Document généré le 25 avr. 2024 04:02

Séquences
La revue de cinéma

Vidéo d'auteur à la télévision? Réalité ou fiction

James Dormeyer

Numéro 172, mai–juin 1994

URI : https://id.erudit.org/iderudit/49862ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)
1923-5100 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Dormeyer, J. (1994). Vidéo d'auteur à la télévision? Réalité ou fiction. *Séquences*, (172), 14–18.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 1994

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Mes premières expériences en dramatiques-video remontent aux années 70, époque où je réalisais chaque semaine une émission d'une demi-heure pour enfants, peuplée de comédiens déguisés en chien, en chat, avec parfois çà et là, un humain ou deux égarés dans un monde où toutes les fantaisies étaient possibles, dès lors que ces animaux fictifs avaient le don de la parole !

Nous n'avions que deux heures pour enregistrer cette émission d'une demi-heure, et ne disposant que de deux caméras, je crois bien que les premières prouesses dont je fus fier consistaient à varier le plus possible mes cadrages par un découpage très minutieux, sans dépasser mon temps d'enregistrement.

Puisqu'il s'agissait chaque fois du même décor et des même personnages, j'acquis peu à peu une sorte d'habileté dans cet exercice qui me combla un certain temps, mais dont je mesurai vite les limites, puisqu'en fait, je ne faisais que *montrer* le mieux possible, et par des cadrages de plus en plus précis et appropriés, des comédiens jouant leur texte.

Le véritable créateur de ces séries, c'était l'auteur. Et même si le réalisateur intervient de façon majeure, en particulier lors de la distribution des rôles, du choix des costumes, du style des décors et de ses accessoires, et sans minimiser l'importance des décisions prises à ces moment cruciaux qui précédent le lancement définitif d'une série, il reste qu'au niveau du langage de l'image proprement dite, la marge de manoeuvre, si vaste dans une création cinématographique, se trouve soudain limitée par les conditions même d'enregistrement imposées à tous de la même façon, dès lors qu'il s'agit d'enregistrer dans un espace donné, avec un nombre de caméras donné, le même décor, et pratiquement les mêmes personnages au cours d'une ou plusieurs années. Le réalisateur a le style que tous ces éléments lui imposent. Cela est tellement vrai qu'il m'est arrivé d'être remplacé, parfois sur cette série ou sur d'autres, sans que l'image en soit le moins du monde modifiée, et bien malin celui qui pourrait identifier, d'un réalisateur à l'autre, sur une même série, des styles d'images différents.

UNE PREMIÈRE VICTOIRE

Par bonheur, ces premières dramatiques dont je parle, ne s'engluaient pas dans le réalisme quotidien auquel sont soumis la plupart des téléromans, et comme nous étions dans la pure fantaisie, ma première victoire sur l'emprisonnement du texte, fut de faire comme *éclater* le décor: un des personnages était alité, avec une forte fièvre, et la garde-malade s'était assoupie. Le texte disait simplement que «Tommie rêvait qu'il était à la chasse...» Comme son lit se trouvait dans un angle de la chambre, j'avais fait glisser les deux murs qui formaient le coin, en les faisant s'éloigner l'un de l'autre à angle droit, découvrant à l'arrière un décor de forêt, si bien que lit, malade, garde-malade endormie, commode et même cadres et fusils suspendus qui étaient restés en place, se trouvaient soudain au beau milieu d'une forêt bruissante d'oiseaux. Tommie se levait, décrochait son fusil, tirait vaguement quelques coups en l'air qui faisaient s'abattre une avalanche de plumes, puis se recouchait, tandis que les murs, discrètement reprenaient leur place... Un vrai rêve !

En soi, cette trouvaille n'avait rien d'exceptionnel. Les metteurs en scène de théâtre jouent constamment avec ce genre de magie. Mais que cette journée d'enregistrement soit restée à ce point, au delà d'une vingtaine d'années, gravée dans ma mémoire, signifie sans doute quelque chose. Un peu comme une certaine madeleine dans une tasse de thé, le gâteau lui-même, le breuvage, le décor qui glisse

VIDÉO d'auteur à la télévision?

Réalité ou fiction

par James Dormeyer

Le Conte de l'oiseau. Un enfant incrusté derrière un tronc d'arbre dessiné par d'autres enfants.

ne sont pas grand-chose en eux-mêmes. Mais ils ont le don, le mystérieux don de provoquer une interrogation. Et je n'ai cessé depuis de soliloquer sur cette interrogation, en me risquant parfois à livrer mes réflexions à quelques personnes, souvent très maladroitement, au point de m'attirer quelques sourires sceptiques ou quelqu'autre interrogation à laquelle je n'avais pas de réponse, ce qui me plongeait encore davantage dans de nouveaux soliloques.

Cette velléité de créer, sans préjuger aucunement de la valeur des créations qu'elle engendra, m'a toujours habité, comme un démon secret, parfois nourri d'orgueil ou parfois de panique à ne pas rejoindre les rêves, ou parfois d'actes énormes d'humilité paralysante, ou parfois de l'urgence à faire certaines images, velléité attisée par mon apprentissage à l'HIDEC des rudiments de l'écriture cinématographique.

Autant la fiction sur film allait de soi comme une création autosuffisante, au même titre que la fiction romanesque, dont tous les ingrédients, décors, personnages, effets visuels se seraient rapportés à une même conception, une même vision née dans l'esprit d'un réalisateur au point d'en faire une réalité en soi, refermée sur elle même comme un autre monde, autant la fiction sur vidéo m'apparaissait comme un regard extérieur jeté *sur* une *réalité* se déroulant *en avant* d'une caméra, et dont cette caméra, et l'oeil qui se cache derrière, et ultérieurement, le spectateur étaient témoins, probablement parceque le video est toujours susceptible d'être *en direct* sur une réalité, ce qui n'est pas le cas du film, et que rien, effectivement ne permet de distinguer une image transmise directement d'une image enregistrée.

En cela, le spectateur d'un match de hockey se déroulant au même moment, peut-être aux antipodes, et le spectateur d'une fiction-video se rapprochaient du spectateur de théâtre, témoin en direct d'un événement scénique, jouant le jeu d'y croire, mais toujours conscient de la rampe qui le sépare de la fiction, toujours conscient de la performance du comédien derrière son personnage et du rôle symbolique du décor, des éclairages, et des dispositifs scéniques. Mais pas plus le réalisateur du match de hockey ne pouvait intervenir sur la réalité se déroulant devant ses caméras, pas plus je ne pensais pouvoir le faire. Je ne pouvais être à la fois témoin et créateur.

UN ESPACE SCÉNIQUE

En agissant ce jour là sur le décor, j'eus l'impression de transformer un banal studio, lieu de ce décor, en un *espace scénique*, exactement comme ce qui se passe sur une scène de théâtre: le studio, le plateau, la magie du lieu lui-même, l'espace de ce lieu que j'étais capable de modifier à ma guise, devenaient *signifiant*, avaient un rôle à jouer dans la dimension visuelle partie du texte. Je devenais *agissant*. J'ajoutais *ma* poésie à celle de l'auteur, et j'eus le sentiment d'aller ainsi au delà de la simple jonglerie d'un plan à un autre toujours perfectible certes, mais subordonnée aux dialogues et aux mouvements des comédiens.

En agissant sur le contenu de l'image, par cette vision irréelle de deux murs qui s'ouvrent sur une forêt, je venais en outre de mettre à profit cette propension de l'image video à ne transmettre que la réalité; je la prenais comme à son propre piège: je l'obligeais à transmettre une réalité certes, mais une réalité insolite, d'autant plus insolite, surprenante et inattendue qu'elle était transmise avec une authenticité froide de constat électronique dont on n'avait pas à douter. Il y avait là tout un domaine à explorer.

Le studio, d'emprisonnant qu'il avait été, devenait au contraire, lieu de libération poétique.

Le vidéo, comme on l'a vu plus haut, doit une grande part de son indubitable authenticité au fait que lui seul peut transmettre *en direct* un événement, qu'il soit de réalité ou de fiction. Plus cet événement se déroule sous nos yeux dans sa continuité, plus il apparaîtra authentique et vrai, et plus la relation spéctateur-image sera intense.

Grujot et Délicat. La découverte de la fantaisie totale...

La Rose des sables. Pas de décor. Une discussion — et une caméra — qui tournent en rond.

On se souviendra, à ce titre, de la fascination exercée par cet interminable plan des premiers pas de l'homme sur la Lune.

À l'inverse, qu'une coupure intervienne, et l'a priori d'authenticité de cet écoulement du temps et de la réalité qu'il véhicule, s'en trouvera amoindrie. Il y a eu interruption du temps, donc affaiblissement de *l'impact-réalité*. Comme il semble bien que le premier message que le video transmette, de façon pour ainsi dire *subliminale*, ce soit celui du temps réel et de son écoulement, j'en arrivai à la conclusion que si toute coupure de l'image video diminue sa crédibilité quant au temps réel, elle affectera du même coup l'intensité de la relation du spectateur à l'image, et qu'il faudrait donc préférer au classique découpage d'une caméra à l'autre, qui sont autant de coupures, le *plan séquence* comme instrument de langage privilégié, particulièrement dans le domaine dramatique.

La parenté *théâtre-vidéo* m'apparaissait de plus en plus évidente, tout d'abord par le déroulement de l'une et l'autre forme d'expression dans le temps réel, ensuite par l'ouverture d'un espace scénique, le plateau du studio, comparable à celui d'une scène.

POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Puisque le vidéo s'en tenait à la stricte transmission d'une réalité qu'il nous faisait apparaître comme indubitable, un décor voulant avoir l'air vrai serait tout de suite apparu comme faux ! Et à moins que le propos d'une dramatique ait été de situer des personnages dans un décor prétendument réaliste, un peu comme pour le théâtre de boulevard qui deviendra le *soap-opera*, on imagine toute la richesse des possibilités d'exploitation du décor auxquelles nous convie une approche video, loin de ces sentiers ultra-rebattus... Comme au théâtre, le décor devient lieu imaginaire, suggestif, symbolique, poétique, ne devant sa réalité qu'au rêve de l'esprit créateur.

Par ailleurs, à la fixité du décor scénique, vu par le spectateur dans la salle, la caméra pouvait ajouter les variations infinies de perception dues à son mouvement, un peu comme si ce spectateur, oeil unique et privilégié de l'action, en relation constante avec cette action grâce au fil continu du plan séquence, avait pu se promener dans la fiction, en découvrir d'autres dimensions.

Un peu aussi comme si le réalisateur conviait ce spectateur privilégié à s'approcher des émotions d'un personnage et du comédien qui le fait vivre, à courir à lui dans un élan de l'âme devenu travelling, à le fuir, effrayé par quelque chose, à l'observer à la dérobée, à s'envoler sur une grue pour en mesurer toute la solitude. S'apercevoir enfin que la caméra vidéo, dans cette vision, n'est plus la caméra multiple et anonyme du match de hockey, mais la caméra-stylo, selon l'expression d'Alexandre Astruc, d'un seul regard, et qu'enfin, elle peut devenir porteuse d'émotions.

Je soupçonne la syntaxe narrative cinématographique, faite d'une succession de plans constituant une séquence, d'avoir *perverti* pour ainsi dire, l'essence même, extrêmement différente, du médium vidéo: comme on l'a vu, le vidéo c'est l'écoulement du temps lui-même. Il s'agit en fait de deux petits points à la poursuite l'un de l'autre, décrivant, chaque trentième de seconde, les cinq cent dix neuf lignes d'un écran: poursuite constamment recommencée, sans début ni fin, tel une sorte de baril se moulant à la mouvance d'une réalité en perpétuelle mutation.

La photographie, à la base de la cinématographie, c'est au contraire la suspension du temps, la mort du temps, et c'est donc une réalité privée de cette importante dimension, qu'elle nous montre. Autrement dit une réalité totalement fictive. La photographie, c'est de la fiction, et le film qui en découle, un trompe-l'oeil du temps et du mouvement, artificiellement recomposé à partir de ces images, abstraites de leur durée. Le film, c'est de la fiction car c'est, dès son invention, un *découpage*, (avant même que le terme ne s'applique à un plan de tournage en différents cadrages), un découpage de la réalité en une suite de 24 tranches photographiques se succédant en une seconde. Comme si le film, par son essence même d'images successives, *aspirait* à ce qu'elles s'organisent sous forme d'une succession de plans dans ce qu'on appellera le *montage cinématographique*, une succession de coupures, d'une image à une autre.

C'est cette syntaxe qui a malencontreusement envahi le champ d'un langage vidéo toujours à découvrir, par cette illusoire parenté d'images en mouvements inscrites dans des cadrages, qui semble unir film et vidéo, et les effets pernicieux de ce mariage forcé ont considérablement nui au développement d'un langage dramatique-vidéo original, encore à venir, le confinent souvent à n'être qu'un anonyme produit de remplacement bon marché.

COUPURES

Donc primauté du plan séquence. Par plan-séquence, j'entends toute durée se suffisant à elle-même. Lorsqu'un plan-séquence succède à un autre plan-séquence, il y a obligatoirement rupture de temps. Ce qui signifie, dans mon esprit, qu'un plan-séquence peut durer aussi bien une heure qu'une seconde. Dès l'instant que l'on change de plan, on change de temps, ceci pour bien différencier cette succession de plans, du déroulement habituel d'une séquence à plusieurs caméras où les coupures, d'une caméra à l'autre, ne sont nullement coupures du temps, mais plutôt coupures d'espace. L'image en mouvement issue de la caméra vidéo, c'est la transmission du temps par le mouvement de ces deux points électroniques décrivant sur un perpétuel baril leurs cinq cent dix neuf lignes... et plus, selon d'autres systèmes! d'où l'inutilité de vouloir créer un rythme à partir de plusieurs caméras phasées sur ce même espace-temps.

James Dormeyer (à gauche) durant le tournage de **Nous n'irons plus au bois**

Si le montage cinématographique au contraire provoque un rythme, une accélération ou un ralentissement virtuel du temps, c'est qu'il est, comme on l'a vu, l'émanation naturelle de la fragmentation initiale du temps issu de la caméra en 24 instantanés par seconde, en 24 *suspensions du temps* par seconde. Si bien que chaque image représente un temps différent de l'image qui précède, et chaque plan, un moment différent du plan précédent, même si ces deux plans cherchent à reconstruire une durée. Par définition, cette *reconstruction* et cette durée ne peuvent être que fictives, et c'est le heurt de ces deux plans appartenant à des moments différents, qui créera le rythme.

Ainsi donc, pour créer un rythme vidéo, il faudra faire alterner des plans-séquences de durées et d'intensités variables, ce qui suppose, de la part des auteurs, une toute autre écriture dramatique que celle héritée de l'écriture cinématographique. Ce serait une écriture par flashes: flashes de la mémoire, flashes du présent ou flashes du rêve. Une succession de moments, chacun d'eux contenu dans un plan.

Flashes de la mémoire, flashes du présent (observé) ou flashes du rêve, c'est toujours une image *vue par...*, ainsi que semblait l'induire les premières constatations sur les particularités de ce médium de l'instant, branché sur un réel transmis possiblement en direct, et lui aussi *vu par* une caméra-témoin indispensablement présente dans ce processus de transmission. Autant la caméra-film disparaît derrière son émanation abstraite de temps suspendu et recomposé par le montage générateur de fiction au point que la fiction *seule* subsiste, autant la caméra-vidéo, indispensable capteur et transmetteur de réalité s'impose comme outil sine qua non de perception simultanée de cette réalité.

Pour intégrer cet encombrant témoin électronique à une fiction, pour l'arracher à ce rôle d'instrument manipulé par un cameraman, il fallait donc lui donner un rôle fictif, qu'il devienne comme l'oeil du souvenir ou de l'imaginaire d'un personnage central, outil de sa mémoire ou de ses rêves, composante même de ses mouvements intérieurs.

Le spectateur alors peut s'identifier au regard subjectif de cette caméra, et devenir lui-même personnage de ce qu'il voit, condition nécessaire à mon sens, à toute hypnose de type cinématographique.

J'ajouterai que lorsque je mis en pratique cette approche d'une seule caméra vidéo sur un plateau de télévision, lors des quelques dramatiques que j'ai réalisées à Radio-Canada, **La Rose des sables**, **Prevert, rose ou bleu?**, **Nous n'irons plus au bois**, **À voix basse**, **Le Conte de l'oiseau**, il en est résulté un climat de travail totalement différent de celui qui règne lorsque plusieurs caméras sont en action.

Tout d'abord, le réalisateur qui n'a plus à demander des coupures d'une caméra à une autre, et contrôler plusieurs cadrages en même temps, peut enfin quitter cette salle de régie qui l'isole du plateau. Il est là tout près de ses comédiens, comme il l'a été lors des répétitions, retrouvant avec eux cette même intimité créatrice nécessaire à l'éclosion des émotions. Il peut en outre se tenir également près de son cameraman et voir plus directement avec lui les possibilités d'enrichissement d'un cadrage ou d'un mouvement de caméra, compte tenu du décor, du déplacement des comédiens et de l'espace disponible.

Il en sera de même vis à vis des perchistes et de tous les artisans présents: les innombrables mises au point d'une infinité de détails relevant du maquillage, du costume, des accessoires, des éclairages, se passent alors directement, sans régisseur interposé, et contribuent à créer pour chacun, des sentiments de responsabilité, d'implication, de concentration aussi, par rapport au travail qui se fait.

Autant la caméra-film disparaît derrière son émanation abstraite (...) au point que la fiction *seule* subsiste, autant la caméra-vidéo, indispensable capteur et transmetteur de réalité s'impose comme outil sine qua non de perception simultanée de cette réalité.

UNE HYPNOSE

Enfin, le comédien sait qu'il joue très précisément en fonction d'une caméra, et non pas de plusieurs dispersées autour de lui, et que c'est avec cet oeil-là, ce seul regard qu'il doit tisser un lien de grande intensité, s'il veut être perçu de la même façon par le spectateur unique, assis devant son petit écran.

L'ultime magie que permet la fiction-video de studio, c'est celle évidemment générée par les possibilités infinies d'incrustation *ultimatte*. Lorsqu'à cette hypnose de type cinématographique, (quand on y parvient!), s'ajoute l'incrustation d'une réalité dans une autre réalité, par exemple celle d'une réelle petite fille en sabots de bois sur celle d'une réelle surface d'océan sur laquelle, dans une identique proportion et perspective, elle saute à pieds joints, l'authenticité indubitable de ces deux réalités essentiellement différentes, créée un climat poétique que l'on ne peut trouver nulle part ailleurs, sinon dans la poésie même qui fait se juxtaposer de réels concepts de natures différentes.

Ces collages *vrais* nous mettent alors en présence d'un réel qui ne l'est pas, parcequ'il n'est possible que par l'imaginaire, mais qui cependant existe par l'authenticité indubitable, déjà démontrée, de chacune des réalités composantes de ce rêve, transmise par vidéo.

Et bien au delà de ces réalités de natures différentes, il faudrait aussi envisager les combinaisons infinies de juxtaposition dramatique de temps différents, de rythmes différents, de perspectives, d'époques, d'âges différents, tout un langage nouveau encore à explorer...

Je n'ai pas toujours, il s'en faut, été à la hauteur de ces rêves: la réflexion est une chose, le talent en est une autre. Mais j'ai toujours eu l'impression que j'étais sur la bonne voie, et qu'il fallait m'y tenir. Un mystère caché que je ne finirais jamais de traquer, mais qui peu à peu révélerait des correspondances, parfois infimes, difficiles à définir, mais jamais de nature à tout remettre en cause...

Dans la télévision qui est la nôtre, les occasions d'exprimer ces rêves sont assez rares, et beaucoup d'entre eux dorment encore dans les tiroirs à projets... Un de ceux là consistait en une quête complexe d'un héros à la recherche du bonheur, dans les limites étroites d'un studio rempli d'illusions et de magies électroniques. Au terme de cette course aux mirages, le héros se cognait aux énormes portes du studio qui finissaient par s'ouvrir sur une immense colline couverte de pommiers en fleurs... ☆

James Dormeyer est réalisateur à la télévision de Radio-Canada depuis 1968.

Même si ses études à l'Institut des Hautes Études Cinématographiques (IDHEC) de Paris, de 1956 à 1959 l'orientaient vers le langage-film, il découvre avec passion les possibilités de cet autre médium qu'est la vidéo, et recherchera, tout au long de sa carrière à la télévision d'État, tant dans les domaines des émissions pour enfants, ou d'information, ou dramatiques, ou musicales, à définir un langage vidéo indépendant du langage cinématographique, et tout aussi efficace à traduire une vision d'auteur.