur son divan-lit. Qu'est-ce qui exprime l'idée du désir alors? C'est l'association que je fais dans mon esprit entre "homme regardant" et "femme regardée", j'évoque et je donne corps à l'idée du désir. Car, en fait, je suis ému par une idée et non par une réalité. Autrement dit, c'est moi qui projette sur Mosjoukine mes réactions émotionnelles et qui suppose qu'il désire la femme regardée comme moi je le ressens en regardant la séquence 3. Cette capacité d'interpréter et d'associer des éléments bruts n'appartient pas à l'image animée sonore mais à l'homme qui

se comporte tout le temps comme ça pour le moindre petit événement qui le concerne.

Le montage ne fait que s'inscrire dans ce mécanisme.

Mais quelle découverte admirable que celle de Lev Koulechov de présenter par l'image, la pensée du sujet. Que tous lui envient! Heureusement qu'il nous reste à nous les nés-pour-un-petit-pain le plaisir de la communiquer à ceux qui ne la connaissent pas encore. Et qui peut-être, qui sait, la raconteront à leur tour à d'autres pour démontrer les vertus "effrayantes ou démoniaques" du montage sur l'esprit pur et innocent du spectateur.

Cela ne serait pas exagéré de qualifier le raccord dans le mouvement de bijou perceptuel. Je pense que les paragraphes qui suivent vous convaincront que j'ai raison de l'appeler ainsi.

Je vais tenter de cerner brièvement un outil de montage qui m'est toujours apparu aussi riche et considérable que l'effet Lev Koulechov. Je ne m'attarderai pas sur ce concept car je sais que vous allez le saisir tout de suite. Le raccord dans le mouvement consiste à exploiter et à prévoir un mouvement que l'on raccordera en deux plans au montage, le premier introduisant un début de mouvement (exemple: l'acteur principal introduit la main dans sa poche de pantalon) et le second terminant le mouvement amorcé dans le plan précédent (exemple: l'acteur principal sort de la poche de son pantalon une suce de bébé qu'il a oubliée de laisser à sa fille le matin avant de partir après l'avoir éveillée et tendrement bordée).

Dans tout raccord dans le mouvement il y a habituellement changement de cadrage: on va s'approcher de l'action pour mieux en saisir le détail comme le montre l'exemple qui précède. L'élément le plus merveilleux dans le raccord dans le mouvement, c'est que le spectateur en se concentrant sur le mouvement de l'action va complètement oublier le passage d'un plan à un autre. Il ne se rendra pas compte, ou si peu, que le cadrage est passé par exemple d'un plan genoux à un gros plan. C'est un peu comme si on créait avec le raccord dans le mouvement des aimants d'attention, quand il y en a un dans un film ou une vidéo le spectateur se précipite sur ce mouvement de l'action et du détail.

La plupart des actions dramatiques exploitent à profusion le raccord dans le mouvement: un revolver sort de son étui en plan pieds, son propriétaire tire en plan buste; un amoureux va cogner sa petite amie en plan cuisses, il la frappe en gros plan; deux adolescents vont s'embrasser sur les lèvres en plan ceinture, ils le font en plan buste; un octogénaire laisse tomber ses clés en plan pieds, il les ramasse en gros plan et les met dans sa poche en plan cuisses (on a ici deux raccords dans le mouvement qui se suivent, les avez-vous attrapés au vol?), etc.

Vous voyez le bijou perceptuel? C'est comme si on se trouvait devant une séquence dont on ne pourrait plus détacher les yeux. Vous voyez l'efficacité du document produit. On s'est toujours questionné sur la certitude que le spectateur a bien regardé ce qu'on lui présentait. Avec le raccord dans le mouvement, pas de doute, l'œil est au rendez-vous, la curiosité humaine est trop forte pour résister à un raccord dans le mouvement bien fait, vous pouvez me croire.

Permettez-moi ici de rêver. Je rêve un jour de voir un film qui soit fait du début à la fin de raccords dans le mouvement et qui me gardera ainsi captif de la première seconde à la dernière. Ce n'est pas encore arrivé. C'est bête et infantile, mais j'espère voir ce phénomène avant de disparaître définitivement. Peut-être que vous pourriez, par sympathie ou par plaisir de connaître et de vous imprégner du montage, rêver le même rêve que moi.

Le plan de coupe

Le plan de coupe est miraculeux, il peut sauver une production, une réalisation. Cela s'est produit dans mon cas avec le film *Même si j'ai 5 ans*.

Ce qui sauve souvent un film, ce sont, outre notre détermination à en réaliser le montage, les plans de coupe que l'on a l'habitude de tourner au cas où des difficultés se présenteraient au montage. Le plan de coupe est un plan que l'on peut mettre à plusieurs endroits au montage, il s'agit d'une sorte de sauveur-de-situations-manquées qui conserve à la séquence sa continuité. Un plan de coupe -définition- est un gros plan, généralement un visage que l'on greffe à une séquence afin d'en garder la continuité et de supprimer ce qui gêne (i.e. un élément visuel raté comme la caméra qui reçoit un coup, un mouvement de caméra trop rapide ou un flou). En général, il se rattache à la piste sonore qui donne l'impression que l'action continue sans arrêt ni coupure.

Certains plans de coupes peuvent être utilisés plusieurs fois dans le même film. Cela dépend du message à transmettre.

Quand on assiste à une projection d'un film, cela en présence de spectateurs, étudiants et enseignants, personne ne s'aperçoit que dans le film on perdait beaucoup l'action lorsque la caméra "zoomait". Tel est le miracle du plan de coupe.

À mes yeux, la plus grande réussite de *Même si j'ai 5 ans* est et restera toujours que nous parvenions au montage, malgré un insupportable handicap, à garder et exprimer la continuité visuelle dans les meilleures séquences tournées

14 LES TECHNIQUES DE MONTAGE

INTRODUCTION AU MONTAGE NUMERIQUE

Le montage virtuel est un montage non linéaire qui est assisté par ordinateur. L'ordinateur comporte deux éléments importants :

- Le système d'exploitation.
- Le ou les disques (analogiques ou numériques).

On copie les rushes sur un disque qui va permettre l'accès aléatoire aux plans. Le problème de la bande est l'accès linéaire aux médias. L'ordinateur, grâce au logiciel de montage lit les plans sur le disque dans l'ordre du montage sans copier les rushes, le master est virtuel. La copie sur bande ou l'exportation se fait à la fin, c'est le "digital cut" sur, par exemple, AVID, adobe première et autres logiciels de montage.

15 MONTAGE VIDEO NUMERIQUE

Quoi de plus simple ?

Je vous livre 10 étapes pour comprendre la démarche de réalisation d'un montage vidéo personnel

Aujourd'hui, avec l'avènement des équipements numériques, il devient possible de réaliser ses propres montages vidéo de manière simple, pour un investissement relativement modique. Je vous propose de vous

faire profiter de ma petite expérience dans ce domaine pour vous aider à vous lancer dans cette aventure à moindre coût.

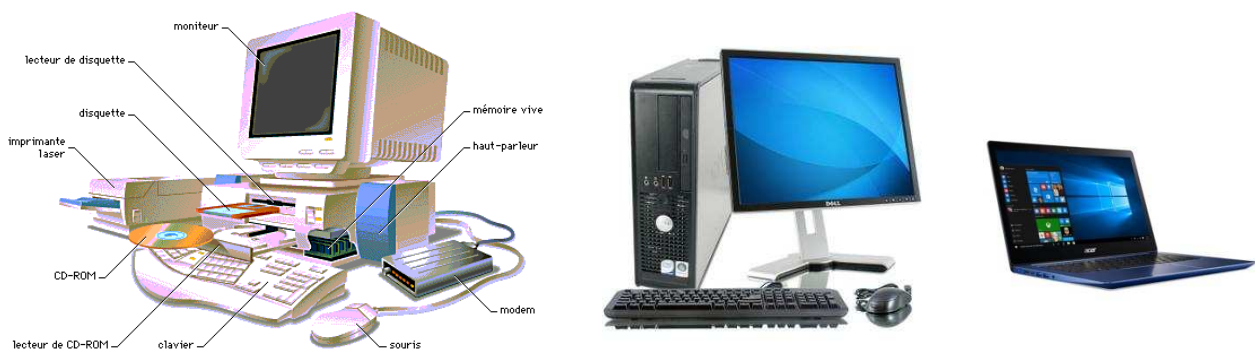
Etape 1 - S'équiper d'un caméscope Numérique

Je tien à vous renvoyer en arrière pour vous expliquer la différence qui existe entre une Caméra et un Caméscope:

Inutile d'investir désormais dans une caméra sur les appareils de fortune si vous désirez faire des montages vidéo. Cela vous obligerait par la suite à acquérir des équipements plus chers, pour une perte de qualité significative. Pas d'hésitation : investissez dans à disque dur ou avec carte mémoire, Le choix est désormais large et vous devriez sans peine trouver votre bonheur. Un IPAD ou un téléphone original peut tout aussi faire de très belles images !

Attention : toutes les caméras n'ont pas une "entrée DV" appelée DV-IN. Sans être indispensable, cette option vous permettra de réenregistrer vos montages terminés sur une cassette Mini DV, une solution de sauvegarde et de stockage simple, économique et un parfait stockage pour un PAD sans regret. Plus rare, une entrée analogique pourra aussi vous aider à convertir vos anciennes cassettes VHS au format Mini DV ou en DVD.

Etape 2 - S'équiper d'un micro-ordinateur



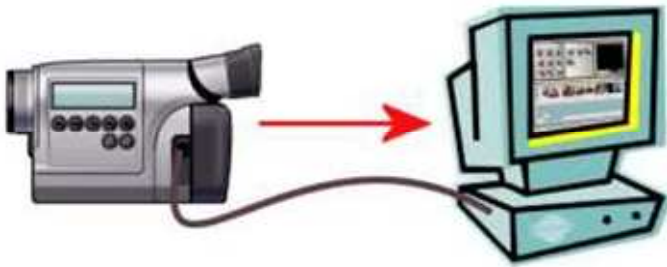
Quoiqu'en disent les vendeurs informatiques, point besoin d'avoir une bête de course pour réaliser vos montages ! Pour mes premiers montages, j'utilisais ainsi un simple processeur Céléron 400 et tout se passait très bien ! Par contre, deux conditions : prévoir de la mémoire (1 Go ou plus) et un deuxième disque dur rapide (IDE 7200 tours) de grande capacité (>80 Go) minimum. N'importe quel PC à 100/700000 CFA fera donc aujourd'hui parfaitement l'affaire. Vérifiez que la carte graphique dispose bien d'une sortie télé (TV out). Ça peut se révéler pratique pour vérifier vos montages sur un deuxième moniteur ou un écran TV.

Au niveau du système d'exploitation, préférez ceux orientés professionnels (Windows XP, 7 ou 10) que ceux, plus anciens, grands publics (Win98/Me) à cause des problèmes de stabilité. Windows 10 est désormais le système à retenir pour un matériel neuf.

Evidemment, si vous êtes un fan du monde Apple, jetez-vous sur les iMac ou G4/G5... et, pourquoi pas Final Cut et aujourd'hui les packs ADOBE 6 ou 7 compatible APPLE. C'est un peu plus cher mais ça vous permet

de passer directement à l'étape 4 : la carte d'acquisition est fournie en standard sur ces micros sans omettre que la majorité des appareils seront équipés de carte mémoire, dans ce cas, la carte d'acquisition n'est pas indispensable, le transfert des images se fait par simple copie. On commence également à trouver des logiciels de montage sérieux sous Linux, mais l'installation du système et des pilotes peut se révéler difficile sur le marché.

Etape 3 - S'équiper d'une carte d'acquisition, Interface IEEE 1394 FireWire



C'est grâce à cette carte que vous transférerez vos images depuis votre caméra jusqu'à l'ordinateur. Elle s'installe généralement à l'intérieur de l'ordinateur sur un bus PCI. Elle coûte peu cher (55000Cfa) mais est aussi souvent vendue avec un logiciel de montage.

Notez qu'on trouve de plus en plus de carte mère qui propose ce port. Vérifiez-le avant d'acheter votre PC !

Notez aussi que la technologie du moment annule ce port dans la mesure où les caméras que nous offrons cette dernière fonctionnent avec des cartes mémoires. Ce qui nous exempte de l'acquisition des images à une simple importation.

Etape 4 - Installer un logiciel de montage



Il en existe plusieurs, et sont souvent vendus avec les cartes d'acquisition IEEE 1394. La référence reste, pour moi, toujours Adobe PREMIERE (en version 6.5 ou désormais en version Pro 1.5 et packs 3,4,5,6,7 et aujourd'hui CC 2015), qui vise le marché amateur/semi-professionnel, et reste du coup encore un peu cher ou pas dans la mesure où vous pouvez vous la procurer chez un collègue en copie non verrouillée. Depuis la version 6.5, ce logiciel est désormais très stable, et inclut des fonctionnalités de compression MPEG, MP4 et

autres types de fichiers. Comme c'est une référence, vous pourrez facilement trouver des livres, des sites Internet et des tutoriels pour vous aider à maîtriser toutes les subtilités du logiciel. Et c'est un produit qui reste de prise en main simple, même si un peu déroutant les premières heures.

Les professionnels fortunés préféreront Avid Xpress, les fanatiques Apple le logiciel Final Cut Pro, et les indécis Fast Studio ou Ulead Media Studio, un peu moins chers. Le logiciel Pinnacle Studio rencontre également beaucoup d'adhésion dans le grand public, en raison de son coût et d'un fonctionnement très simple. S'il offre désormais énormément de fonctionnalités, on lui reprochera une certaine lourdeur (certainement dû à un développement moins optimisé que pour les logiciels Adobe), qui a tendance à faire "ramer" la machine, et provoquer des problèmes de stabilité, surtout avec XP.

Etape 5 - Commencer son montage vidéo !

Les choses sérieuses commencent ici ! Que vous ayez filmés vos vacances ou joués les Spielberg dans votre jardin, il vous faudra dans un premier temps transférer votre film depuis votre caméscope MiniDV vers votre ordinateur. C'est le processus d'acquisition vidéo. Afin de limiter la taille des fichiers, et les risques d'erreurs, faites-le par séquence de 20 à 30 minutes. C'est votre logiciel de montage qui vous guidera dans cette étape. Au final, vous aurez un fichier avi brut de plusieurs giga-octets sur votre disque dur.

Pour être plus facilement exploitable, je vous conseille de découper ce très gros fichier en d'autres plus petits. Et là, le Mini DV présente un avantage : en effet, en plus de l'image, le format Mini DV stocke la date et l'heure du tournage. Du coup, il devient simple de repérer les débuts et fins de chaque plan. Cette fonctionnalité est intégrée à certains logiciels de montage mais pas à Première 6. Du coup, téléchargez le freeware "Scénariser", qui va faire ce boulot pour vous. A la fin de cette opération, vous avez autant de petits fichiers que de plans filmés ! Pratique et rapide ! Vous pouvez alors supprimer votre fichier initial, celui de plusieurs giga-octets...

Etape 6 - Le dérushage : à la guillotine !

Il faut maintenant repérer dans chaque plan le (ou les) passage à conserver. Cela revient à définir les points d'entrée et de sortie du plan. Mais attention, désormais, nous travaillons à un niveau logique (ou virtuel) du montage. Il vous sera donc à tout moment possible de modifier ces points, afin de récupérer des images que vous auriez pu dans un premier temps exclure.

Pratiquement, dans Première, importez tous les petits fichiers créés dans votre logiciel de montage et définissez pour chacun les points d'entrées et de sorties.

Ne négligez pas ce travail, et ne gardez que les plans qui présentent un vrai intérêt ! C'est souvent là que se détermine la qualité du montage final !

Etape 7 - Définir l'ordonnancement des scènes



C'est l'étape la plus sympa : Vous placez toutes les scènes "dérushées" dans votre clipboard (attention, c'est différent de la table de montage !). C'est une espèce de visionneuse où tous les plans vont être mis-en-vas. Il suffit alors de les ranger, afin de définir l'ordre d'apparition des scènes à l'écran. Rajoutez en début et fin un plan "noir" et le tour est joué. Quand vous avez terminé, activez le placement automatique de ce rangement sur votre table de montage (time line en anglais).

Etape 8 - Transition et effets spéciaux

Pour le moment, nous avons un montage brut, qu'il est déjà possible de regarder. Il reste à ajouter des titres, des transitions ou des effets plus perfectionnés.

Entre chaque plan, définissez une transition, un fondu par exemple. Pour des effets beaucoup plus sophistiqués, il devient intéressant d'avoir un processeur rapide, afin d'avoir une visualisation "temps réel" de l'effet.

Astuce : utilisez des fondus au noir pour marquer le passage d'un chapitre à un autre de votre histoire. Cela marque une pause qui améliore la compréhension globale par le téléspectateur.

Etape 9 - Musique !

La bande son n'est pas à négliger ! Les logiciels de montage sont désormais de véritables tables de mixage, ou vous pouvez multiplier les sources sonores (CD-AUDIO, MP3, son original du film, commentaires...). La synchronisation est importante et un décalage de quelques images avec le son sera perceptible par le spectateur.

Etape 10 - The End

Quand tout est prêt, il reste à générer le fichier final : cela peut prendre plusieurs heures, en fonction de la durée et de la complexité du montage.

Mais au final, vous aurez un nouveau fichier .avi qui pourra être lu par tous les ordinateurs...et certains lecteurs DVD... Pour ça, il va falloir désormais compresser ce joli (mais gros !) fichier.

16 SCENARISTIQUE

J'ai pleinement conscience de mettre entre vos mains un texte difficile. Encore une fois je veux m'adresser à la capacité d'abstraction de l'utilisateur de la technologie éducative, à ses talents pour saisir les mécanismes en profondeur. Je souhaiterais que les deux référents proposés plus loin vous habitent longtemps et vous servent d'outils intellectuels pour concevoir avec si jamais la vie vous plaçait en situation de conception. Il se peut que je m'illusionne à grandes pompes mais je sais que l'apprentissage le plus formateur et déterminant est une course folle vers un inconnu quasi inaccessible comme si on était poussé vers un monde nouveau sans lien de parenté avec ce que nous sommes.

Pourquoi scénariser?

Alfred HITCHCOCK disait, je cite : Quand mon film est dans ma tête, je voudrais que les gens viennent le voir dans ma tête parce qu'il est tellement si bienfait dans ma tête que je n'ai pas envie de le réaliser. Fin de citation.

Certains théoriciens aiment comparer le technologue de l'éducation à un bricoleur cherchant désespérément les meilleurs outils ou bien s'employant à adapter ceux qui existent déjà ou encore se défouillant à en confectionner de nouveaux pour mieux agir. Historiquement, la réalisation de documents audiovisuels (cinéma, télévision) s'apparente à une démarche de bricolage où l'outil développé le plus performant et le plus utile a été le scénario.

Le scénario permet de clarifier le plus précisément possible ses idées avant d'agir, soit de bien réfléchir avant d'agir. Plus ce document est précis, plus il a pu être discuté avant tournage, moins le produit à réaliser va coûter cher et plus il se donnera des chances d'être le meilleur. Dans ce contexte, le document écrit est en fait un outil d'analyse, de réflexion et de discussion qui permet de prendre les moins mauvaises décisions et de faire les meilleurs choix qui concernent une action à traiter avec du visuel et du son.

Le réalisateur est, dans cette option, comme un architecte qui rêve d'une maison qu'il n'a jamais vue et se décide de la construire. Quand vous le voyez dans ce chantier, vous croyez qu'il vous voit creuser les caniveaux alors qu'il admire le futur parking qui y sera irrigué dans deux ans. Le réalisateur aussi doit avoir son film dans sa tête avant de le scénariser et de la réaliser. Comme disait Alfred HITCHCOCK.

Une conséquence majeure: l'improvisation sur le terrain est réduite au minimum car elle gaspille le temps de ceux qui sont là pour exécuter un travail et fait passer à côté du plus intéressant. Cela ne signifie pas de ne jamais changer une virgule à un scénario ou d'ajouter une idée plus forte que celle qui a été prévue. Non, cela signifie d'aller le plus loin possible dans la préparation du document audiovisuel qui sera tourné. Cela signifie aussi qu'il faut PENSER IMAGE ET SON avant d'agir image et son, qu'il faut PENSER AUDIOVISUEL avant d'agir audiovisuel.

En somme, le but du scénario est de permettre à une équipe de concepteurs ou à un concepteur particulier d'exprimer le plus précisément possible sa pensée audiovisuelle en prévision de la réalisation d'un document utilisant l'image et le son.

Trois étapes pour scénariser

Nous pourrions diviser la scénarisation en plus de six étapes mais pour des raisons pratiques nous préférons la subdiviser en trois: le synopsis, le scénario proprement dit, le découpage technique.

17 L'ETAPE DE L'IDEE OU DU SYNOPSIS

Il est souvent très utile pour quelque projet que ce soit de le résumer en un paragraphe, cela permet de se faire une idée claire des intentions et d'expliquer aux autres en bref ce que l'on projette de faire. Le synopsis joue ce rôle. En fait, le but du synopsis est de donner une image d'ensemble claire du produit. Une définition stricte du synopsis serait: un court résumé du contenu et des orientations du produit audiovisuel. Une bonne manière de comprendre de quoi il est question est d'en donner un exemple concret, en voici un d'un commercial que j'avais lu sur la Mazda Mystère (un spot publicitaire).

Le résumé du contenu:

"Au-dessus des Laurentides, une Mazda Mystère couleur rouge à lèvres descend en parachute. Après un atterrissage forcé sur un lac gelé, elle est prise en chasse par un bombardier qui tente de l'écraser sous ses 25 tonnes de bombes et de roquettes. La Mazda Mystère couleur rouge à lèvres et sa conductrice s'en réchappent et arrivent devant l'Auberge des Gouverneurs où s'impatiente un jeune homme en tenue de soirée."

La position du produit et la stratégie de la communication:

"La Mazda Mystère est la plus fiable du marché des petites sportives.

Maintenir son leadership et entretenir son image afin qu'elle rejaillisse sur l'ensemble de la gamme des Mazda."

Le scénario proprement dit

Le but du scénario est de développer le récit. C'est-à-dire de circonscrire avec exactitude les moments de l'action tant au niveau de la progression dramatique que du déroulement espace-temps dans lequel s'inscrit l'action. Il s'agit de donner successivement les faits visuels et sonores de l'action pour rendre les éléments observables de celle-ci compréhensibles dans ses moindres détails et dans son déroulement. De manière générale, il contient des faits visuels, des faits son ambiants et des faits dialogue. Un exemple va illustrer notre propos. Lieu de l'action: Quartier Cocotier à Libreville.

Faits au niveau visuel:

Fait 1: Une femme arrive en voiture en direction de son domicile.

Fait 2: Elle gare sa voiture

Fait 3: Elle sort de la voiture avec des paquets.

Fait 4: Elle entre dans la maison en interpellant son mari.

Faits au niveau son ambiant accompagnant le visuel:

Fait 1: Son de rue, moteur de la voiture qui arrive.

Fait 2: Freinage léger, arrêt du moteur.

Fait 3: Porte d'auto, sacs à provision froissés légèrement.

Fait 4: Clé qui ouvre la porte, silence de l'intérieur de la maison.

Faits au niveau dialogue:

Fait 1:

Fait 2: Il va falloir faire vérifier les freins.

Fait 3:

Fait 4: Marcel !... Marcel ?...

Pour réaliser un scénario intéressant, complet et saisir à la lecture tout l'impact qu'il aura, il faut garder en tête deux principes majeurs: le premier, donner tous les détails qui rendent l'action la plus significative; le deuxième, ne pas s'embourber ici de détails techniques (propres à l'étape suivante) qui ne ferait qu'alourdir l'impact de la narration au niveau de sa lecture.

Le découpage technique

Le but du découpage technique est de morceler le récit plan par plan et d'anticiper par-là l'effet final du document audiovisuel terminé. Pour réaliser cette étape, il faut connaître le langage cinématographique, les angles de caméra, les mouvements de caméra, les cadrages, le raccord dans le mouvement, etc. Voici comment pourraient se traduire les faits du scénario donné en exemple plus haut.

Fait 1 : Plan large (vue d'ensemble du quartier)

Fait 2 : Plan serré (Roue qui s'arrête de tourner, porte qui

Fait 3 : Plan large de la voiture

Fait 4 : Plan large, dos tourné à la voiture, de la maison

(Mini long plan séquence)

Le découpage technique doit utiliser au maximum les éléments techniques à sa disposition tant au niveau visuel que sonore pour traduire avec le plus d'efficacité et d'impact le sujet, l'action. Attention de ne pas imaginer un traitement irréalisable qui demanderait un budget supérieur à celui prévu pour le tournage (exemples: prises de vue avec grue ou en hélicoptère, collision frontale de deux Mercedes de l'année; il suffit de laisser aller son imagination).

Penser image et son et pensée référentielle

Pour réaliser un scénario efficace, il faut penser image et son. Afin de développer cette façon de penser, nous vous proposons deux référentiels (l'un sur le traitement et l'autre sur la narration).

Les travaux de Papert au niveau de l'apprentissage par référentiel ou de ses objets-pour-penser-avec nous ont inspiré ici.

D'après cet auteur, les objets moteurs, référentiels, ne nous quittent pas une fois qu'ils sont assimilés; ils deviennent partie intégrante de notre structure mentale et nous aident continuellement à résoudre des problèmes.

Je vous propose donc de fonctionner par la pensée référentielle. Dans cet esprit je vous propose deux référents, l'un sur le traitement et l'autre sur la narration qui peuvent être des points de repère moteurs facilitant la pratique de la scénarisation dans ce qu'elle propose de mieux, mais permettra aussi d'avoir une compréhension plus profonde, plus rationnelle et plus critique des documents audiovisuels.

Les deux référents généraux proposés ne sont pas des recettes, mais des outils-pour-scénariser-avec qui visent à vous faciliter le travail au niveau de la pratique de la scénarisation. Il faut s'en servir comme vous vous serviriez d'un objet réel concret, comme si vous vous serviez d'une fourchette pour la première fois. Vous devez vous référer régulièrement aux deux référents jusqu'à ce que vous les maîtrisiez parfaitement et qu'ils deviennent une partie de vous. Ces référents seront seulement utiles et vraiment efficaces quand ils habiteront votre esprit et qu'ils vous viendront tout naturellement à l'esprit presque comme un réflexe

18 NARRATION

La NARRATION est le genre le plus répandu, et cela universellement. La narration se rapporte au récit d'événements heureux ou tragiques, à une histoire qui tourne bien ou mal, avec des conflits, des revirements de situations, mettant en scène des bons et des méchants.

Notre expérience du récit est considérable. Depuis des années, nous dévorons littéralement des contes de fées, des téléromans, des bandes dessinées, les faits divers des journaux, des films et des romans d'amour, d'aventure, de mystère, de science-fiction... Tout le théâtre est construit sur la comédie ou la tragédie.

Dans un tel contexte, il n'est pas étonnant que le récit exerce sur nous une emprise fascinante, quasi hypnotique. Nous recherchons du récit dans tout: nous lisons un livre ou allons au cinéma surtout à cause de

l'histoire qu'on y raconte.

Le scénariste ne peut se permettre d'ignorer ce phénomène d'accoutumance des gens au récit, au narratif. Les expériences ont prouvé que les documents audiovisuels, même ceux strictement de type pédagogique ou didactique, soulèvent une plus grande attention chez le spectateur, quand ils se déroulent selon un système narratif.

Un mécanicien qui raconte son travail quotidien est souvent plus fascinant que le schéma théorique des étapes de ce travail. L'auditoire accroche plus à ce genre qu'à tout autre.

La progression en trois règles

C'est dans ce contexte que s'inscrit le référentiel sur la narration. Cet aspect est d'autant plus important que le scénario doit répondre à la loi de la progression.

Ce que nous apprend la littérature et les produits réalisés en fiction au niveau de l'application de la narration, c'est qu'elle est d'autant plus efficace qu'elle va d'un extrême à l'autre, d'un bonheur à un malheur (tragédie), d'un malheur à un bonheur (films comiques), de l'agitation au repos (films d'horreur, policier, à suspense).

De plus, ce continuum répond aux lois de composition du discours telles qu'elles ont été définies par Aristote et si souvent reprises par la suite dans les textes portant sur la scénarisation. Ce continuum doit être considéré comme un tout, comprenant un début, un milieu et une fin. Le début introduit une action, c'est-à-dire l'annonce, la prépare. La fin conclut cette action, c'est-à-dire lui donne un aboutissement, l'amène là où après quoi il n'y a plus rien. Le milieu est relié tant au début qu'à la fin, c'est-à-dire donne un développement à une action et l'amène d'enchaînement en enchaînement vers sa conclusion. Ainsi, dans cet ensemble rien ne se fait au hasard et rien n'est laissé au hasard.

En fait, tout repose sur cette règle générale (le Who is in the car) et sur une mécanique globale (vraisemblance-logique-hamartia et climax-punch-dénouement).

Une règle générale pour le début

Il s'agit de ce que le cinéaste américain Boetticher a appelé le Who is in the car. Cette règle exige de présenter les personnages, l'environnement avant de présenter l'action. Pour bien la comprendre donnons des exemples.

Un film commence où l'on voit une auto zigzaguer sur la route, freiner, repartir en fonçant vers un décor très montagneux. Puis, hop ! C'est la chute libre inévitable dans le ravin où la voiture perd des parties de carrosserie à la suite de ses rebondissements successifs et, finalement, elle s'enflamme et explose.

Même si l'explosion est des plus spectaculaires et les prises de vue du début des plus réussies elles ne signifient pas grand-chose au spectateur parce qu'il ne sait pas Who is in the car.

Le même accident n'a pas du tout la même dimension s'il est présenté une fois que l'on sait que dans la voiture il y a un homme qui a hâte de rejoindre sa femme en train d'accoucher à l'hôpital parce qu'il a rêvé toute sa vie d'assister à la naissance de son premier enfant. La voiture qui tombe dans le ravin "fait mal au

spectateur, l'écorche à vif". Si on aperçoit au bas du ravin un blessé tentant péniblement de sortir de la voiture, on retiendra son souffle jusqu'à ce qu'il sorte (ou qu'il ne sorte pas) avant l'explosion finale.

C'est le *Who is in the car* qui différencie la surprise du suspense selon Hitchcock. Un exemple pour l'illustrer. Un couple mange, on suit sa conversation, une bombe explose, les deux amoureux meurent, on est surpris. Voici la même action mais traitée autrement. On a vu quelqu'un mettre une bombe sous la table, le couple arrive, s'assied tranquillement, se bécote, lit tous les items du menu avant de commander, se taquine pour tout et pour rien... On est suspendu. Alors que dans le premier cas, l'action durera quelques secondes, dans le deuxième elle peut durer, entre les mains d'Hitchcock, quinze, vingt minutes...

Cette règle est fondamentale et d'elle dépendra l'échec ou le succès. Même si les documents audiovisuels d'enseignement-apprentissage ne sont pas des documents prioritairement dramatiques il n'en reste pas moins que l'intérêt du récepteur sera plus fort si on présente l'environnement, les personnages avant de présenter les actions. Cela ne veut pas simplement dire de donner le nom de la personne que l'on veut faire connaître mais de communiquer ses désirs profonds dans la vie, ses projets...

Une mécanique générale pour la suite

Cette mécanique exploite trois concepts, la vraisemblance, la logique et l'hamartia. L'hamartia se définit comme le pivot d'un renversement de situation et se traduit par une faute morale ou une malchance apparaissant subitement dans l'action. Cette mécanique est liée à la règle du *Who is in the car* et la complète.

Une histoire dépend d'une série d'arbitraires amenés par un auteur mais elle se doit d'être vraisemblable et les éléments de cette vraisemblance doivent s'enchaîner les uns aux autres en respectant la logique de la vraisemblance. Ce besoin de reconnaissance de la situation vraisemblable présentée est nécessaire avant que le spectateur puisse "participer au produit" qui lui est présenté.

Cependant, la mécanique de la vraisemblance et de la logique des événements qu'elle déclenche deviendrait sans intérêt pour le spectateur si elle se déroule du début à la fin en respectant uniquement la vraisemblance et la logique interne du récit. Il faut un élément perturbateur qui va créer une situation tragique, injuste, effrayante qui gardera l'attention du spectateur jusqu'à la fin, c'est l'hamartia. Elle renverse la vraisemblance une fois établie en introduisant un élément extérieur (souvent parachuté par l'auteur) qui accentuera l'intérêt de l'action et de tout le document.

À ce moment-là, les actions qui se déroulent dépendront autant de la vraisemblance installée au début que de l'invraisemblance provoquée par l'hamartia. En somme, une double logique agira en opposition ou en complémentarité, celle rattachée au début, à la connaissance des personnages, des situations, et celle de l'hamartia liée au renversement de situations.

Logique et créativité pour la fin

Il faut accorder une importance et une grande place dans son esprit à la fin ou à la finale d'un document. Si on faisait une étude sur ce que retient le spectateur d'un document audiovisuel vu, on serait étonné d'entendre que c'est la fin qui l'a le plus marqué, que c'est là qu'il espérait trouver le message, le point final à une action problématique, sinieuse, qui l'a emporté et intéressé.

En fait, la finale doit exploiter à son avantage trois éléments: le climax, le dénouement et le dénouement-punch.

Le climax peut se définir comme le sommet d'une progression dramatique, sa marche la plus haute ou le palier d'un escalier sur lequel on va arrêter de monter. Après lui on entre dans l'appartement ou on tombe. On devine bien qu'une action, avec sa progression, doit provoquer l'intérêt du spectateur et augmenter d'intensité d'étape en étape jusqu'à un niveau où il ne soit plus possible d'aller plus haut ou plus loin. Ce niveau summum doit être logique et créatif pour livrer un message percutant dans l'œil du spectateur.

Souvent, des concepteurs dans leur travail situent d'abord ce niveau d'arrivée (ce pourrait être le suicide du personnage principal, une extermination massive ou les médailles épinglées d'une gloire longuement préparée) pour ensuite cerner le moment du départ ainsi que toutes les étapes de transition. Ce climax doit sauter aux yeux, être évident pour tout le monde pour créer l'effet qu'il doit créer. Si on doute de son impact, c'est peut-être le signe ou l'occasion d'en chercher un autre et qu'on s'est trompé, qu'on a fait un mauvais choix.

Le dénouement termine le document en donnant une conclusion, un résultat. Il a une valeur plus explicative que le climax. Avec le dénouement on va tout naturellement comparer le début avec la fin, c'est le dénouement qui fait sentir toute la progression qu'il y a eu, tout le cheminement qui a été vécu. En réalité, il dépend de l'interaction de la double logique qui précède tant celle installée au début par la connaissance des personnages et des situations que celle créée par l'hamartia; c'est un peu comme si deux logiques devaient s'affronter et que la plus forte devait l'emporter; la victoire totale de l'une ou de l'autre, c'est le dénouement final, inattendu ou attendu.

Ce dénouement peut être punch, inattendu, c'est-à-dire saisir, surprendre, frapper l'imagination du spectateur, le choquer ou lui plaire et lui laisser une image durable qui résume et pousse à un niveau très saisissant l'action. Si c'est le cas, on a affaire à un dénouement-punch. Ce type de dénouement peut être communiqué uniquement par une image, une parole, un son.

Une chose à ne pas perdre de vue, c'est souvent au niveau du climax, du dénouement, du dénouement-punch que l'on perçoit toute la créativité des concepteurs, donc tout l'impact du document produit, car souvent la fin est une trouvaille, le fruit d'un éclair où la créativité a la plus grosse part, où le spectateur frôle consciemment le génie ou le génial. Négliger la finale du document, c'est ne pas terminer sa phrase. C'est s'illusionner sur le bon vouloir du spectateur, c'est perdre de vue le nécessaire. A ce titre, le Réalisateur joue à l'Ane et à la carotte avec le téléspectateur.

19 TRAITEMENT

Identification au récepteur

La meilleure façon d'écrire un scénario est, comme l'affirment beaucoup de réalisateurs connus de se mettre dans la peau du récepteur. Ils en déduisent une règle fondamentale: "La règle fondamentale, pour le scénariste, est d'essayer de se mettre constamment dans la peau du récepteur, et non pas seulement dans celle de ses propres personnages."

Cette règle est encore plus importante lors de la conception d'un vidéodisque étant donné que plusieurs produits sur le marché présentement sont bâtis autour du plan subjectif où la caméra prend la place de l'utilisateur-spectateur et où les personnages filmés s'adressent constamment à ce dernier quand ils ont un

message à lui communiquer.

Nous avons bâti notre référent au niveau du traitement en tenant compte de cette règle fondamentale qui est l'identification du concepteur au récepteur. En s'identifiant au récepteur, c'est-à-dire à la personne qui reçoit le document, le scénariste devient caméra et son, lesquels sont les véhicules communiquant à l'utilisateur ce qu'il doit savoir. De la même façon qu'en LOGO, l'utilisateur s'identifie à la Tortue pour apprendre à solutionner des problèmes, de même le concepteur en s'identifiant à la caméra et au son se place en situation pour régler les problèmes qui se présenteront à lui dans la traduction image et son qu'il doit effectuer

La position efficace

Il faut croire comme cela a souvent été affirmé par le cinéaste Jean Rouch que dans un environnement donné il n'y a qu'une seule et unique position de caméra qui soit la plus efficace et qui tienne compte de l'action, de l'éclairage, des objets composant l'environnement, etc. Avant de traiter une réalité observable ou imaginable, il faut trouver LA position de caméra.

Un premier réflexe avant de décider quoi que ce soit serait de se demander: où est la position caméra la plus efficace dans ce décor? Pour chaque lieu différent, pour chaque départ de caméra, il faut répondre à cette question.

On doit accorder à la prise de son une importance égale à celle que l'on accorde à la prise de vue. Où est la prise de son la plus efficace dans un tournage s'effectuant en classe? Nous devons admettre que la prise de son la meilleure n'est jamais juste à côté de la caméra. On ne doit pas craindre de mettre le microphone proche de la source sonore et/ou lui faire suivre l'évolution des événements qui se passent devant l'image avec un micro baladeur.

Dans une prise de son en cinéma direct dans la classe, c'est-à-dire quand l'on ne contrôle rien, la position la plus efficace est double: elle est dans les propos du professeur et dans les paroles des étudiants qui interviendront spontanément en cours de tournage. La technique que nous avons développée dans les deux films L'Approche par centre d'intérêt et Même si j'ai 5 ans a apporté une solution à ce problème de double pertinence du son en classe. Nous avons mis un micro-cravate émetteur à l'enseignant(e) pour ne rien perdre de ses propos et le (la) laisser libre dans ses déplacements. Sur un autre magnétophone combiné à un micro baladeur nous avons recueilli les propos des étudiants qui intervenaient spontanément en cours de tournage. La qualité sonore obtenue par cette double prise de son nous a permis, par la suite, de mixer le son le plus pertinent en rapport avec l'image. Le résultat a étonné certains pédagogues habitués à ne rien saisir d'un tournage effectué dans une classe.

En bref, le scénariste doit croire qu'il y a une et une seule position efficace pour la caméra, le son, le dialogue, les commentaires et la trouver chaque fois.

Le "master shot"

Un moyen de référence utilisable dans le traitement d'une réalité observable est le "master shot". Il s'agit d'une séquence maîtresse continue qui se déroule dans un même lieu et sur laquelle se greffent les plans secondaires.

Pour vraiment saisir ce qu'est le "master shot", il faut se référer au plan séquence qui peut servir

d'illustration au "master shot". En examinant un plan séquence on voit tout de suite la présence d'une ligne directrice dans un espace donné qui subit un traitement significatif par ses changements de cadrage successifs. Le plan séquence semble faciliter la compréhension du "master shot" par les différents cadrages qu'il exploite.

Penser en plan séquence, c'est faciliter la pensée en "master shot". Prenons comme exemple La Corde de Alfred Hitchcock (l'un des rares films qui a été tourné du début à la fin en un seul plan séquence) ou quelques-uns des extraits des documents que nous avons réalisés. Penser en "master shot" facilite la rédaction du scénario.

La théorie de l'expansion

La théorie de l'expansion se rattache à la conviction que l'appareil audiovisuel, obligé de reproduire la pensée et la vision conceptuelles de l'homme, doit agir comme lui.

Ce qui veut dire que les différents mouvements de caméra peuvent être compris comme des répliques exactes des déplacements physiques que nous devons faire avec notre corps. Pour saisir chaque mouvement de caméra dans sa signification profonde nous devons le mettre en correspondance directe avec le même mouvement que nous exécutons avec notre corps et nous demander dans quel but nous l'effectuons.

Tout en simplifiant la compréhension du médium la théorie de l'expansion permet d'avoir un point de repère très riche et très juste quand vient le moment de concevoir et de rédiger un scénario. Le scénariste peut facilement y résoudre les problèmes qu'il rencontre quand il doit traduire en traitement audiovisuel les actions les plus significatives.

Donnons deux exemples de la théorie de l'expansion. Le travelling (déplacement de la caméra et du cameraman) serait une réplique analogue à notre déplacement dans l'espace quand nous nous dirigeons vers quelqu'un ou quand nous désirons nous rendre d'un endroit à un autre. En poussant la théorie de l'expansion à son extrême, on pourrait même affirmer que le travelling n'existerait pas en audiovisuel si l'homme ne se déplaçait pas.

Un autre exemple est le panoramique (pivotement de la caméra sur son socle). Il correspond au pivotement de notre tête sur nos épaules. Le fait de prendre conscience que nous effectuons toujours avec notre corps ces mouvements dans un but précis suffit à indiquer qu'aucun mouvement de caméra ne devrait être fait gratuitement. Il doit être justifié. Quand nous faisons ce déplacement avec notre tête, nous le faisons pour une raison précise, contempler un paysage, pour nous familiariser avec l'environnement... Cela ne veut pas dire de ramener le traitement image et son à une pure et simple analogie comportementale humaine et d'oublier complètement que l'audiovisuel crée dans une bonne mesure des perceptions qui seraient impossibles de connaître sans la caméra ou le son. Pensons au zoom avant combiné au travelling arrière (ou l'inverse) qui crée un changement dans la perspective du cadre qui nous serait impossible de percevoir sans ces conditions techniques poussées. Le ralenti, l'accélééré entrent dans cette catégorie et nous permettent d'accroître, de multiplier nos capacités perceptuelles.

Malgré ces réserves, la théorie de l'expansion nous donne des points de référence que nous devons fréquemment utiliser pour traduire la réalité en image et son et lui donner une justification psychologique qui communique vraisemblance au spectateur et efficacité au produit. Le meilleur moyen de vivre la théorie

de l'expansion est de s'identifier à la caméra et d'imaginer les mouvements qu'elle doit ou devrait faire.

Complémentarité des trois aspects

Le scénariste doit faire continuellement référence au schéma RÉFÉRENTIEL/TRAITEMENT jusqu'à ce qu'il soit habité par lui. Pour chaque plan, il faut qu'il en vienne à trouver naturellement la position efficace, à développer le "master shot" et à justifier ses choix en les confrontant avec la théorie de l'expansion.

Pour garder en tête ce référentiel général contenant ces trois aspects, il faut comprendre leur complémentarité et leur dynamique interne. Pour ce faire, le meilleur moyen est de de démarrer par l'identification du scénariste à une scène réelle précise. Une fois devenu caméra et son, il pourra confirmer si cette position est la plus efficace pour bien voir, entendre, agir; ensuite, il doit se comporter en étant sûr que les mouvements effectués (panoramiques, travellings, zooms) sont toujours justifiés en référant à ses propres comportements en pareille situation (théorie de l'expansion); et enfin il doit développer pour chaque espace une ligne directrice de traitement l'amenant à la fin de son travail

Définitions et concepts de base

Pour assimiler les deux référents encore plus, il importe d'avoir toujours clairement en mémoire les définitions des concepts avec lesquels l'on devra analyser et concevoir un document exploitant l'image animée sonore. Cette section reprend les concepts majeurs et les définit de manière formelle. Si un concept échappe à votre entendement nous ne serions trop vous recommander de relire le texte plus haut où l'idée a été traitée.

Référent narration

La progression narrative: l'étude des documents audiovisuels les plus réussis nous apprend qu'ils ont exploité la progression narrative. C'est-à-dire qu'ils sont d'autant plus efficaces qu'ils sont allés d'un extrême à l'autre, d'un bonheur à un malheur (tragédie), d'un malheur à un bonheur (films comiques), de l'agitation au repos (films d'horreur, policiers, à suspense)

Le Who is in the car: au début d'un document audiovisuel, si on veut donner le maximum de force à l'action, il faut d'abord présenter les personnages (et l'environnement) avant de démarrer l'action. Quand on dit présenter les personnages, on doit connaître le milieu de vie, les aspirations des personnages comme s'ils étaient des personnes connues dans notre vie personnelle.

La vraisemblance: comme le Who is in the car, la vraisemblance rend acceptables et très proches du spectateur, de sa vie, de son quotidien, les situations, l'environnement. La vraisemblance fait apparaître l'histoire comme si elle s'était réellement passée et par là communique une vérité dont on ne doit pas se passer.

La logique: la logique du récit concerne l'enchaînement des éléments entre eux et leur évolution. Tout événement majeur doit entraîner un autre événement majeur qui lui en provoquera un autre et ainsi de suite jusqu'au climax.

L'hamartia est le pivot d'un renversement de situation amené habituellement par l'auteur (hamartia

accidentelle) ou entériné par le personnage principal (hamartia psychologique).

Le climax peut se définir comme le sommet d'une progression dramatique, la marche la plus haute ou le palier d'un escalier sur lequel on va arrêter de monter. Ce niveau summum doit être logique et créatif pour livrer un message percutant dans l'œil du spectateur.

Le dénouement termine le document en donnant une conclusion, un résultat. Il a une valeur plus explicative que le climax. Avec le dénouement on va tout naturellement comparer le début avec la fin, c'est le dénouement qui fait sentir toute la progression qu'il y a eu, tout le cheminement qui a été vécu.

Le punch ou le dénouement-punch: le dénouement peut être inattendu ou punch, c'est-à-dire saisir, surprendre, frapper l'imagination du spectateur, le choquer ou lui plaire et lui laisser une image durable qui résume et pousse à un niveau très saisissant l'action. Si c'est le cas, on a affaire à un dénouement-punch. Ce type de dénouement peut être communiqué uniquement par une image, un regard, une parole, un son.

Référent traitement

La position efficace: dans un tournage, dans la conception d'un document audiovisuel, dans le visionnement d'une émission de télévision, d'un film, il faut croire que pour chaque plan, chaque élément visuel et sonore dans un décor donné il n'y a qu'une et qu'une seule position efficace où ce que l'on veut montrer, ce que l'on veut exprimer, suggérer, prend une force considérable. A-t-on trouvé cette position dans l'image proposée, dans le son? Si on voit mal, si on entend mal, si on ne comprend pas ce qu'on veut nous faire comprendre, c'est qu'on a passé à côté de la position efficace. Quand on décortique un document audiovisuel on doit se poser cette question pour chaque élément qu'on nous communique.

Le "master shot": il s'agit d'une séquence maîtresse continue qui, généralement, se déroule dans un même lieu et sur laquelle se greffent des plans secondaires. Ce n'est pas un plan séquence où la caméra tout en modifiant ses cadrages, ses mouvements, ne s'arrêtera pas; c'est une sorte de chapitre dans un livre, une scène avec tous ses paragraphes, tous ses plans qui gardent toujours un fil directeur dans l'ensemble.

La théorie de l'expansion: le langage cinématographique ou audiovisuel reproduit exactement les mêmes mouvements et comportements que l'homme utilise pour saisir et assimiler la réalité.

L'articulation des codes audiovisuels en ce qui concerne les facteurs de communication linguistiques

Les quatre types de combinaisons possibles dans l'articulation des codes audiovisuels.

Combinaisons

Yves Bourron a repris en 1980 une brillante analyse-synthèse des codes intervenant dans la relation son et image, analyse-synthèse qu'il avait emprunté lui-même à François Longchamp et à son groupe. Nous voulons nous en inspirer et nous reprendrons ici cette grille, en l'émondant quelque peu, qui définit très justement les notions majeures impliquées lorsque le son se marie avec l'image, du moins lorsqu'il se mêle à elle. Pour rendre plus clair les quatre types de combinaison possibles nous donnerons un exemple pour chacun.

Exemple de redondance

Les exemples d'exploitation de la redondance dans la réalisation de documents pédagogiques sont les plus répandus. Donnons-en un. Plutôt laissez-moi vous en projeter un.

Le commentaire commence: "Si vous adorez cueillir les arachides... (On nous présente une graine d'arachide énorme, plus près d'une atanga que d'une graine d'arachide)... venez nous voir, chez nous, au village Bikass. Nous cultivons des arachides depuis toujours... (Plan général de cultivateurs dans leur champ, suivi d'un gros plan d'une autorisation de cultiver du Ministère de l'agriculture sur une vieille moto VESPA de l'époque)... et nous les aimons follement (famille attablée autour d'une bassine de d'arachides)... nous les mangeons avec du manioc et du pain (plan ceinture d'OBAME, le plus jeune membre de la famille, il a quatre ans et il montre sa tartine abondamment beurrée)... dans un bol... (Très gros plan d'un bol débordant de patte d'arachides dans lequel on vide quelques gouttes de lait)..." Comme on voit lorsqu'on exploite la redondance on répète la même information de manière visuelle et sonore; on cherche à forcer la main du spectateur, à la conditionner; on veut lui imposer une connaissance qu'on juge importante. C'est souvent le cas des spots publicitaires.

Exemple de complémentarité

J'ai un film à vous projeter qui traite du même sujet mais avec un commentaire totalement différent. Assoyez-vous, il débute à l'instant:

"L'industrie de l'offosse fait vivre, à une certaine période, la plus grande franche de la population locale du Woleu Ntem... (On voit des cueilleurs d'Offosse, le sourire aux lèvres, se séparer nonchalamment dans la brousse, le sol plein d'Offosse les bras remplis de contenants vides)... (Un cueilleur s'arrête un moment pour déguster quelques Offosses)... pour venir cueillir et déguster cette Offosse si saine et si appétissante... (On voit les contenants des cueilleurs déborder d'Offosse)... qui donne aux confitures aux Offosses maison un goût caractéristique qu'on retrouve uniquement dans la province du Woleu Ntem au point où un connaisseur pourrait dire juste à prendre une bouchée de confiture: CA C'EST PAS DE LA TARTE, C'EST DU WOLEU NTEM..."

Comme on vient de le voir, les codes audio et visuel sont combinés de façon à se compléter; l'information que l'on entend au son s'ajoute à celle que l'on décode sur l'image

Exemple d'opposition

Voici un autre film sur les Ebone Adzap qui a été tourné rapidement en quelques heures avec des personnalités importantes des environs:

"Surtout, surtout n'allez pas cueillir des Ebone Adzap... (Des cueilleurs souriants se penchent et ramassent des Figues)...vous allez, comme moi, vous écorcher les genoux, vous salir les mains et vous abaisser devant des fruits trop mûrs (on voit des enfants endimanchés très propres qui mangent du bout des dents une Ebone Adzap ou deux)... cet événement est réservé aux plus démunis d'entre nous qui ne sont pas capables de se payer un Peau de confiture... (On voit arriver en brousse le Président du Conseil Départemental ainsi que tous ses Conseillers)... Pauvre humanité malheureuse et souffrante! Sachez également que l'Ebone Adzap ne nourrit pas, elle gâte l'appétit et rend gourmand. Savez-vous combien de diabétiques ont vu leurs

jours écourtés à cause des Ebone Adzap ?... (Sur l'arbre à Ebone Adzap on voit des personnes très bien portantes, des médecins avec leur sac et autre sceau cueillir des Ebone Adzap et les manger avec appétit. On voit arriver des autobus scolaires remplis d'écoliers se précipiter en ordre vers des Ebone Adzap pour y cueillir des Ebone Adzap; au bout du compte, les arbres à Ebone Adzap sont si bien remplis qu'on a de la difficulté à distinguer les plans d' Ebone Adzap...)... Malheureusement l'homme n'en fait qu'à sa tête et préfère se suicider à petit feu." Comme on voit, le sens du message global ne saute pas aux yeux. Le spectateur doit choisir ce qui lui convient le mieux: aller aux Ebone Adzap seul ou avec des amis ou bannir l'Ebone Adzap de sa vie.

Exemple de contrepoint

Quatrième et dernier film qui, j'espère, saura vous divertir et vous enchanter.

"Que reste-t-il à l'homme et la femme qui se refusent de fréquenter les bars pour rencontrer l'âme sœur ?... (On voit un homme de dos marcher lentement vers un horizon lointain, puis on voit une femme en robe longue marcher elle aussi lentement vers un horizon lointain)... Leur solitude leur pèse, elle les écrase avec une dureté impitoyable mais ils ne veulent pas dire oui au premier venu... (L'homme et la femme se croisent sans se regarder... seuls sur une route de cocotier déserte.) Tout être humain aime la vie, respecte tout ce qu'il y a de vivant autour de lui, cherche à saisir ce que la nature généreuse met à sa portée... (On voit une main féminine prendre une pomme sur un étable et la porter à ses lèvres, on voit une main masculine prendre du même étable trois raisins et les manger)... Mais la solitude est plus forte que tout, l'homme et la femme ne voient plus les voisins (les deux mangeurs du dimanche sont assis presque dos à dos dans sur un banc public, dégustant tranquillement un panier de mangues, on sent qu'ils ne se voient pas)... Que reste-t-il à l'homme et la femme qui se refusent de fréquenter les bars pour rencontrer l'âme sœur ?"

L'intention du réalisateur d'un document de ce type est de faire participer au maximum le spectateur, afin de lui faire prendre conscience d'un problème aigu de son époque

20 LA DENOTATION ET LA CONNOTATION

Il serait négligent de ne pas donner ici, pour terminer, deux niveaux de lecture de l'image auxquels on se réfère souvent: le niveau de la dénotation et celui de la connotation.

Quand nous dénotons une image nous dénombrons, disons-le, un peu froidement ou avec le maximum d'objectivité, tous les éléments qui la constituent, c'est-à-dire nombre de personnes, série d'événements, suite d'actions. Il s'agit ici de dresser la liste la plus complète de ce qui compose l'image que nous analysons.

Quand nous connotons une image nous élaborons des hypothèses pour en saisir l'atmosphère, les émotions, les tensions si elles existent, les enjeux, tout ce qui permet de comprendre la réalité visuelle qui nous est proposée. C'est à ce niveau que fonctionne l'admirable effet Lev Koulechov dont nous avons parlé plus haut. Mais attention pour que la connotation ne vous joue pas de vilains tours. En voici un que je rapporte de mon vécu.

C'était ma soirée au cinéma, un samedi soir de grandes vacances. Après une bonne heure d'attente je pus enfin trouver un siège et attendre qu'on veuille me présenter le film pour lequel j'avais payé. J'attendais le film La Grande Bouffe dont j'avais un peu entendu parler par des amis. "Va voir ça, tu vas te

désennuyer à mort. C'est tordant. Mon ami François a dû prendre 15000Francs pour incarner correctement son personnage et ONDO MBA 10000. Tu vas te tordre du début à la fin." J'étais un peu sceptique parce que je ne ris pas souvent à voir manger mes semblables mais j'ai appris à respecter l'opinion de mes amis qui me conseillent et qui me suggèrent d'aller voir tel ou tel film.

J'étais là, calme, sans boisson gazeuse, sans amuse-gueule, pour être dans l'esprit du film. Les rideaux se tassèrent, l'écran s'illumina, le sujet du film devint tout de suite évident: six ou sept personnes avaient décidé de se gaver jusqu'à leur dernier souffle. Ils consommaient sans arrêt des viandes, des omelettes, des fruits, des petits fours sans aucun appétit en se stimulant les uns les autres et en se lançant des défis abracadabrants.

Autour de moi, on se tordait. Dès l'instant qu'un comédien rotait ou avalait sans mastiquer, on pouffait jusqu'aux larmes. C'était pour mes voisins irrésistible et drôle à mourir. En somme, à l'écran on se gavait à en crever et dans la salle on riait à en crever également. Et moi, j'étais entre les deux, je ne trouvais pas ça drôle du tout que des personnes, dans un monde où il y en a qui crèvent de faim, qu'on se lance par la tête des jambons et des cuisses de poulet. Plus le film progressait, plus je ressentais sur ma peau l'inconscience de toute notre société, je me sentais le centre, le noyau par lequel passait tout ce qu'il y avait de plus triste au monde, abattement accentué au rythme de l'hilarité incontrôlée des autres spectateurs.

Je ne me suis pas levé de mon siège et je ne suis pas sorti. Depuis que je fréquente les salles de cinéma, je me suis promis de rester de la première à la dernière minute au cas où on me réserverait une petite surprise vers la fin. C'est l'une des seules fois où j'ai regardé autant le film que les spectateurs qui regardaient le film. En fait, j'essayais de trouver dans la salle des personnes qui se sentaient aussi désespérées que moi. J'étais le seul.

COMBINAISON	INFORMATION	MESSAGE	ATTENTION DU RECEPTEUR
<i>REDONDANTE</i>	L'audio et le visuel se renforcent, présentant la même information presque en concurrence.	fermé	Focalisée ou conditionnée
<i>COMPLEMENTAIRE</i>	L'audio commente le visuel et le visuel complète l'audio; les deux canaux sont complémentaires.	semi-fermé	Soutenue par la conjonction des deux types de perception
<i>OPPOSEE</i>	L'audio et le visuel se contredisent et mettent en question à tour de rôle les informations communiquées.	semi-ouvert	Stimulée ou renforcée
<i>EN CONTREPOINT</i>	L'audio et le visuel sont chacun porteur d'informations spécifiques qui se justifient réciproquement.	ouvert	Sollicitée et canalisée

Avec les années j'ai compris que la connotation n'avait pas fonctionné pareillement pour mes voisins que pour moi. C'est là que se trouvent la richesse et toute la difficulté de la réalisation et de la production d'un document qui exploite l'image animée sonore. La question de fond que se posent tous les réalisateurs: est-ce que mon produit sera connoté de la façon que j'espère qu'il le soit? Rares sont les produits que l'humanité connote identiquement par ce qu'un Film est comme une dissertation. On ne gagne pas zéro sur vingt quelque soit la médiocrité du Film et on ne gagne pas aussi vingt sur vingt quelque soit l'excellence du film.

Ce livre se veut un aide mémoire, plus un guide pour des générations futures. Pas peut être tout, mais des rudiments essentiels sur les techniques dites Audiovisuelles. Un condensé de pratiques d'une expérience acquise pendant plus de Vingt ans. Une reprise certes de ce que nous connaissons mais revu à la façon du Réalisateur Nestor EKOMIE.



Nestor EKOMIE est né à Libreville, le 22 Octobre 1968.

Il se lance dans l'audiovisuel en 1092, année à laquelle il est recruté à la RTG Chaîne 1.

A travers ce métier il se formera sur le tas et bénéficie de plusieurs stages notamment au Japon, en France, à Kinshassa et dans d'autres Pays.

Auto didact né, il fait un certains nombre de recherches pour se rendre compte des réalités que rencontrent les Réalisateur au Gabon et la complexité à acquérir des ouvrages dans le métier d'où le résultat de ce travail.