



Julien Monestiez

LE MANUEL DE **LA RÉALISATION**

Cinéma & audiovisuel

- Le travail du réalisateur
- Le matériel technique
- Les formations, les métiers
- Les techniques cinématographiques
- Introduction à la narration

Compléments
en ligne

ellipses

Chapitre 1.

Le septième art

Plus d'un siècle après son invention, le cinématographe jouit toujours d'une immense reconnaissance du public. Si la salle reste le plus noble des lieux pour profiter pleinement d'une œuvre, les systèmes de home cinéma permettent un visionnage de qualité qui se rapproche toujours un peu plus de la salle.

A. La naissance de l'art

1. Les grottes ornées

En 1940, un groupe d'enfants découvrait la grotte de Lascaux. Son existence fut révélée au monde à la Libération. Cette sublime grotte ornée recèle des peintures pariétales datées entre -18 000 et -14 000 avant maintenant.

À l'époque, la majorité des préhistoriens ont considéré que les peintures de la grotte de Lascaux marquaient sans aucun doute le début de l'art.

Mais en 1994, avec la découverte par Jean-Marie Chauvet, Éliette Brunel et Christian Hillaire de la caverne du Pont-d'Arc, ces certitudes ont basculé. La datation des peintures de cette grotte est estimée à 36 000 avant le présent. Dans ce lieu impressionnant de 8 500 m², on a relevé près de 425 représentations animales de 14 espèces différentes. Ces réalisations montrent un savoir-faire exceptionnel, une réelle maîtrise artistique et un sens de l'observation aiguisé. La conclusion de la préhistorienne Dominique Baffier, dans le documentaire de 2015 *Les Génies de la grotte Chauvet* de Christian Tran : « La découverte de la grotte Chauvet, datée de 36 000 ans et qui montre des peintures et des représentations absolument parfaites, avec toutes les techniques maîtrisées, prouve qu'il n'y a pas de progrès dans l'art. Et que dès les origines supposées, l'art est abouti. »

2. La flûte de la grotte de Hohle Fels

Dans la région du Bade-Wurtemberg, les archéologues ont découvert une flûte sculptée dans un os de vautour qui présentait cinq trous. On a observé des repères qui déterminaient le placement des trous. On peut donc légitimement penser que le facteur de cette flûte savait précisément ce qu'il faisait. Elle est datée d'environ 35 000 ans, c'est le plus vieil instrument de musique jamais retrouvé.

Les instruments de la préhistoire sont nombreux, on en a découvert un peu partout en Europe, notamment :

- des lithophones, grosses pierres taillées de forme cylindrique qui résonnent quand elles sont frappées avec un maillet,
- des sifflets sculptés dans des phalanges de rennes,
- des rhombes façonnés dans des os plats et placés au bout d'une cordelette que le musicien faisait tourner au-dessus de sa tête créant un vrombissement ondulant.

On peut facilement imaginer que nos ancêtres employaient des claves, des tambours de peau, des cloches de bois, des grelots... Objets fabriqués dans des matériaux (bois, peau, graines, végétaux séchés) qui n'ont pas survécu au passage du temps.

3. La mise en scène

Dans la grotte des Trois-Frères en Ariège, on a découvert une gravure représentant un homme vêtu d'une peau de bête tenant un objet musical que certains archéologues ont identifié comme un arc musical. Il semble danser. Imaginez que vous pénétrez dans la grotte Chauvet. Vous vous retrouvez au milieu de peintures d'animaux sur les parois. Les flammes vacillantes des bougies et des torches font danser les ombres sur les murs irréguliers, donnant vie aux peintures.

Il est intéressant de noter que les peintures étaient placées aux endroits où l'acoustique était particulière et mettaient en valeur chants, psalmodies, jeux de flûtes et autres percussions.

On y racontait sans doute des histoires, des parties de chasse, les naissances et les disparitions, les unions, les tempêtes...

Son, lumière, jeux d'ombre, le cinéma n'est pas loin.



Cette photo d'ensemble du panneau des lions dans la grotte Chauvet permet de voir comment le dessin épouse les contours de la paroi rocheuse.

©Patrick Aventurier – Grotte Chauvet 2 Ardèche

B. Quelques classifications des arts

Au fil des âges, les différentes civilisations ont proposé une classification des arts. En voici quelques-unes.

1. Les Muses grecques

Selon les Grecs de l'Antiquité, les arts étaient portés par les Muses, au nombre de neuf. Seuls les arts liés à la poésie, au théâtre, à la danse, et à l'interprétation musicale sont représentés, les Muses n'inspirent pas les arts graphiques, ni ceux de volume.

- Calliope est la Muse qui inspire la poésie épique, le plus grand des arts selon les Grecs de l'Antiquité, celui d'Homère dans *l'Iliade* et *l'Odyssée*.
- Clio inspire les historiens dans leur exploration du passé.
- Érato, souvent associée au printemps, est la Muse du chant nuptial, de la poésie érotique et lyrique.
- Euterpe est la Muse de la poésie lyrique accompagnée de musique, jouée à la flûte.
- Melpomène était celle de la tragédie.

- Polymnie inspire l'artiste dans sa création de pantomime accompagnée à la lyre.
- Terpsichore, la danse.
- Thalie, la comédie.
- Uranie représentait l'astronomie.

2. Les cinq arts selon Hegel

Beaucoup plus tard, au début du XIX^e siècle, Georg Wilhelm Friedrich Hegel définit cinq arts, en les considérant du moins expressif au plus expressif et du plus matériel au moins matériel :

- l'architecture,
- la sculpture,
- la peinture,
- la musique,
- la poésie.

3. Le cinéma comme la réunion de tous les arts

Tâchons maintenant de lister les arts par grandes familles, sans chercher de hiérarchie ni de classification définitive, seulement pour prendre conscience de la différence qu'a le cinéma avec tous les autres arts.

Famille d'arts	Arts
Volume	Architecture – Sculpture – Jardin
Graphique	Peinture – Dessin – Gravure – Bande dessinée – Photographie
Écriture	Littérature – Poésie – Chanson – Bande dessinée
Jeu	Chorégraphie/Danse – Théâtre – Cirque – Mime
Son	Musique

On peut constater que le cinéma est un art qui réunit tous les autres.

Ricciotto Canudo déclarait d'ailleurs dans son essai *Manifeste des sept arts*, paru dans les années 1920 : « Nous avons besoin du cinéma pour créer l'art total vers lequel tous les autres, depuis toujours, ont tendu. »

En effet, pour faire un film, il faut un scénario (littérature, poésie), mettre en scène des comédiens (danse, théâtre) dans un décor (architecture, sculpture, peinture) que l'on filmera à l'aide d'une caméra (photographie).

Il est fréquent de faire appel au travail d'un storyboarder qui transformera un scénario en bande dessinée.

Le montage est affaire de rythme et le mixage, qui donne à chaque son sa place dans l'œuvre, peut s'apparenter à une symphonie. Sans parler de l'importance que revêt la musique dans l'émotion transmise au spectateur. Notons aussi que les œuvres audiovisuelles, qu'elles soient de fiction ou documentaires, tournées en prise de vues réelles ou fabriquées en animation, sous forme de séries ou d'unitaires, relèvent des mêmes caractéristiques que le cinéma.

Enfin, le jeu vidéo, considéré aujourd'hui comme un art, nécessite, comme le cinéma, la réunion de nombreux talents pour voir le jour.

C. Aux origines du cinéma

Nous allons, dans cette partie et les suivantes, parcourir quelques grandes étapes de l'histoire du cinéma, depuis les origines.

Il s'agit d'une sélection subjective d'événements historiques qui donnera des pistes au lecteur pour compléter ses connaissances en histoire du cinéma.

On pourra approfondir le sujet au travers, par exemple, de la série documentaire de Bertrand Tavernier *Voyages à travers le cinéma français* (2018), de la série *Un voyage avec Martin Scorsese à travers le cinéma américain* (1995), ou encore des six tomes de Georges Sadoul, intitulés *Histoire générale du cinéma* (1973), ouvrage pionnier mais aussi contesté par de nombreux auteurs.

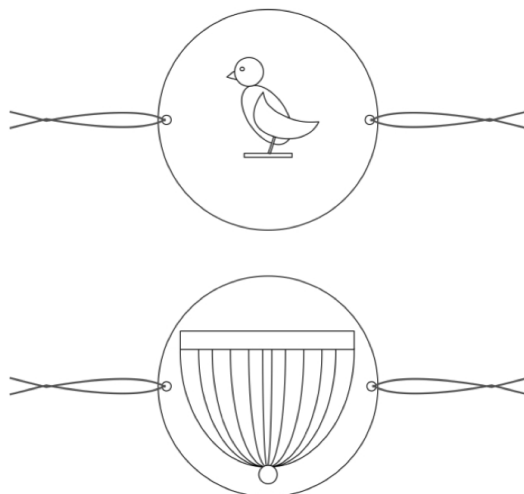
1. Écrire le mouvement

Dans ce point et les suivants nous allons évoquer des découvertes scientifiques. Vous pourrez retrouver les principes physiques mis en œuvre dans le chapitre 5 – Les contraintes techniques de l'image et du son.

a. Les thaumatropes

Au début du XIX^e siècle, l'Europe se passionne pour les thaumatropes, mot venant des mots grecs *thauma*, prodige et *tropion*, tourner. Ce sont des jouets pour enfants qui exploitent le phénomène de persistance rétinienne. Il s'agit de dessiner sur deux côtés d'un cercle de carton deux objets différents. Par exemple, un oiseau d'un côté et une cage de l'autre. En faisant tourner le disque de carton sur son axe, l'oiseau sera vu dans la cage.

Point technique 1.1 Exemple de thaumatrope



L'invention du thaumatrope, datée de 1825, est attribuée aux scientifiques anglais John Ayrton Paris et John William Herschel. Mais, il est fort à parier que ce principe existait depuis beaucoup plus longtemps.

On a retrouvé en Dordogne sur le site de Laugerie Basse aux Eyzies, une rondelle de 31 mm de diamètre, représentant un chamois, percée d'un trou central. Elle est datée de la période du Magdalénien, soit entre 17 000 et 12 000 ans avant le présent.

Point technique 1.2 Rondelle du Magdalénien représentant un chamois





Collections Ville de Périgueux – Musée d'art et d'archéologie du Périgord – N° Pr. A.1905 – photo Bernard Dupuy.

Il suffit de placer deux fils par le trou central de la rondelle et de la faire tourner autour de son diamètre sur l'axe composé par les deux fils tendus. Le résultat produit une rotation rapide de la rondelle, avec pour effet d'animer le chamois.

Une démonstration est faite dans le documentaire de 2015 *Quand homo sapiens faisait son cinéma* de Marc Azéma et Pascal Cuissot.

b. Joseph Plateau et son phénakistiscope

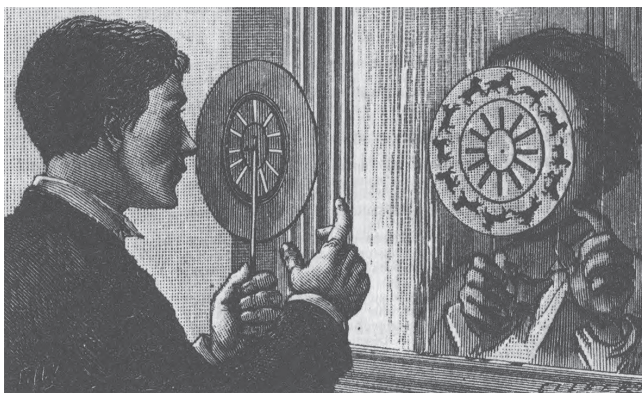
Ce physicien belge du début du XIX^e siècle a procédé à de très nombreuses expérimentations concernant la lumière, la persistance rétinienne et aussi la résistance de l'œil à la lumière. Il en est même devenu complètement aveugle à l'âge de 42 ans.

En 1829, il établit qu'une impression lumineuse reçue sur la rétine persiste 1/12^e de seconde après la disparition de l'image. Il en conclut que des images se succédant au rythme de plus de douze par seconde donnent l'illusion du mouvement. Cette loi est connue dans le monde anglo-saxon sous le nom de Plateau-Talbot.

En 1833, pour décrire l'effet produit par une de ses inventions, le disque de *phénakistiscope*, il expliquait : « Si plusieurs objets différents entre eux graduellement de la forme et de position se montrent successivement devant l'œil pendant des intervalles très courts et suffisamment rapprochés, les impressions qu'ils produisent sur la rétine se lieront entre elles sans se confondre, et l'on croira voir un seul objet changeant graduellement de forme et de position. » C'est clairement le principe du cinéma moderne qu'énonce ici Plateau.

Le phénakistiscope se compose d'un disque percé de petites ouvertures et portant des figures dessinées. On fait tourner le disque devant un miroir et en regardant au travers des ouvertures dans le miroir, on voit s'animer les figures. Ci-dessous une gravure d'époque qui décrit le procédé.

Point technique 1.3 Gravure d'époque qui montre l'utilisation du phénakistiscope



c. Le zootrope de Horner

En 1834, le mathématicien anglais William Horner fit évoluer l'invention de Plateau en créant le zootrope, aussi appelé *deadelum*.

Un zootrope est composé d'une boîte cylindrique ouverte sur le dessus, et percé sur le contour de fentes verticales régulièrement espacées. Les images sont dessinées sur une bande à l'intérieur du cylindre.

Point technique 1.4 Exemple de zootrope

