

Le Cinéma en Jeu

Auteur : Alain Bergala

Editeur original : Institut de l'Image, Aix-en-Provence © 1992

Nouvelle diffusion en ligne : CRDP de Paris © 2005

AVERTISSEMENT

Le Cinéma en Jeu se compose de plusieurs parties :

Les vidéos à télécharger ou à consulter en ligne (cf. mode d'emploi dans le site) qui comprennent :

- les séquences montées : deux ou trois montages possibles de chaque séquence.
- Les rushes de ces mêmes séquences.

Vous trouverez en outre sur ci-dessous :

- **Le livret pédagogique** destiné à l'enseignant, au formateur (il s'agit d'une reprise du livret original tel qu'il était diffusé à l'origine), ainsi que :
- **Le synopsis d'ensemble du film**
- **Des fiches autonomes** (une fiche par séquence) destinées à circuler dans le groupe en formation.

Vous pourrez imprimer ces fiches à partir de ce fichier PDF fournis en téléchargement.

Les parties de texte en rouge signalent qu'il s'agit d'une ré-édition du texte original, adapté à la nouvelle forme de diffusion.

TEXTE ORIGINAL :

1. Le seul objectif de ce livret pédagogique est d'informer l'enseignant, séquence par séquence, des objectifs pédagogiques principaux qui ont été déterminants dans sa conception et sa mise en oeuvre, et de le guider dans l'utilisation qu'il peut en faire en lui désignant quelques pistes d'utilisation pédagogique possibles. Mais il va de soi que chaque utilisateur, en fonction de son projet pédagogique spécifique et de la singularité du groupe et des individus auxquels il s'adresse, saura trouver le mode d'utilisation le mieux adapté à la situation concrète. L'ambition de ce jeu de séquences est précisément d'initier et de rendre possible une pédagogie du cinéma la moins dogmatique possible.

2. C'est pour des raisons purement pratiques - de praticabilité pédagogique - que ce jeu de séquences a été tourné sur support vidéo. **Après avoir été largement diffusé sur ce support l'Ecole des images le met à disposition des enseignants via les réseaux informatiques. Ainsi, après téléchargement, vous pourrez utiliser l'ensemble de ces séquences via le réseau informatique de l'établissement. Dans la situation dite « théorico-pratique » (cf. ci-dessous), chaque sous-groupe pourra monter une séquence et l'intégralité sera disponible pour tous et pour le montage final via ce même support.**



Mais il doit être parfaitement clair pour l'utilisateur que son seul objet est **le cinéma, comme art et comme langage**, et son seul objectif une pédagogie de la création cinématographique. En aucun cas il ne faudrait induire de cette nature vidéo du support qu'il pourrait s'agir d'une initiation à un supposé langage vidéo ou télévisuel. Les codes et les paramètres, les modes de conception et de pratiques créatrices que ces séquences entendent mettre en jeu sont ceux que nous ont légués cent ans d'histoire du cinéma et eux seuls. Dans le domaine de la fiction, rien ne permet d'ailleurs d'affirmer, dans l'état actuel des choses, que l'image électronique ni la télévision aient réellement suscité l'émergence d'un début de langage spécifique.

3. La finalité pédagogique nous a conduits à tourner pour chacune de ces douze séquences beaucoup plus de plans que cela aurait été le cas dans un tournage de ces scènes en situation normale. Pour qu'il y ait possibilité de jeu, de variations significatives dans le découpage et le montage de ces séquences, il fallait en effet laisser ouvertes un certain nombre d'alternatives entre lesquelles, en situation habituelle de production, le réalisateur a souvent **déjà tranché** au moment du tournage. Il est rare, par exemple, qu'un cinéaste tourne la même scène selon plusieurs principes différents de découpage, même s'il arrive dans un cinéma économiquement confortable que certains cinéastes « se couvrent » au tournage en multipliant les angles d'attaques et les valeurs de plans sur la même scène, se réservant ainsi au montage une plus grande marge de ré intervention.

Dans le cas où l'utilisation de ce jeu de séquences déboucherait sur un tournage, il nous paraît pédagogiquement essentiel d'inciter les participants à exercer leur esprit de décision **avant** le tournage, même si cet « avant » précède de peu le moment du tournage et de choisir de préférence **une seule** façon de filmer la scène. Il n'en reste pas moins vrai que dans certaines situations précises, il est d'usage courant de se réserver une petite marge de choix au montage : dans le cas d'un dialogue en champ-contrechamp, par exemple, il est souvent légitime de tourner l'intégralité du dialogue sur l'un puis sur l'autre des deux personnages en présence, comme nous l'avons parfois fait ici.

4. Les rushes - que l'utilisateur trouvera sur ce site, après les propositions de montage des séquences - n'ont pas été classés selon une logique a priori, qui aurait pu être celle, par exemple, de leur successivité dans l'ordre narratif du scénario.

Ils sont livrés, pour chaque séquence, **dans l'ordre du tournage**, c'est-à-dire selon une logique qui est celle du plan de travail, souvent déterminée au cinéma par une économie de la gestion du temps de tournage.

Pour prendre un exemple simple, si le même personnage doit passer à l'aller et au retour sur le même bout de route dans la campagne (séquence 7) on ne déplacera qu'une fois l'équipe de tournage sur ce décor où l'on filmera à la suite l'aller et le retour du personnage, même si ces deux moments de l'histoire ne se succèdent pas dans le scénario.

L'utilisateur trouvera donc les rushes dans l'état de relatif désordre - par rapport au scénario - qui est celui d'une projection de rushes avant toute intervention de la monteuse ou du monteur. Au cinéma ce désordre est souvent accru par le fait que le chef opérateur est fréquemment amené à utiliser plusieurs chargeurs et à passer plusieurs fois de l'un à l'autre au cours de la même journée de tournage, ce qui fait que deux prises successives dans le temps réel du tournage peuvent se retrouver séparées en projection dans des bobines différentes.

Les rushes proposés ont cependant été ici déjà partiellement sélectionnés. Parmi toutes les prises qui ont eu lieu en réalité n'ont été conservées que celles qui nous ont semblé réellement utilisables - entièrement ou en partie - selon le double critère de la « qualité » technique et de celle du jeu des acteurs, comme après l'opération dite parfois de « dérushage » où l'on élimine dans un premier temps toutes les prises visiblement inutilisables.

On trouvera parfois, à la fin des rushes d'une séquence, des **sons seuls** qui ont été enregistrés au moment du tournage en prévision du futur montage. Ces sons seuls peuvent être des effets sonores (comme le bruit de la vitre de voiture brisée) ou des « ambiances » permettant au montage d'assurer une certaine continuité d'ambiance sonore malgré l'hétérogénéité inévitable du climat sonore d'une prise à l'autre et d'un plan à l'autre au moment du tournage.

POUR UNE PEDAGOGIE DES POSSIBLES:

Le moment du choix, de la décision dans l'acte cinématographique

Ce jeu de séquences entend répondre à un problème pédagogique de taille mais étrangement peu travaillé en tant que tel malgré l'évidence de son urgence : comment faire prendre conscience des choix qui s'ouvrent au réalisateur au moment où il prend la décision de filmer, puis de monter sa séquence (et son film) de telle façon, excluant du même coup toutes les autres.

Cette question relève plus **d'une pédagogie de la création** que d'une pédagogie de l'analyse du déjà créé. Comment surgissent et s'opèrent ces choix qui font que la séquence, le film seront tels que nous les verrons sur l'écran, définitivement inscrits sur le ruban de pellicule?

Comment se prennent tout au long du processus de création les micro-décisions qui vont aboutir à ce film attesté?

En matière de langage cinématographique, la principale démarche pédagogique reste celle de l'analyse de films ou de séquences. L'enseignant, l'animateur, le formateur analyse devant et pour son auditoire telle séquence qu'il aura jugé exemplaire (généralement issue d'un film réputé lui-même exemplaire) et en dégage selon les cas la structure interne ou quelques constatations plus ou moins formalisées sur la façon dont le réalisateur a travaillé tel ou tel paramètre isolé, par exemple (célèbre) la profondeur de champ ou le montage.

La limite d'une telle pédagogie de l'analyse est celle de la force d'évidence de la chose attestée : cette séquence, telle que nous l'a léguée Orson Welles, Jean Renoir ou Jean-Luc Godard, et que nous analysons avec un respect et une admiration légitimes, s'impose toujours comme terriblement définitive, parfaite dans son achèvement, d'autant plus intimidante dans sa finitude qu'elle a été mise en scène et montée par un cinéaste réputé génial qui n'a pu de ce fait que trouver **la** solution idéale pour la filmer et l'intégrer dans son film. La force d'inscription de la chose attestée est telle que tous (enseignant ou enseigné) ont du mal à imaginer quels ont été, au moment de l'acte cinématographique les autres « **possibles** », tous les autres et toujours multiples possibles parmi lesquels le réalisateur a tranché en en choisissant un à l'exclusion de tous les autres, et peu importe qu'il l'ait fait de façon totalement consciente ou semi-consciente.

« Comme tout ce qui est arrivé prend vite sa place » note Schnitzler dans *Relations et Solitudes*. C'est là la difficulté majeure pour une pensée des possibles en matière de création artistique : comme tout ce qui est attesté sur un écran, un tableau, une page de livre, prend vite sa place dans les esprits, et ceci au détriment de la conscience de ce qui aurait pu advenir à cette même place ! Qui nous dit que même pour Rimbaud la couleur rouge n'a pas hésité quelques micro-secondes, telle une boule de roulette ivre en fin de course sur le bois précieux, entre une ou deux autres voyelles avant de tomber à la fois définitivement et par une ultime injonction du hasard (c'est une des plus belles définitions du cinéma, et elle est de Godard : « le définitif par hasard ») dans le trou du « i » où elle a pris sa place pour l'éternité dans la culture littéraire occidentale.

Le Mystère Picasso nous prouve à l'évidence que le peintre le plus doué et le plus incontournable de ce siècle n'a jamais été assuré pour sa part que le tableau qu'il signerait pour finir serait celui qu'il avait commencé tant il aimait céder en cours de route à l'attraction d'un nouveau possible, quitte à arrêter sur une sombre image de charogne un tableau qui avait commencé comme une image solaire de plage estivale. Grâce à Clouzot, qui a su filmer ces métamorphoses du tableau en train de se faire dans la tête du peintre en même temps que sur la toile, nous savons que le tableau attesté n'est jamais que la cessation (arbitraire) de l'engendrement potentiellement infini des possibles.

C'est de cela que ce Jeu de séquences entend faire prendre un début de conscience : que l'acte cinématographique comme tout acte de création, est affaire de choix, de décisions, et que de ces multiples décisions, prises parfois à très grande vitesse, va naître la singularité d'un film, d'une oeuvre, d'un auteur, aussi bien dans son esthétique, dans sa façon de conduire le récit, de produire du sens, que dans son rapport au spectateur.

Cette **question du choix** est d'autant plus périlleuse ici que notre pédagogie a hérité de façon très prégnante d'une tradition philosophique et idéologico-littéraire bien française selon lesquelles, pour aller vite :

Premièrement : il y aurait quasi nécessairement antériorité du vouloir-dire sur la chose exprimée, le créateur se trouvant au moment de la création dans la posture bien confortablement rationnelle de chercher « la bonne forme » pour exprimer « au mieux » ce qu'il est supposé avoir à dire.

Deuxièmement : il n'y aurait qu'une façon et une seule de « bien » exprimer ce fameux et antérieur « à-dire », et les grands auteurs dont on étudie les oeuvres sont évidemment ceux qui ont su les trouver à tous coups puisqu'ils ont mérité leur place au panthéon des génies.

C'est évidemment réduire la création à un processus bien ordonné qu'il n'est pratiquement jamais (Surtout au cinéma où la matière décors, acteurs, météo, etc. ne cesse de résister au « programme du cinéaste », et c'est pourtant là précisément ce qui fait une des servitudes et une des grandeurs spécifiques du cinéma) et à une logique du « vouloir-dire » bien appauvrissante pour un art où très souvent l'on trouve en créant ce que précisément l'on cherchait plus ou moins consciemment à comprendre, à éclaircir, à mettre au jour, à travailler. Les grands cinéastes sont souvent ceux qui trouvent leur sujet en cherchant, en faisant le film. Pour Jean Renoir « ... C'est l'éternel mystère de la création. Il arrive un moment où l'on n'est plus responsable de la création, où elle vous échappe, et le grand acteur est un grand acteur dans la proportion où il vous échappe et où, vous échappant, il correspond néanmoins au rêve que l'on avait eu avant et vous le fait découvrir. » Une pédagogie qui se veut du cinéma comme art, comme création, se fourvoie (ou pour le moins s'ampute) lorsqu'elle réduit l'analyse de son objet à des critères de pure logique et de simple communication. Ce qui fait que Welles, Renoir ou Godard sont de grands cinéastes, c'est ce que chacun d'eux a imprimé de singulier à son oeuvre, et qui fait que l'on reconnaît immédiatement un plan de leur film à ces décisions, ces marques qui excèdent la pure logique déductive du « vouloir-dire au mieux » qui serait forcément à peu près la même pour tous. Les effets pédagogiques pervers de ces raccourcis terriblement réducteurs du genre : « Welles voulait montrer que... il a donc choisi la contre-plongée qui produit tel effet » se font cruellement sentir dès lors que les « pédagogisés » essaient de passer à l'acte, à une pratique de réalisation. Ils se retrouvent vite submergés par le nombre, l'ampleur et la vitesse des décisions à prendre en même temps, et la clarté simplificatrice des analyses bien ordonnées dont ils ont été les spectateurs et les adeptes convaincus ne leur est plus que d'un piètre secours. L'un des objectifs principaux de ce Jeu de séquences est de tenter de jeter un pont entre une pédagogie de l'analyse, condamnée par définition à la chose attestée, et une pédagogie de la création, condamnée à la multiplicité et à la simultanéité des choix.

Ce jeu de séquences a pour ambition de poser de façon concrète et globale la question des choix et des décisions qui sont en jeu dans l'acte cinématographique. Au lieu d'isoler arbitrairement tel ou tel paramètre, tel ou tel moment du processus de création cinématographique (le découpage ou le montage, par exemple) je me suis efforcé de rendre compte de façon globale et dialectique de l'ensemble des choix qu'engage une décision de filmage (tel découpage ou tel autre, telle place pour la caméra) ou de montage. J'ai essayé de le faire à partir d'un véritable scénario, susceptible de concerner émotionnellement, par son contenu même, les jeunes gens à qui il est destiné. L'objectif pédagogique n'a jamais été plus important, pour moi, que celui de donner à ces jeunes gens un matériel avec lequel ils puissent monter un vrai film, susceptible d'intéresser et d'émouvoir, indépendamment de sa visée spécifiquement pédagogique.

J'ai été tout particulièrement attentif, enfin, à limiter volontairement les moyens (techniques et humains) du tournage de ces séquences à ce qui est de l'ordre de l'accessible pour la plupart des groupes en situation d'initiation ou de formation au cinéma. Et ceci à tous les niveaux : scénario ne nécessitant pas la mise en oeuvre d'une production lourde, décors naturels accessibles simplement et gratuitement, éclairage avec quelques projecteurs « Ordinaires », durée de tournage très limitée, non-acteurs choisis plus en fonction de leur personnalité que de leur expérience du jeu et auxquels on n'a jamais demandé un véritable travail de « composition », équipe technique composée d'étudiants en cinéma sans expérience véritablement professionnelle. En ce sens-là au moins ces séquences se veulent exemplaires : elles relèvent d'un cinéma accessible aux utilisateurs potentiels pour peu qu'il leur soit possible de passer (modestement) à l'acte.

Alain Bergala

.....



LES DEUX GRANDS MODES D'UTILISATION PEDAGOGIQUE DE CE JEU DE SEQUENCES

Il y a deux modes possibles d'utilisation de ces **fichiers vidéo** selon que l'on se trouve :

- en situation de pédagogie « théorico-pratique » avec possibilité de passage à une pratique de montage (groupe relativement restreint et accès à un ou plusieurs bancs de montage)
- en situation de pédagogie plus traditionnelle, où l'auditoire, souvent plus large, n'a pas la possibilité de passer à une pratique concrète de montage.

A. EN SITUATION DE PEDAGOGIE « THEORICO-PRATIQUE »

Si l'on dispose du matériel et du temps nécessaire (plusieurs séances par séquences), l'idéal est de pratiquer avec cette cassette une pédagogie de l'expérimentation concrète, où la compréhension passera essentiellement par des allers-retours dialectiques entre le « faire » et la réflexion analytique.

1. A l'échelle d'une séquence.

Voici, à titre d'exemple, un cheminement possible du travail sur une séquence :

1-1. De préférence, ne **jamais commencer** par montrer la séquence telle qu'elle a été montée dans la première partie de la cassette, mais donner d'abord aux participants **le scénario de la séquence**.

1-2. Leur **montrer les rushes** correspondants à cette séquence en désignant clairement la place qu'ils vont occuper : « Vous êtes exactement dans la position d'un monteur qui doit s'attaquer au montage d'une séquence et qui dispose du scénario tel qu'il a été écrit et des rushes tels qu'ils ont été tournés ».

1-3. Leur demander de **visionner** plusieurs fois ces rushes, de les classer, de numéroter les plans, d'en dresser une liste descriptive, ceci afin de se familiariser parfaitement avec ces rushes, de les mémoriser et de savoir exactement où aller chercher les plans sans perdre de temps en cours de montage.

1-4. Leur demander de **procéder à leur propre montage** de la scène par sous-groupes de trois ou quatre.

1-5. On visionne et on compare entre elles les différentes séquences issues des mêmes rushes et montées par les différents sous-groupes.

Lors de cette phase, l'enseignant intervient pour faire prendre conscience de la nature précise des différences constatées entre les différents montages. Par exemple, il pourra dégager la cohérence plus ou moins grande des choix faits par les différents groupes, puis il analysera la nature de cette cohérence dans le cas de tel montage où les participants auront choisi un principe fort, structuré, de narration et de montage, et s'y seront tenus.

1-6. Après l'analyse de ces montages « sauvages », sans directives particulières, on remet les groupes au travail en leur demandant cette fois de monter la séquence selon une cohérence à déterminer à l'avance, selon **un principe directeur, structurant, qui sera différent pour chaque groupe**. (*On trouvera dans les fiches quelques-uns des principes qui ont présidé aux montages proposés*)

1-7. On visionne les séquences ainsi montées par les différents groupes, on analyse les différences entre ces différents montages et leurs effets sur la perception de la scène par le spectateur. Eventuellement on enregistre le progrès que marquent ces montages par rapport aux versions « sauvages » précédentes des mêmes groupes.



1-8. À ce moment là seulement, on montre les séquences complètes pré-montées telles qu'elles auront été téléchargées en analysant les différentes cohérences qui ont présidé à ces montages. On retombe alors sur la situation du 2.1 (voir infra) : à l'échelle d'une séquence en situation de pédagogie traditionnelle.

1-9. Enfin, on peut proposer un principe de montage nouveau, non attesté dans les montages présentés dans les séquences (*mais dans certains cas suggérés dans les fiches*).

2. A l'échelle du film entier.

C'est seulement dans un deuxième temps - après avoir travaillé et réfléchi au montage de plusieurs de ces séquences- que l'on pourra passer à un travail de plus longue haleine sur le montage du film entier.

2-1. On retrouvera à ce niveau supra-séquentiel la nécessité déjà rencontrée au niveau des séquences isolées de définir :

- **des principes directeurs quant à la conduite du récit et au rapport au spectateur.** Par exemple, il faudra déterminer a priori si l'on se donne toute liberté pour aller arbitrairement d'un lieu à l'autre, d'un espace à l'autre, d'un personnage à l'autre, selon le parti-pris d'omni-voyance et de toute-puissance de l'instance narratrice, ou, au contraire, si l'on assujettit autant que faire se peut le point de vue de la narration à celui d'un personnage, quitte à ce que ce personnage ne soit pas le même d'une séquence à l'autre. Par exemple encore, il faudra décider à l'avance si le rapport au spectateur doit fonctionner plutôt à la surprise (le spectateur découvre les événements en même temps que le personnage) ou au suspense (le spectateur sait à l'avance des choses que le personnage ne sait pas encore).
- **des choix esthétiques de base** dont la cohérence participera à l'unité stylistique du film. Par exemple, on choisira de monter plutôt selon le principe du découpage classique et du champ-contrechamp (ce qui implique un nombre relativement important de plans montés) ou, au contraire, on s'efforcera de respecter au maximum la durée de la présence des personnages dans le plan. On fera alors faire le choix d'être moins directif par rapport au spectateur, de lui proposer une posture plus contemplative : on privilégiera dans ce cas les plans-séquences et les plans larges (ce qui implique un nombre plus réduit de plans et moins d'effets de montage).

2-2. Une fois ces choix et ces principes de base définis (on peut très bien imaginer deux groupes travaillant sur des principes différents, voire relativement antinomiques), on découvrira par la pratique tous les choix de montage qui relèvent du niveau bien spécifique de **l'articulation des séquences entre elles**, choix qui n'ont pas pu se poser lors du travail sur les séquences isolées et dont il importe tout particulièrement ici de faire prendre conscience.

Parmi ces choix, on rencontrera nécessairement :

- **Les décisions qui concernent « l'attaque » de chaque scène** à l'intérieur du montage d'ensemble : à quel moment faut-il entrer et sortir de la scène? Ce choix décisif quant au rythme du film se re-pose en effet pour chaque séquence dès lors que le moment est venu de l'articuler à celle qui précède et à celle qui suit : on découvre souvent à cette phase là du travail de montage que la scène telle qu'on l'avait montée pour elle-même, - c'est-à-dire souvent comme une unité de récit autonome avec un début, un milieu, une fin - gagne à être coupée en tête ou en queue pour s'intégrer avec plus de force, de rythme et d'élégance dans le montage d'ensemble. Parfois on découvrira même à ce stade du montage (où la scène cesse d'être considérée dans son autonomie relative) qu'une ellipse en cours de scène s'avère tout à fait heureuse, ellipse qui aurait été impossible à penser dans la phase précédente du travail scène par scène.

- **Les décisions relatives à l'ordre des scènes, à leur segmentation ou non.** Avec un tel scénario « tournant », où il arrive fréquemment que certains événements se déroulent dans des lieux et avec des personnages différents, l'alternative se posera souvent entre un montage strictement linéaire (où le choix dès lors que l'on a décidé de respecter la continuité de chaque scène, est celui de l'ordre de ces scènes) et un montage jouant du possible parallélisme temporel des événements liés à chaque personnage ou situation. Dans ce cas, chaque scène peut se décomposer en deux ou trois segments que l'on pourra monter en alternance avec des segments d'autres scènes supposées parallèles.

Si l'on considère par exemple les quatre premières séquences, il est possible de les monter de façon tout à fait linéaire dans l'ordre du scénario :

Cyrille assiste à l'achat du portable CD – Elise joue au hand-ball, s'évanouit, se retrouve à l'infirmierie et se confie à Angèle - Cyrille suit Jacques et sa fille et dérobo le portable.

Mais l'on peut aussi, ce qui ouvre une combinatoire très large, considérer que les deux séries d'actions (Première série : Cyrille assiste à l'achat du portable, suit Jacques et vole le paquet dans la voiture. Deuxième série : La partie de hand-ball, l'évanouissement et la confiance d'Elise) sont simultanées. Dans ce cas, on peut passer, presque à chaque instant, du film d'une série à l'autre. Par exemple :

Cyrille dans le magasin - une phase du match - dialogue Jacques-le vendeur dans le magasin - une seconde phase du match - Cyrille suit Jacques dans la rue - Daniel répare son vélomoteur - Elise s'évanouit - Jacques dépose ses paquets dans la voiture - Daniel répare son vélomoteur - Elise revient à elle et se confie à Angèle - Daniel entend le bruit du bris de glace et voit Cyrille s'enfuir - l'infirmière arrive et interroge Elise - Daniel découvre la vitre brisée.

Il est évident qu'un montage de ce type induit de nouveaux effets de sens par la proximité (donc un lien diffus mais réellement perçu par le spectateur) qu'il établit entre des personnages et des actions qui sont pourtant logiquement situés dans des espaces autonomes.

2-3. On pourra enfin penser le montage d'ensemble du film en fonction d'éléments non prévus dans le scénario initial, mais dont la manipulation est accessible dans des conditions de travail relativement modestes, à savoir :

- **La musique** : il pourrait être tout à fait formateur de penser, à l'échelle du film entier, un certain nombre d'interventions de la musique (quel genre de musique ? quels morceaux et passages précis ? à quels moments du film et pourquoi ?) et d'expérimenter les changements que cette présence de la musique implique dans le travail de montage des séquences concernées.

- **La voix off** : on peut imaginer que la narration du film soit dirigée ou partiellement relayée par une voix off. Par exemple, celle d'un personnage, qui deviendrait ici le relais privilégié entre l'histoire et sa perception par le spectateur. Ce choix, lourd de conséquences pour le film (et de dangers pédagogiques pour l'animateur!), pourrait néanmoins se révéler tout à fait productif à un croisement du travail de deux types d'écriture : l'écriture littéraire et l'écriture spécifiquement cinématographique. Il nécessite une grande vigilance quant à l'exploration du rapport dialectique de ces deux écritures et une grande rigueur quant à leur équilibre. Le danger majeur réside évidemment dans la facilité qui consisterait à laisser prendre en charge par la voix off ce qui doit impérativement rester de l'ordre d'un travail spécifique sur le langage cinématographique, et d'éluider ainsi les vraies questions qui sont l'objet de ce jeu de séquences. La présence d'une voix off, avec ses propres informations, son propre rythme, modifiera à la fois la conception structurelle du film dans son ensemble et la nature même du montage de chaque scène.

B. EN SITUATION DE PEDAGOGIE TRADITIONNELLE

1. A l'échelle d'une séquence.

Dans le cas où l'utilisateur se trouve en situation plus classiquement « scolaire », sans possibilité d'accès à un banc de montage, le processus pédagogique pourra suivre globalement le cheminement suivant :

1-1. Visionner plusieurs fois les différentes versions de la séquence (*deux ou trois selon les cas*) proposées dans la première partie de la cassette.

1-2. À partir de ce visionnement, faire prendre conscience des différences de perception induites chez le spectateur par ces différentes versions. On s'efforcera de faire expliciter ces différences (en termes de production de sens, de narration, de place du spectateur, d'identification, d'impact émotionnel, etc.) de la façon la plus précise et la plus rigoureuse possible.

1-3. On remontera du constat de ces différences à l'analyse de leurs causes : quels sont les différents choix de découpage / filmage / montage qui ont produit ces différences dans la perception de la même séquence, la « même » en termes de programme scénarique. (*On trouvera dans les fiches l'indication des choix principaux qui ont présidé à la conception et à l'élaboration des différentes versions attestées*).

1-4. On pourra alors visionner et analyser les rushes correspondants à cette séquence. Eventuellement, il sera possible de déterminer ensemble un principe de montage nouveau, (non attesté dans les versions montées dans la cassette), à partir des rushes, un plan de montage précis, à partir des plans repérés et numérotés, de cette version inédite de la scène. (*Les fiches proposent dans certains cas une ou plusieurs versions inédites*).

Les phases 1-2 et 1-3 - qui sont évidemment les phases pédagogiquement essentielles de ce cheminement - se prêtent à différentes modulations selon la situation pédagogique concrète et spécifique. En voici deux, à titre d'exemple :

a. Passage par l'écrit.

- L'ensemble des élèves est divisé en deux ou trois sous-groupes selon que la séquence est proposée en deux ou trois versions.
- Chaque sous-groupe visionne, sans avoir eu connaissance du scénario écrit, une seule version de la séquence.
- On demande à chaque sous-groupe d'écrire, à partir de sa perception de la séquence, ce que devait être, à son avis, le scénario précis de cette séquence. (Ce travail d'écriture pourra se faire, selon les cas, individuellement d'abord ou immédiatement en sous-groupe).
- On compare les différents scénarios ainsi « écrits » par les sous-groupes et on visionne alors tous ensemble, les différentes versions de la séquence.
- On cherche ensuite à élucider - et c'est là le moment pédagogiquement décisif - comment les différentes perceptions de la séquence, qui se sont traduites dans des scénarios sensiblement différents, relèvent d'un certain nombre de choix spécifiquement cinématographiques. On analysera précisément ces choix, leurs différences et leurs conséquences quant à la perception que chacun a pu avoir de la « même » scène. (*On trouvera, dans les fiches, l'analyse des différents objectifs langagiers plus spécifiques à chaque séquence*)

b. Jeu de questions.

- On visionne la première version de la séquence.
- On pose aux participants un certain nombre de questions précises sur cette version de la séquence. Ces questions, préparées à l'avance, seront évidemment choisies pour focaliser progressivement l'attention sur les objectifs principaux de la séquence en question (*objectifs que l'on trouvera signalés dans les fiches*).

On commencera par des questions purement descriptives faisant appel à la seule capacité de mémoriser avec précision une séquence de film, (qu'a-t-on vu dans les plans ? dans quel ordre étaient ils montés ? de quels éléments était constituée la bande-son ?) aussi bien en ce qui concerne l'image qu'en ce qui concerne le son. Si la séquence choisie le permet efficacement, on pourra, à cette occasion, faire dessiner un plan de l'espace réel où a été tournée la scène afin de pouvoir y repérer par la suite les différentes places et les différents axes de la caméra.

Puis l'on posera des questions impliquant plus directement le sujet spectateur et la perception qu'il a eue de ladite séquence, mais cette fois-ci en termes plus larges, allant des effets de narration à l'identification du spectateur, à sa participation émotionnelle.

- On procède de même avec la deuxième puis, si elle existe, la troisième version de la même séquence.
- On retombe alors sur la phase qui consiste à comparer les effets de ces différentes versions sur le spectateur et à remonter aux causes cinématographiques qui ont produit ces différences.

2. A l'échelle du film entier.

Une situation pédagogique de style traditionnel se prête malaisément à un travail de niveau supra-séquentiel sur l'ensemble du film. Sauf si, préalablement, l'animateur a pu monter lui-même (hors situation pédagogique, il peut être plus facile d'avoir accès à un banc de montage) plusieurs versions du film d'ensemble à partir des différences versions proposées pour les séquences. Chacun de ces différents montages doit évidemment manifester une solide cohérence quant aux grandes options choisies (par exemple, choix d'un point de vue dominant plutôt objectif ou plutôt centré sur tel ou tel personnage).

Dans ce cas de figure, il présentera successivement les différentes versions du film entièrement monté et procèdera à nouveau, mais cette fois-ci au niveau supra-séquentiel, à la constatation des différences dans la perception globale du film avant de remonter à leurs causes spécifiquement langagières.

Alain Bergala

.....



SYNOPSIS DU FILM ENTIER

Gap, une petite ville des Alpes de Haute-Provence. Jacques, 40 ans, vit seul avec sa petite fille Babalou. Un jour où il fait des courses avec elle, il achète un lecteur de CD portable sans se rendre compte qu'il est observé, dans le magasin, par Cyrille (17 ans). Cyrille les suit de la sortie du magasin jusqu'à la voiture où Jacques dépose ses paquets. Un moment plus tard, Daniel (18 ans), qui est en train de réparer sa mobylette dans un hangar, entend un bruit de vitre cassée et voit s'enfuir Cyrille avec un paquet à la main. Il sort et constate que la vitre de la voiture de Jacques a été brisée. Pendant ce temps, dans la cour du lycée, des Terminales filles disputent un match de handball. L'une d'elles, Elise, s'évanouit sous les yeux de son amie Angèle. Elle se réveille dans la petite infirmerie du lycée et confie à Angèle qu'elle a peur d'être enceinte. Angèle se propose de lui procurer discrètement un test de grossesse.

Cyrille a invité Elise à prendre le café chez lui et lui offre un cadeau en lui demandant de n'en rien dire à personne : il s'agit du lecteur de CD acheté par Jacques.

Un autre jour, Angèle est chez Elise qui écoute un CD sur son portable lorsque Catherine, la mère d'Elise, arrive du travail et bavarde un moment avec elles. Au moment où Angèle s'apprête à partir, Catherine lui demande comment elle s'est payée ce portable. Angèle est surprise et comprend, lorsqu'Elise lui tend le portable, que son amie a caché à sa mère qu'il était à elle. Elle joue le jeu du mensonge d'Elise, prend le portable comme s'il lui appartenait réellement et s'en va.

Dans un cabanon abandonné, dans la campagne proche, Elise a donné rendez-vous à Daniel. Il arrive en mobylette et elle lui annonce sa décision de rompre définitivement avec lui. Il comprend que c'est à cause de Cyrille et, pour se venger, lui révèle qu'il l'a vu en train de casser la vitre d'une voiture pour voler un paquet à l'intérieur. Elise, secouée, ne répond rien et s'en va.

Un soir suivant, Daniel, qui se rend par les petites rues sombres à la station de radio locale où il anime une émission, se fait agresser par quelqu'un de non-identifiable qui le laisse KO au sol. Elise, qui écoute la radio chez elle, entend l'animateur annoncer que Daniel n'est pas arrivé et que son émission ne pourra donc avoir lieu comme prévu.

Le lendemain, à la sortie du lycée, Angèle remet discrètement un test de grossesse à Elise qui traverse la petite ville pour rentrer chez elle. En passant devant l'agence immobilière que tient sa mère, elle la voit en conversation avec Jacques : celui-ci cherche un appartement au centre ville et apprend incidemment à Catherine qu'il s'est fait voler récemment un lecteur CD portable dans sa voiture. Arrivée chez elle, Elise essaie le test de grossesse mais n'arrive pas à le lire avec certitude. Dépitée, elle descend dans la rue le jeter dans une poubelle.

Le lendemain, Catherine fait visiter à Jacques un appartement vide, à louer, qu'ils parcourent en tous sens. Dans l'appartement d'en face, de l'autre côté de la rue, ils peuvent voir Cyrille chez lui. La nuit, Angèle, qui fait du baby-sitting chez Jacques, est en train de coucher Babalou. Elle lui prête un moment le portable pour pouvoir regarder une émission de télé dans le séjour. Elle est interrompue par Babalou alors qu'elle est en train de téléphoner à Elise pour connaître le résultat du test. Un moment plus tard, elle s'est endormie sur le divan lorsque Jacques entre et la réveille en sursaut. Lorsqu'elle est partie, Jacques, très perplexe, découvre sous l'oreiller de Babalou le même portable que celui qu'il s'est fait voler au début du film.

Alain Bergala

.....



GÉNÉRIQUE

Conception, scénario, réalisation
Alain Bergala

Producteur exécutif, casting : Yves Cassan

Lumière : Laurent Charles

Cadre : Philippe Fricaud, Alain Bergala

Son : Eric Drutel

Scripte : Christine Colombar

Montage : Annick Bouleau, Noël Caviglioli

Assistant : Mathieu Cassan

Musique émission télé : Bruno Galland

Conformation : Henri Coindard

Production : Institut de l'Image d'Aix en Provence

(Emmanuelle Ferrari, Jean-Paul Bastide).

Avec la participation de :

La DRAC Provence Alpes Côte d'Azur

L'Institut de la Communication Université Lumière Lyon 2
Grand Canal

Avec :

Elise : Nadira Aouadi

Angèle : Yaël Trouyet

Cyrille : Gilles Rebeles

Daniel : Pierre Rettig

Babalou : Claire Barthélémy-Blanc

Jacques : Jean Maurice

Catherine : Claude Massabiau

Le guitariste de l'émission télé : Bruno Galland

L'animateur radio : Bruno Dikoumé

Le technicien radio : Yves Cassan

L'agresseur nocturne : Philippe Fricaud

Le vendeur : Eric Drutel

L'infirmière : Emmanuelle Ferrari

Remerciements :

Dominique Belloir, Nathalie Bourgeois, Christian Boustani,
Michel Bouvier, Nicole Brenez, Annie Coindard, Europe 2 Gap,
Bruno Galland, Pierre Geniaux, Lycée Centre de Gap,
Sylvie Malfroy, Jean-Luc et Richard Mini, Françoise Noël,
Jean-Claude Robert, Annie Tanc.

© *Institut de l'Image d'Aix en Provence 1992*



TABLE DES DURÉES DES SÉQUENCES PREMONTÉES

Titre	Durée		
	Premier montage	Deuxième montage	Troisième montage
1. L'achat	1' 16	0' 44	Ø
2. L'évanouissement	1'	0' 46	0' 53
3 Le réveil	0' 44	0' 47	Ø
4 Le vol	1' 09	1' 04	1' 05
5 Le cadeau	1' 06	1' 15	1' 22
6 Le mensonge	1' 24	1' 23	1' 30
7 La rupture	2' 01	2' 30	Ø
8 L'agression	1' 50	1' 31	1' 37
9 Le test + 10 Le soupçon (inséré dans la séquence 9)	3' 07	3' 04	Ø
11 La visite	2' 06	2' 05	Ø
12 La garde	1' 38	1'13	1' 56
Epilogue	0' 38	Ø	Ø

SEQUENCE 1 : L'ACHAT

SCENARIO

Jacques (40 ans) est dans une petite rue commerçante avec sa fille Babalou (8 ans). Il a déjà les mains encombrées de paquets. Ils passent devant la vitrine d'un magasin de disques et d'appareils audio. Le regard de Jacques est attiré par un lecteur de CD portable. Il entre dans la boutique sans hésiter.

LE VENDEUR

Je les ai reçus ce matin, j'allais vous appeler.

JACQUES

C'est parfait, vous allez pouvoir m'ouvrir une ligne de crédit...

Le vendeur sort l'appareil et explique à Jacques son fonctionnement.

LE VENDEUR

Pour la batterie, Je vais vous montrer : pour recharger il faut la laisser en place dans l'appareil, brancher le bloc secteur là, etc. etc.

Depuis que Jacques est entré dans la boutique, Cyrille, un garçon de 17 ans, apparemment en train de chercher dans un bac un disque classique, écoute et observe la scène du coin de l'œil.

AU TOURNAGE

La nie était en plein chantier à cause de gros travaux et il a été impossible de tourner un plan de situation où l'on aurait vu arriver Jacques et sa fille. Le plan de travail n'a pas permis de trouver le temps de tourner ailleurs ou plus tard un plan équivalent.

Le rôle du vendeur a été joué par un membre de l'équipe qui a improvisé, en fonction de l'appareil, la démonstration de son fonctionnement.

On a préféré, comme le montrent les rushes, « ruser » avec la petite fille pour qu'elle fasse son geste de façon naturelle sans qu'on lui demande véritablement de jouer, ce qui risquait d'être plus ingrat et plus difficile pour elle.

SEQUENCE 2 : L'EVANOUISSEMENT

SCENARIO

Cours de Gymnastique au lycée : une partie de hand-ball dans la cour. On repère déjà plus particulièrement deux jeunes filles parmi les élèves qui jouent : Angèle et Elise.

A un certain moment de la partie, il y a un coup franc : c'est Elise qui se prépare à le tirer sous le regard d'Angèle. Elle se concentre, court, se déploie en l'air et retombe évanouie. Avant de sombrer dans le trou noir, elle voit Angèle qui se penche sur elle.

ANGELE
Elise !

AU TOURNAGE

- On a demandé aux élèves de la classe de disputer une vraie partie de hand-ball sans tenir compte de la caméra. Le cadreur était donc quasiment en situation de reportage en direct mais s'est efforcé de suivre les deux élèves qui jouaient Elise et Angèle plutôt que la partie elle-même.
- Seul le moment de la partie qui concerne le coup franc a été mis en scène, avec trois sortes de plans :
 - a) le groupe des élèves assises qui regarde le coup franc off.
 - b) Angèle, qui est la seule à regarder l'action debout.
 - c) Elise qui tire et simule l'évanouissement.
- Au cours du tournage de cette scène, il est arrivé un incident à la prise de son. Un vent assez violent s'est levé en cours de partie, que la bonnette qui était sur le micro n'a pas été suffisante pour filtrer. Dans les rushes, on entend donc par moments des bruits de vent dans le micro.

SEQUENCE 3 : LE REVEIL

SCENARIO

Quand Elise se réveille, elle est couchée sur un lit d'infirmierie et voit Angèle assise auprès d'elle.

ANGELE

Tu es tombée dans les pommes ! L'infirmière arrive, ça va ?

ELISE

Ca m'a piqué partout et J'ai entendu ta voix comme dans un haut-parleur.

ANGELE

Tu te sens comment, maintenant ?

ELISE

C'est vrai que des fois on s'évanouit quand on est enceinte ?

ANGELE

J'en sais rien. Tu as peur d'être enceinte ?

ELISE

J'ai dix jours de retard. J'ose pas aller acheter un test. Ici tout se sait...

ANGELE

Je garde souvent le bébé de la pharmacienne de la place Roulet. Elle est sympa, je lui dirai que c'est pour une copine, elle dira rien.

A ce moment-là, l'infirmière arrive.

L'INFIRMIERE

Mais alors Elise, qu'est-ce que tu nous fais là ! Reste allongée, Je vais prendre ta tension.

Qu'est-ce que tu as pris ce matin, pour ton petit déjeuner ?

ELISE

juste un café.

AU TOURNAGE.

On a filmé la scène de trois façons différentes :

Premier filmage : En un seul plan, mais la caméra panoramique en gros plan d'un visage à l'autre. Cette façon de filmer une telle scène est très périlleuse pour les acteurs (qui doivent jouer tout leur dialogue sans erreur et de façon entièrement satisfaisante pour le réalisateur qui ne pourra rien rattraper ni améliorer au montage) et pour le cadreur qui doit réussir tous ses mouvements et ses cadres pendant un plan très long, tout en suivant les indications du réalisateur quand au moment où il faut changer de visage. La fin du plan était d'autant plus périlleuse que le cadreur n'avait aucun repère visuel pour aller cadrer le visage de l'infirmière dans l'entrebâillement de la porte et qu'il lui fallait tomber juste, sans possibilité de recadrer. Une seule prise a été réellement satisfaisante et utilisable, celle qui figure dans les rushes.

Deuxième filmage : En deux gros plans sur les visages, de même valeur que le plan précédent. Ici, on fait jouer à chaque prise la scène en entier par les deux acteurs mais on ne cadre que l'un des deux visages en plan fixe. On demande cependant à l'acteur off de jouer sa scène comme s'il était dans le cadre, et l'on enregistre sa voix avec autant de soin que celle du personnage in. Dans les rushes, on a gardé ici la meilleure prise sur chacune des deux actrices.

Troisième filmage : En un seul plan-séquence fixe englobant les deux personnages et la porte où va apparaître dans la profondeur, en fin de scène, l'infirmière. La difficulté, ici, a été de trouver, dans l'espace réel, ce point stratégique d'où l'on pouvait tout faire tenir dans le même cadre, les deux personnages en position basse et l'infirmière debout. La meilleure prise de ce plan figure dans les rushes.



SEQUENCE 4 : LE VOL

SCENARIO

Dans les rues du centre ville, Cyrille suit Jacques et sa fille à distance.

Jacques pose des paquets dans sa voiture, stationnée dans une petite rue, et repart faire d'autres courses.

Cyrille casse une vitre de la voiture avec une pierre. Le bruit alerte Daniel qui bricolait sa moto dans un hangar proche. Il voit passer Cyrille qui court en tenant un paquet. Daniel sort, s'approche de la voiture et découvre un petit tas de vitre brisée près de la portière avant.

AU TOURNAGE

- Les scènes où Jacques marche avec sa fille dans les rues de Gap ont été tournées au milieu des vrais passants qui n'étaient pas avertis qu'ils allaient être filmés, ce qui a pu poser à certains moments des problèmes de regards-caméra indésirables.
- Etant donné le budget limité du film, il n'était évidemment pas question de briser réellement une vitre de la voiture. Cette action-là a donc été traitée en son seul, et sera nécessairement off au montage. A la fin des rushes on trouvera donc un « son seul », sans image, d'un bris de vitre.

SEQUENCE 5 : LE CADEAU

SCENARIO

Cyrille, chez lui, sert du café à Elise. Puis, sortant un paquet-cadeau de derrière son dos, il le tend à Elise.

CYRILLE

Tiens, c'est pour toi... Mais je préfère que tu le dises à personne...

Elle ouvre le paquet-cadeau, est visiblement surprise - c'est un cadeau trop important et trop cher : un lecteur CD portable -, regarde Cyrille dans les yeux mais n'ose pas demander d'explications. Echange muet de regards, de sentiments, de doutes. Un plan subjectif, depuis la fenêtre d'en face, de l'autre côté de la petite rue, sur eux deux, mais on ne sait pas qui les regarde.

AU TOURNAGE.

- Cette scène, qui nécessitait concentration et émotion, était difficile à jouer pour des non-acteurs. La tension du tournage a fait que de nombreuses prises se sont terminées, comme on peut le voir sur les rushes, par des rires. Cela ne doit évidemment pas être une raison pour éliminer ces prises. Au montage, une prise qui se termine par un incident de cet ordre peut se révéler parfaitement « juste » et utilisable pour tous les autres moments.
- Tous les moments de la scène ont été tournés, en plans de même valeur, sur l'un et sur l'autre des personnages, ce qui laisse une grande latitude de choix au montage.
- Le plan vu depuis la maison d'en face n'a pas été tourné dans le même appartement que la scène filmée en intérieur, pour des raisons matérielles et de lumière. Mais pour le spectateur, la continuité du montage fait qu'il ne doutera pas qu'il s'agisse du même appartement.

SEQUENCE 6 : LE MENSONGE

SCENARIO

Elise est dans sa chambre avec Angèle qui est en train d'écouter un CD sur le portable. Angèle enlève les écouteurs, les pose sur la table, et enfile sa veste car elle doit partir.

On entend arriver, off, Catherine, la mère d'Elise, qui revient de son travail et entre dans la chambre. Elle embrasse les deux filles.

CATHERINE

Ca va, les filles? (à Angèle) Et ton frère, il l'a eue sa première permission?

ANGELE (*riant*)

Il faut voir la coupe qu'ils lui ont fait ! On le reconnaît plus ! Bon, il faut que J'y aille, maintenant. Mon père, l'heure du repas c'est sacré !

Catherine voit le portable et pense qu'il est à Angèle.

CATHERINE

C'est beau ça ! Tu te l'es payé avec ton baby-sitting ?

Angèle est surprise, ne sait que répondre. Elise la prend de vitesse : elle tend le portable à Angèle, en lui disant

ELISE

Tu me le prêteras

Angèle a un moment de stupeur mais comprend qu'il faut jouer le jeu devant Catherine, prend le portable et s'en va. Catherine s'assoit.

CATHERINE

Et cette interro, ça a marché ?

Elise, rêveuse, ne répond pas.

AU TOURNAGE.

- Lors du tournage de cette scène (mais cela vaut aussi bien pour la plupart des autres) le dialogue écrit dans le scénario a été légèrement modifié sur des points de détails, lors des répétitions, après négociation avec les acteurs. Ces retouches peuvent être demandées par un acteur qui préfère formuler autrement, avec des mots ou une expression qui lui sont plus familières, tel segment du dialogue. Elle peuvent aussi être le fait du réalisateur qui découvre, au moment des répétitions où il entend pour la première fois sortir de la bouche des acteurs le texte qu'il a écrit, qu'une formulation légèrement différente conviendrait peut-être mieux que ce qu'il avait écrit a priori, avant de connaître les acteurs, le décor, l'ambiance, etc.
- Cette scène, ainsi qu'en atteste le scénario, devait être tournée en intérieur, dans la chambre d'Angèle. En arrivant sur les lieux du tournage, dans la maison qui devait servir de décor, on a découvert cette terrasse d'où il était possible de voir arriver et repartir les personnages et où l'on pouvait tourner sans éclairer, ce qui nous laissait plus de temps pour la mise en scène, la direction d'acteurs. Il a donc été décidé de profiter de ces deux avantages, qu'aucun inconvénient majeur ne venait compenser négativement, et de tourner en extérieur.
- La scène a été tournée de nombreuses fois en entier, cadrée successivement : en plan d'ensemble sur les trois personnages, en gros plans sur Elise, sur Angèle, sur la mère et sur le lecteur de CD qui est au centre des enjeux. On a ensuite tourné quelques gros plans plus fragmentaires de regards plus tenus, mieux marqués, et du ballet des gestes autour du portable.

SEQUENCE 7 : LA RUPTURE

SCENARIO

Un cabanon dans la campagne proche. Elise est seule à l'intérieur, assise, et regarde les débris d'une vitre cassée. Daniel arrive sur sa mobylette. Il entre dans le cabanon.

ELISE

Cette fois, Daniel, c'est vraiment fini. C'est plus la peine de réessayer, tu vois bien que ça peut plus marcher entre nous.

DANIEL

C'est à cause de l'autre « manche à balai » là ?

ELISE

Ca te sert à quoi d'être méchant, Tu gâches encore un peu plus, c'est tout.

DANIEL (*insinuant*)

Peut-être. Mais ça me fait mal au cœur de te voir avec ce malhonnête.

ELISE

Qu'est-ce que tu racontes ?

DANIEL

Si tu veux le savoir, c'est un voleur ton Cyrille. je l'ai vu : il a cassé la vitre d'une voiture pour voler un paquet qui était dedans.

Elise ne répond rien, sort du cabanon et s'en va à pied. Un moment plus tard, Daniel la rejoint en mobylette.

DANIEL

Allez monte, ça change rien!

Elle continue à marcher sans lui répondre.

Il la double et roule vers Gap.

AU TOURNAGE

- Le tournage a été émaillé de quelques incidents de tournage relativement banals : micro qui descend dans le champ en cours de prise, acteur qui ne trouve pas la bonne place lors de la première prise sur son arrivée en mobylette et se retrouve hors champ. On en a gardé trace dans les rushes.
- Le plan « descriptif » extérieur du cabanon dans lequel ils se sont donné rendez-vous a été fait très rapidement, à la main, car le tournage en intérieur avait été plus long que prévu et on était en retard par rapport au plan de travail de l'après-midi qui était très chargé. Il s'est révélé par la suite très imparfait, trop tremblé, à la limite de l'inutilisable. On l'a cependant laissé dans les rushes pour le cas où un utilisateur voudrait essayer de l'intégrer au montage malgré son imperfection ou en aurait impérativement besoin. Il arrive en effet souvent qu'un plan qui paraît à peu près inutilisable à la vision des rushes finisse par s'intégrer sans gros problèmes, une fois coupé et monté, dans la succession des plans.
- L'ingénieur du son a enregistré, en prévision du montage de cette séquence, un son d'ambiance, où l'on entend principalement des oiseaux, suffisamment long pour couvrir sur l'ensemble de plusieurs plans, voire de la scène. On trouvera ce son seul en fin de rushes.

SEQUENCE 8 : L'AGRESSION

SCENARIO

Daniel, qui présente une émission du soir dans une radio locale, se rend au studio par les petites rues sombres. Il se fait agresser par quelqu'un qui surgit d'un porche et qui s'enfuit sans qu'on puisse l'identifier, le laissant au sol, K.O. Pendant ce temps, au studio, l'équipe qui anime la radio se demande si Daniel va enfin arriver car c'est bientôt l'heure de son émission. Elise, dans sa chambre, fait ses devoirs en écoutant un petit transistor : à vingt heures, elle entend le présentateur annoncer que Daniel n'est pas venu et que son émission n'aura pas lieu ce soir.

AU TOURNAGE

- L'émission de radio a été filmée dans le studio d'une radio locale dont le jeune présentateur est un des animateurs. C'est donc lui qui a préparé son journal, comme pour une vraie diffusion, à partir des événements régionaux du jour.
- Plusieurs plans de cette séquence - où l'on devrait normalement entendre l'émission de radio (Elise en train de travailler chez elle en écoutant la radio où Daniel doit parler; Le technicien en train de réaliser l'émission en direct) ont été filmés sans le son de la radio. En effet, dans ce cas de figure, il faut pouvoir décider au montage que c'est tel ou tel moment précis de l'émission de radio que l'on veut faire entendre sur telle ou telle image. C'est au montage seulement que l'on placera les sons de radio choisis, ce qui permet de travailler les ellipses. On a donc enregistré un très long plan de l'animateur radio sur l'intégralité de son flash d'information pour préserver une grande latitude de choix au montage, tant à l'image qu'au son, de cette émission de radio.
- L'éclairage de cette scène, en extérieur, a été le plus difficile à mettre en place avec les faibles moyens dont nous disposions. Il fallait en effet éclairer une portion suffisante de la rue, en pleine nuit, pour pouvoir filmer plusieurs plans du parcours nocturne de Daniel jusqu'au lieu du guet-apens. Nous avons utilisé la totalité des moyens d'éclairage dont nous disposions, mais qui se sont révélés insuffisants pour certains plans qui manquent objectivement de lumière. Cette carence obligera, comme cela finit toujours par arriver dans un film, à penser le montage en fonction des plans réellement utilisables puisqu'il n'était pas possible, dans les conditions de ce tournage, de procéder à des « retakes ».

SEQUENCE 9 : LE TEST

SCENARIO

Angèle, a la sortie du lycée, donne discrètement un test de grossesse à Elise.

ANGELE

Tiens, je l'ai... Et avec Daniel, tu en es où ?

ELISE

Oh lui, il ne pense qu'à sa radio libre!

Ensuite Elise rentre seule chez elle. Pendant le parcours, elle voit dans la rue un certain nombre de choses, de gens, de signes, qui la renvoient à ses préoccupations ou à une soudaine étrangeté du monde. Elle passe devant l'agence immobilière de sa mère.

(Ici s'intercale la séquence 10 où dialoguent Jacques et la mère d'Elise)

Chez elle, seule, enfermée dans sa chambre, Angèle est en train de regarder le petit disque du test, qu'elle compare avec la photo, : indécidable.

Elle descend jeter le tout dans une poubelle, dans la rue, où il y a des restes de riz.

AU TOURNAGE

-La partie de la séquence qui concerne la balade d'Elise en ville a été tournée en une après-midi, en situation de semi-documentaire. L'équipe est donc partie, avec l'actrice, au hasard des rues animées du centre ville. Le jour avait été choisi dans le plan de travail en fonction de cette animation. Les plans étaient improvisés selon les éléments rencontrés, mais avec quelques thèmes préconçus quant aux choses qui pourraient attirer son regard et capter son attention à ce moment-là du récit (elle a peur d'être enceinte) : tout ce qui pouvait évoquer la maternité, ou l'angoisse du doute, mais aussi ce qui pouvait faire signe à son désir de garder sa liberté de jeune fille : mode, maquillages, signes de séduction, etc. Au tournage nous avons rencontré au hasard de notre promenade des éléments qui n'entraient pas dans une série thématique préconçue mais qui ont suscité chez nous le désir de les filmer, comme la moto rouge qui se trouve à la fin des rushes.

Un tel mode de tournage est évidemment très aléatoire et il faut tourner un nombre de plans nettement plus grand - pour la même durée utile - que pour une séquence normale, mise en scène. Les aléas inhérents à ce style de tournage - problèmes de flous, de sons off agressifs ou indésirables, de mouvements incontrôlés de la caméra, de sons « accidentés », de regards-caméra des passants - font qu'un certain nombre de plans ou de morceaux de plans tournés sont inutilisables. On en a laissés quelques-uns dans les rushes pour rendre compte de ces risques inévitables en situation de cinéma semi-direct (y compris une fin de plan où, pour avoir le son de la fontaine en continuité sur une durée assez longue, on n'a pas coupé la prise-images).

Le plus souvent, nous avons filmé les plans par paires : un plan d'Elise regardant et le plan correspondant sur la chose regardée, ou l'inverse : un plan subjectif et le plan d'Elise ensuite.

Le plan correspondant à l'arrivée d'Elise devant l'agence immobilière de sa mère n'a pas été, lui, improvisé, mais soigneusement mis en scène pour un futur raccord avec la séquence 10.

SEQUENCE 10 : LE SOUPCON

(Cette séquence doit s'insérer au milieu de la séquence 9, lors de la balade en ville d'Elise)

SCENARIO

Jacques consulte Catherine dans son agence immobilière. Ils se connaissent vaguement, de vue. Jacques voudrait louer un appartement plus grand. On prend la conversation en route.

JACQUES

Non, J'aime mieux le centre ville. J'ai jamais aimé les pavillons.

CATHERINE

L'avantage, en pavillon, c'est qu'on n'a pas de voisins. Et si on veut écouter de la musique à minuit, il n'y a pas de problèmes.

JACQUES

Oui, mais j'aime bien la vie de quartier, c'est quelque chose qui me convient mieux. Bien sûr, si ce n'est pas l'horreur... Ma petite fille grandit maintenant, j'aimerais bien trouver quelque chose de plus grand, mais vraiment au centre ville.

CATHERINE (*accommodante*)

C'est vrai qu'en ville, on est moins seul, et un peu plus à l'abri des cambriolages...

JACQUES

Ca, vous savez!... Il y a deux jours, je me suis fait taxer un lecteur de CD tout neuf, dans ma voiture. Gap, c'est comme toutes les villes, aujourd'hui.

Catherine est troublée. Elise, qui passait dans la rue, a assisté à une partie de la scène, de l'extérieur. Sa mère, elle, ne l'a pas vue.

AU TOURNAGE

- Cette séquence, au dialogue relativement long, était difficile à jouer pour les deux « comédiens » qui étaient en fait des non-acteurs. Il a donc fallu multiplier les prises pour pouvoir être sûr d'avoir un matériel suffisant et utilisable au montage, où les petites imperfections passagères du jeu des acteurs ne seraient pas une gêne dans la mesure où l'on aurait d'autres prises dans le même axe et avec le même cadre.
- On constatera de petites variations entre le texte du scénario et le texte filmé, légèrement remanié par les acteurs, après négociations avec la réalisation, lorsque la formulation écrite leur posait problème. On rencontrera aussi de légères variations d'une prise à l'autre dues à la longueur et à la difficulté du texte à mémoriser, mais tout à fait acceptables dans un dialogue informatif de ce type.
- Afin de ne pas avoir à réinstaller entièrement les éclairages à chaque changement de plan, on a tourné d'abord tous les plans axés sur Catherine, puis tous les plans axés sur Jacques, comme cela se pratique le plus souvent dans une scène de dialogue en champ-contrechamp de ce type.
- Les deux plans de l'extérieur de la boutique, censés être des regards subjectifs d'Elise, ont été tournés dans la continuité du tournage à l'intérieur de la boutique. Par contre le plan d'Elise dans la rue en train de regarder à l'intérieur de la boutique a été tourné un autre jour, celui du filmage de la balade d'Elise dans les rues, et on le trouvera donc à sa place, dans les rushes de la séquence 9.

SEQUENCE 11 : LA VISITE

SCENARIO

Catherine fait visiter à Jacques un appartement vide. Ils vont et viennent d'une pièce à l'autre, Un courant d'air fait claquer la fenêtre, une ampoule électrique tombe et se brise au sol en petits morceaux.

Chacun des deux, séparément, aperçoit à une fenêtre d'en face, de l'autre côté de la rue, Cyrille chez lui : même cadrage que dans la séquence 5.

AU TOURNAGE

Le tournage de cette séquence a été très largement improvisé en fonction du décor : un appartement en travaux, et des possibilités qu'il offrait. La plupart des éléments visuels (le pantalon et les sacs de ciment, le sable, les prises électriques bleues, etc.) ont été trouvés tels quels dans ce décor, sans la moindre intervention de notre part.

Le son des cloches sur l'un de ces plans est aussi le fait du hasard : nous avons seulement prolongé ce plan pour avoir une longueur plus grande de ces cloches qui sonnent, afin de pouvoir éventuellement en utiliser une partie en son seul.

Il n'y avait pour cette scène que très peu de plans préconçus (la fenêtre qui claque, l'ampoule qui se brise, le regard vers la fenêtre d'en face) : les autres plans ont été décidés, cadrés et tournés en fonction de l'état des lieux et de l'inspiration du moment.

SEQUENCE 12 : LA GARDE

SCENARIO

Angèle garde Babalou chez Jacques. Elle est en train de lui chanter une chanson d'enfant.

ANGELE

Maintenant, je vais regarder une émission à la télé. je te prête un peu ma musique, et après tu t'endormiras.

Angèle met l'écouteur de son lecteur CD aux oreilles de Babalou et sort de sa chambre.

Un moment plus tard, on voit sur l'écran de télé un guitariste, en concert. Babalou, couchée dans la pénombre de sa chambre, écoute au casque le portable. Puis elle enlève le casque, descend du lit et vient regarder par l'entrebâillement de la porte. Elle voit le canapé vide. Elle ouvre un peu plus la porte, s'avance de quelques pas dans la pièce et voit Angèle accroupie, de dos, en train de téléphoner à voix basse, mais Babalou ne peut pas entendre ses paroles, couvertes par le son de la télé.

ANGELE

Alors ?

VOIX D'ELISE :

je ne sais pas.

ANGELE

Comment ça, tu sais pas? Et le test ?

VOIX D'ELISE

C'est un peu bleu, mais c'est pas comme sur le tube du dessin.

ANGELE

Et alors, qu'est-ce que tu vas faire ?

Voix d'ELISE

je sais pas

En tout cas merci pour le baladeur.

ANGELE

Au début, j'avais pas trop compris...

Voix D'ELISE

je t'expliquerai...

Angèle a entendu Babalou, se retourne, raccroche et lui dit:

ANGELE

Qu'est-ce que tu fais là? Allez, va te coucher!

Babalou referme la porte et fonce sur son lit.

Plus tard dans la nuit, grand silence : Angèle s'est endormie sur le canapé. Neige sur l'écran télé. Jacques entre doucement, la regarde endormie, s'approche du canapé et la réveille en lui touchant l'épaule : elle sursaute avant de réaliser où elle est.

(Voir tournage page suivante ...)



AU TOURNAGE

- La principale difficulté de ce tournage a été de faire jouer la petite fille qui, à cause de son jeune âge, avait du mal à se concentrer. Ce qui explique la « direction d'acteur » à haute voix pendant la prise, qui n'était pas gênante en l'occurrence car au moment de son apparition à la porte de la chambre, on savait que l'on pourrait toujours montrer le son du plan d'Angèle en train de téléphoner ou le son de la télévision.
- C'est l'actrice qui joue le rôle d'Angèle qui a choisi cette chanson d'enfant qui lui était familière, donc facile pour elle à chanter.
- Pour la conversation au téléphone, on a enregistré en son direct le seul dialogue d'Angèle. Le dialogue correspondant d'Elise a été enregistré en son seul et on le trouvera en fin de rushes. Cela autorise tous les choix possibles au montage-mixage.
- L'émission musicale qui passe à la télévision était évidemment un enregistrement vidéo que l'on pouvait caler à volonté, avec un magnétoscope dissimulé, pour revenir au même passage musical à chaque prise, sans quoi le montage en aurait été par la suite impossible.