

SUR LE CINEMA:
Par Kris Kramski

INTRODUCTION

Le boxeur Mike Tyson raconte dans son documentaire génial "Tyson", qu'il a passé des heures, des nuits entières, pendant des années, à étudier tous les films de retransmission de matchs de boxe. Revoyant certains matchs des dizaines de fois pour en assimiler tous les détails et pour acquérir la compréhension la plus totale de son sport.

Je ne me compare bien évidemment pas à Mike Tyson, et j'admets, à l'âge de 53 ans, ne pas avoir accompli - pour l'instant - grand chose de bien remarquable; mais je n'en ai pas néanmoins, pendant des années aussi, étudié le cinéma. J'ai lu tous les livres qui me semblaient valables sur le sujet, je me suis entraîné en tournant les films que j'ai faits, et j'ai surtout absorbé religieusement les moindres détails des commentaires de producteurs, cinématographes et réalisateurs disponibles dans la section "extra" des DVDs de mes films favoris.

PREAMBULE:

En vue du fait que les bons films se font de plus en plus rares, et qu'il m'est désormais impossible d'aller au cinéma en évitant, au moment où j'achète mon billet, la sensation navrante que je dépense probablement 11 euros pour rien et que j'aurais mieux fait de rester chez moi.

En vue du fait que le divertissement (défini plus bas) est une des nécessités humaines des plus importantes (au même titre que le besoin de se nourrir ou de respirer)

En vue du fait que le cinéma qui, dans le meilleur des cas, a pu élever les consciences, changer les conditions politiques et sociales de la vie, n'arrive même plus, aujourd'hui (dans la grande majorité des cas) à me divertir pendant une heure et demie,

En vue du fait qu'il y a trop d'injustices, de souffrance et d'agonie sur cette terre et que les être humains devraient avoir la chance de se divertir de temps en temps pour échapper aux cruelles pression de cet univers,

J'ai essayé de comprendre pourquoi les bons films se faisaient de plus en plus rares.

J'offre mes remarques et conclusions ci dessous, dans l'espoir qu'elles puissent être utiles.

LE 7eme ART

Le cinéma est un art.

Le cinéma est l'art le plus universel et le plus riche qu'il soit.

Il englobe et intègre en lui: Photographie, écriture, musique et architecture comme composants principaux.

Le cinéma n'est pas un sport.

Le sport (médiatisé ou "live") a, entre autre, le but d'impressionner le spectateur: Un athlète, par exemple, saute à la perche au delà des 6m, ou un boxeur met son adversaire KO dans le premier round... c'est impressionnant!

Contrairement au sport, c'est un exercice de futilité, au cinéma de vouloir "impressionner".

Le but du cinéma est de "toucher" son audience.

«Le prétentieux» dans un film peut être défini comme un excès de symbolisme, d'intellectualisme ou d'éléments ostentatoires présents dans le but d'impressionner le spectateur: A éviter!

La justification à la mode est que le spectateur est devenu de plus en plus "sophistiqué" et qu'il s'attend des lors à ce qu'on lui en mette "plein la vue". Cette proposition revendiquée par ceux cherchant à

s'amuser et justifier des budgets de plus en plus considérables implique des effets spéciaux de plus en plus impressionnants, des cascades de plus en plus impressionnantes, des lieux de tournages de plus en plus impressionnants, etc.

C'est là que le cinéma a perdu sa raison d'être la plus essentielle: Celle de "toucher" le spectateur.

La complexité gratuite et prétentieuse souvent présente dans bien trop de film est une conséquence de cette propagande affirmant la "sophistication" du public.

La complexité de certains films/scénarios modernes se substitue au véritable talent, à l'inspiration créative et à la mission existentielle et sociale du cinéaste envers son prochain qu'il promet de divertir.

Complexité n'est pas nécessairement synonyme de talent. Pêcher par excès de complexité dans un film causera toujours un détriment bien plus conséquent que l'inverse.

L'histoire doit être compréhensible et suffisamment simple pour être assimilée sans efforts.

Le public n'est pas "sophistiqué". Le public est composé d'être humains qui s'intéressent aux histoires, déboires, situations, pertes, émotions et réussites d'autres êtres humains.

Un gros plan soutenu sur le visage d'un bon acteur qui ne dirait rien, sera toujours plus intéressant pour le spectateur qu'une cascade, effets spéciaux ou lieu de tournage impressionnant.

Les scènes d'action doivent, de ce fait, être justifiées par un contenu émotionnel, humain, affectif préalable.

L'éclairage et la cinématographie ne doivent pas être trop compliqués ou sophistiqués. L'éclairage est un élément de vie qui ne doit pas, de par sa complexité, trop s'éloigner d'un rendu réel qui correspondrait aux expériences vécues par le spectateur.

La lumière est une énergie fondamentale et inhérente de l'existence doit être utilisée à bon escient pour "toucher" la sensibilité du spectateur et non pour l'impressionner par une architecture lumineuse prétentieuse ou peu probable.

Tout élément d'un film qui de par sa complexité ou improbabilité risquerait d'interpeler le spectateur en le faisant "sortir du film", "sortir de l'histoire" est à éviter: éclairage exagéré, mouvements de caméra gratuits, coupes trop longues pour "forcer" le spectateur admirer un paysage, etc.

SUR LE DIVERTISSEMENT

Le but le plus essentiel d'un film est, au strict minimum, de "divertir" le spectateur.

Divertir signifie "détourner son attention" de ses problèmes, de ses difficultés de vie. Le cinéaste doit donc contrôler son attention pendant 90 minutes au plus. Il accomplit cela en attirant le spectateur dans une histoire qui l'intéresse et le touche. Les éléments trop "spectaculaires" ou gratuits le font "sortir du film".

Un film se doit de maintenir les facteurs et éléments qui en eux-mêmes contribuent à faire en sorte que chaque image, chaque moment d'un film soit divertissant.

Ce principe se traduit, chez le cinéaste par une prise de conscience du tel, et pour lequel il sacrifie volontiers tout élément d'un film (image, dialogue, situation) qui ne contribuerait pas directement (ou indirectement au moins) à cet objectif.

LA COURBE D'INTERET DU SPECTATEUR

Le scénariste et réalisateur doivent faire en sorte que le film ne contienne pas de "temps morts". L'attention du spectateur doit être soutenue et maintenue en la dirigeant d'un nouvel élément du script à l'autre.

L'intérêt du spectateur doit être au moins constant, si ce n'est croissant.

Le dénouement doit intervenir au moment où l'intérêt du spectateur atteint son apogée.

Toute scène, toute exposition, tout dialogue, personnage, costume, éclairage, etc. qui ne contribuerait pas directement ou indirectement à éveiller l'intérêt du spectateur est superflu.

La caméra est "l'œil du spectateur" et de ce fait, quand la caméra bouge, celle-ci doit répliquer un mouvement humain et plausible qui correspond à un réel mouvement physique du spectateur de son point de vue s'il assistait à la scène en trois dimensions.

Faire tourner la caméra autour d'un couple d'acteurs qui s'embrassent est un exercice technique amusant à réaliser pour le cinématographe mais est-ce un mouvement de caméra humaine qui correspondrait réellement à point de vue sur dimension plausible du spectateur s'il assistait à la scène?

Les "points de vue" ou angles excentriques et improbables peuvent être utilisés s'ils permettent au spectateur de découvrir, appréhender, embrasser un élément visuel, une compréhension nouvelle qui ne serait révélée que par l'utilisation de cet angle.

Exemple: Une fille en mini-jupe a un couteau accroché à l'intérieur de son slip. Un plan en contre plongé, près du sol révélerait au spectateur l'existence de ce couteau. Bien qu'il soit improbable (si le spectateur existait dans la scène et l'observait) qu'il soit allongé par terre la tête au sol) le besoin de lui faire remarquer l'existence du couteau prend priorité sur l'angle de caméra excentrique et en justifie son utilisation.

Un "plan fixe" c'est la classe!

De nos jours, les réalisateurs essaient souvent de dissimuler la médiocrité d'une scène en y ajoutant de la musique ou des mouvements de caméras inutiles. En d'autres termes, des mouvements de caméra superflus ou l'ajout de musique non-nécessaire indique généralement un plan qui ne tient pas la route de lui-même, ou une scène qui n'avance pas la progression narrative du film.

Le corollaire s'applique: Une scène de film qui peut se filmer en plan fixe, et sans musique assure le réalisateur de sa légitimité.

LE COMMENCEMENT DES FILMS

On pourrait amputer les 5, 10 ou 15 premières minutes de beaucoup de longs métrages sans que ceux-ci en souffrent le moins du monde. Au contraire, cela contribuerait à une entrée en matière plus sexy et immédiate.

Ce n'est pas parce qu'un long métrage doit durer au moins une heure et demie que cela constitue une excuse pour tarder à démarrer le film et infliger au spectateur un début tiède et fade en attendant que l'énergie du film apparaisse.

SUR LES GENERIQUES D'OUVERTURE

99% du public se moque foutrement du nom de l'éclairagiste, régisseur, et autres crédits sur un générique d'ouverture.

Le public est là pour voir un film. De ce fait, toute information détaillée appartient au générique de fin.

Le générique d'ouverture est en fait barbant, inutile et vient à l'encontre de la responsabilité du cinéaste qui est de divertir le spectateur et non de l'ennuyer.

Le spectateur sait d'avance le titre du film, les acteurs principaux et le nom du réalisateur; Les bandes annonces et publicités lui ont laissé amplement le temps pour s'installer et quand le film commence, ce devrait être "le film" et non un listing fastidieux qui n'en finit pas. (Sex Lies and Videotapes, par

exemple, n'a aucun générique d'ouverture).

S'il y a un générique au début du film, il doit être minimal et ne comporter que les informations essentielles qui intéresseraient le spectateur ou le rassureraient sur le fait qu'il ne s'est pas trompé de salle (Voir l'ouverture de Midnight Express, par exemple)

SUR LES ACTEURS

Un acteur joue "juste" ou en fait trop.

Il est impossible qu'un acteur puisse «sous-jouer» ou n'en fasse pas assez car même si cet acteur se tenait parfaitement immobile et silencieux, les mécanismes qui régissent la psychologie humaine font que le spectateur lui-même comblera le vide et apportera à la situation de l'acteur le sens ou la signification qui lui semble adéquate.

C'est un principe bien connu en littérature. L'univers des mots écrits permettent au lecteur de laisser libre cours à son imagination en recréant mentalement, pour lui-même, les éléments manquants. Un principe similaire s'applique au jeu des acteurs. Dans le doute, l'acteur doit toujours œuvrer à moins en faire que l'inverse.

SUR LE TITRE DES FILMS

Les meilleurs titres sont ceux qui, sur le marché international, peuvent être compris et prononcés dans tous les pays où le film est distribué et ceux qui n'ont pas besoin d'être traduits (Exemples: Casino, Subway, Casablanca, Barry Lyndon, Metropolis, Titanic, Fargo pour n'en citer que quelques uns, sont des titres simples, prononçables et compréhensibles dans toutes les langues).

SUR LES CLICHES

Dans la palette du cinéaste il y a beaucoup de clichés qui ont été utilisés excessivement: Exemple: plans filmés en ralenti, scènes où un personnage pressé se fait presque renverser par une voiture alors qu'il traverse la rue, dans un film à suspense... le méchant que l'on croit mort se réveille pour lancer un nouvel assaut; dans des plans de nuit, les routes et chaussées sont mouillées pour réfléchir la lumière; utiliser un plan coupe pour raccourcir le déroulement narratif d'une scène, etc...

Il y a un grand nombre de ces clichés, de ces astuces ou techniques qui apparaissent inexorablement dans tellement de films!

Le problème n'est jamais "le cliché" en soi, mais le manque de talent et d'inspirations dont le réalisateur fait preuve en l'utilisant.

Faire un plan coupe? OK! Mais autant que ce plan coupe apporte quelque plus-value à la scène! (même chose pour un ralenti, un flashback)

Utiliser ses techniques et clichés rabâchées et prévisibles sans âme, sans talent, sans l'esquisse d'une idée nouvelle est un exercice puéril dans le contexte de l'expression de la forme artistique que constitue le 7ème art!

SUR L'EFFET DRAMATIQUE & LE CONFLIT

Ce n'est pas l'arme qui crée l'effet dramatique mais le contexte et le moment à auquel cette arme surgit!

De ce fait le scénariste/cinéaste devrait toujours se préoccuper de découvrir et d'utiliser le contexte et la situation la plus apte/féconde à véhiculer l'effet dramatique escompté quand un nouvel élément est introduit/présenté.

Utiliser "une voiture de luxe" dans un film pour apporter un semblant de "valeur sur l'écran" est une utilisation stérile des moyens du film. La voiture de luxe doit en elle même communiquer un contenu dramatique et contribuer au déroulement narratif du film. C'est en établissement, au préalable, ce contexte et les raisons pour lesquelles cette voiture devrait (ou ne devrait pas) être là que l'introduction de la voiture prend sens et contribue à l'effet dramatique.

Ce n'est pas «la poursuite» qui compte... c'est l'enjeu!

Ce n'est pas forcément ce qu'un personnage dit qui compte... mais bien souvent la réaction de son interlocuteur!

"Toucher" le public, "créer un effet" sur ce public est le but du cinéaste. "L'effet" est résultante d'une cause et les causes qui créent des effets au cinémas ne sont pas des éléments ou apports gratuits, mais les circonstances conflictuelles (les causes) qui justifient de l'apport en question.

Il y a donc parité entre les éléments tangibles et visibles du film et l'effet psychologique créé sur le spectateur; ce qui établit cette parité est un (ou plusieurs) élément de "conflit".

Le conflit peut être évident, visible ou sous-jacent et intrinsèque.

"Le conflit" est l'élément moteur le plus essentiel et fondamental de toute scène et de tout film car il est de manière inhérente intéressant.

Le conflit engendre de la peur, ou de l'appréhension, ou une montée d'adrénaline. Cette réaction humaine viscérale devant le conflit correspond à l'inconscient profond de l'être humain qui cherche à rester en vie et à se protéger de tout type de menace ou de danger.

C'est une manifestation profondément ancrée dans chacun de nous.

Exemple: Rentrez dans un bar avec un ami et prenez un verre calmement. Personne ne vous remarquera. Maintenant, générez du conflit: Commencez à crier, à vous engueuler et les yeux de tous ceux présents seront rivés sur vous.

Le conflit (tant que l'on est pas directement impliqué dedans) est intéressant. Il s'agit du conflit "des autres"... des scènes que l'on observe. Ce conflit détourne l'attention que les gens ont sur leur problèmes vers le conflit "des autres" et de ce fait, le conflit est invariablement "divertissant"!

Ce n'est pas moi qui ait découvert ce principe, mais il est si manifestement oublié par tant de cinéastes qu'il est bon de le rappeler ici.

SUR L'APPARENCE DE LA REALITE

L'impression de réalité, de vécu, de tangible, de palpable, d'authentique qui émane d'un acteur ou d'une situation dans une scène résulte en partie directement de l'incorporation intelligente et adéquate d'éléments superflus non perturbateurs (que le public ne remarque pas vraiment... qui passent plutôt inaperçu)

Exemple: Un vieux monsieur parle. Faites-le se racler la gorge toute les 10 ou 20 secondes. La scène n'en sera que plus convaincante.

Exemple: Marc marche dans la rue, faites-le s'arrêter et frotter son pied gauche contre le trottoir, comme s'il essayait de se débarrasser d'un truc collant sous la semelle de sa chaussure.

Des ajouts courts et ponctués de ce type sont superflus dans le sens qu'ils n'apportent rien au développement narratif, mais ils contribuent (en imitant la vie) à renforcer la sensation de crédibilité et de réalité de la scène et des acteurs.

CONTINUITÉ, ERREURS ET COHÉRENCE

Les erreurs de continuité, les erreurs de raccord, etc. sont invisibles aux yeux du public si le cinéaste a réussi à investir et intéresser le spectateur dans le film. S'il est absorbé dans le film, si les caractères/personnages le touchent, si l'histoire l'émeut, même des erreurs grossières de raccord passeront inaperçues.

Exemple: Liaison Fatales... Glen close est soudainement topless dans son lit alors que sur le plan d'avant ses seins étaient couverts! L'aviez-vous remarqué?

LES NIVEAUX DE COMMUNICATION D'UN FILM

Les meilleurs films s'adressent au public sur différents niveaux:

Le niveau le plus bas est celui de la compétence technique. La compétence technique "en soi" curieusement crée un effet positif sur le spectateur (et ce dans tous les arts). Une image bien cadrée, bien éclairée, un acteur qui délivre sa réplique sans hésitation avec une piste audio propre et intelligible, un script simple, compréhensible et correctement structuré... curieusement, cette compétence technique "de base", en elle-même exerce un certain pouvoir de fascination sur le spectateur.

Le niveau au-dessus est la valeur esthétique: Si les acteurs sont beaux ou ont "du chien", si les décors, costumes, maquillage, lumière et les autres éléments sont beaux... ça aussi, aura un certain impact sur le public.

Le niveau au-dessus est la valeur narrative. Les gens adorent qu'on leur raconte des histoires... C'est aussi simple que ça. Un film n'est pas un exercice de style. Il doit raconter "une histoire"!

Le niveau au-dessus est "les émotions". Si le cinéaste arrive à "toucher" son public, celui-ci sera ému!

Le niveau au-dessus est "l'intellect" ou valeur purement cérébrale. Peu de réalisateurs ont utilisé cette "vibe" ou ce canal supérieur de communication où l'on s'adresse non aux émotions du spectateur, mais à sa conscience cérébrale ou symbolique. Bunuel en est le meilleur exemple: Il n'utilisait pas les émotions, mais les concepts et considérations subjectives et intellectuelles.

Le niveau au-dessus est "le message du film" (ou "ce qui fait réfléchir"... ce qui fait en sorte que le spectateur se posera des questions et pourra éventuellement remettre en cause une part de ses certitudes). A noter que certains films tout à fait convenables n'ont pas de message du tout; dans ce cas, ils peuvent juste prétendre être divertissants, ou distrayant (c'est déjà ça!)

Le niveau le plus élevé, est le film qui établit une communication métaphysique/ existentielle/ spirituelle avec le spectateur. Ces films sont rares et tout le monde ne les comprend pas. Easy Rider est un film à teneur métaphysique très riche. Il délivre aussi les autres niveaux inférieurs au spectateur.

Un autre exemple: Zabriskie Point.

Un film se doit, au moins d'être divertissant. S'il arrive aussi à toucher le spectateur à d'autres niveaux de conscience et de perception, tant mieux!

LE SPECTATEUR CONFUS

Le spectateur grand public a une tendance naturelle et quasi-systématique à s'incriminer pour les

erreurs du cinéaste. Le spectateur d'un film (hormis le professionnel des médias) doute de sa compétence et est persuadé (souvent à tort) de celle du cinéaste qu'il n'oserait jamais remettre en cause.

Toute erreur de logique, de raccord, de cohérence narrative d'un film ne résultera pas en une opinion critique sur le travail du cinéaste. Il éveillera chez le spectateur une sensation de doute, de confusion dont il s'attribuera la cause.

Le spectateur ne croira jamais qu'un réalisateur "s'est planté". Il s'incombera la faute en pensant qu'il a manqué quelque chose et que c'est pour ça qu'il ne comprend pas!

Dans l'esprit du spectateur, le cinéaste est infaillible et inattaquable. Si le film est confus, il attribue cette confusion à sa propre stupidité. Il pense "je n'ai pas compris!"

Si ce phénomène se reproduit plusieurs fois dans le cours d'un film, le film est un échec pour la bonne raison que le but du cinéaste est de divertir le spectateur et non de l'introvertir au point où il se sentira stupide et incompétent.

Il est donc essentiel qu'un film soit "compréhensible".

Trop de films aujourd'hui pêchent en se complaisant dans une complexité prétentieuse qui plonge le spectateur dans la confusion. Cela dénote un certain mépris du public: Le réalisateur essaye de se faire plaisir en produisant une œuvre pompeuse et incompréhensible, le bien être du public étant son dernier souci.

AU CINEMA COMME DANS LA VIE

Le cinéma permet de mettre en scène des situations de vie cohérentes où «tout marche sur des roulettes». Le mauvais scénariste en abuse.

Toutes les actions que nous entreprenons dans la vie sont accomplies au prix de beaucoup, beaucoup d'efforts et d'échecs répétés.

Comment se fait-il donc que certain films puissent présenter la vie comme une succession de situations où tout se déroulerait sans heurts.

Exemple: Un homme remarque une fille dans un parc assise sur un banc mais n'ose pas l'aborder. Il y retourne le lendemain, elle est encore là! Trop facile... ça ne se passe jamais comme ça dans la vie!

Si le scénariste se permet trop de recoupements bienheureux, la crédibilité et la valeur conflictuelle du film en souffre.

Autre exemple: Il dégaine son arme et tire! Bien sûr! Mais souvent on sort son flingue et il nous échappe des mains, ou l'on a la main qui tremble, le pistolet s'enraye, il n'est pas chargé, etc.

On peut tout opérer "comme par magie" au cinéma, mais le principe du conflit (l'ingrédient le plus fondamental du film) étant ce qu'il est, nous devrions nous orienter dans la direction inverse: La vie est dure, les échecs sont fréquents, les choses ne se déroulent jamais comme prévu.

Le spectateur espérerait tant que dans la vie, ce soit comme au cinéma. Nous cinéastes, faisons en sorte que le cinéma soit, un tant soi peu, comme la vie!

Si le film devient trop fataliste, la magie se perd. Si le film est une succession d'heureux hasards et de succès faciles, sa crédibilité en souffre. C'est une question d'équilibre entre les fatalités de la réalité et les possibilités de réussite.

UN POINT DE VUE

Le scénariste/cinéaste doit prendre un point de vue et s'y tenir. Il doit choisir le thème/sujet de son film, l'aborder, le développer et y rester fidèle tout au long du film.

Un artiste ne peut plaire à tout le monde.

Certains détestent certains films qui plaisent à d'autres. Il n'y a pas de film universel qui contente toutes les démographies de publics.

Avec cela en tête, le scénariste/cinéaste peut aller de l'avant et faire "son film". Si le résultat lui plaît, il est fort probable qu'il plaira aussi à une certaine démographie de spectateurs.

SUR LA MUSIQUE

En cas de doute le cinéaste devrait toujours opter pour "moins de musique" plutôt que l'inverse!

Mais beaucoup de cinéastes ne respectent pas ce principe et, bien souvent, utilisent "trop" de musique. Certains vont même jusqu'à mettre de la musique partout et tout le temps.

Cette fâcheuse tendance provient de deux facteurs:

Aux origines du cinéma la musique était constante, ininterrompue et continue... eh oui! Les films étaient silencieux et l'accompagnement sonore était fourni par un pianiste que l'on instruisait de jouer du début à la fin du film. C'est donc à l'aube du cinéma que celui-ci s'est lié avec l'accompagnement sonore/musical.

C'est une théorie mais je pense que l'appréhension de ne pas avoir d'audio constant est resté dans l'inconscient de certains cinéastes qui répondent à cette angoisse en tapissant leur films d'une couverture musicale excessive.

La seconde raison (la plus probable) est le désir conscient ou involontaire de camoufler le manque d'intérêt d'un plan ou d'une scène. Plutôt que d'admettre que la scène n'a que peu d'intérêt, de la refaire en mieux ou de tout simplement l'éliminer au montage, le cinéaste peu sûr de lui imagine qu'une telle scène fade ou inutile "passera mieux" avec un accompagnement sonore. Il habille donc la scène de musique!

Il y a aussi danger à se livrer à cet exercice car de la super musique a le pouvoir magique de rendre toute prise de vue agréable à regarder. J'ai visionné une fois un court métrage qui consistait en une succession d'images de tronc d'arbres. Il durait 20 minutes et était accompagné de "Dark Side of the Moon" des Pink Floyd. Bien évidemment, une musique aussi exceptionnelle peu pallier la médiocrité de n'importe quelle image. Mais c'est un truc insidieux dont il faut se méfier. Le cinéaste doit se poser la question: "la scène seule est-elle aussi bien que la musique en elle-même?"

SUR LA PISTE AUDIO

Voici un principe que je pense être le premier à formuler... du moins je ne l'ai jamais vu énoncé dans aucun traité ou livre sur le cinéma:

C'est la piste audio "d'ambiance" qui assure la continuité temporelle. C'est quand il y a un changement distinct de celle-ci que le spectateur se dit: "ah! nous avons avancé dans le temps!"

En d'autres termes, montez une collection hétéroclite de scènes et d'images sur un fond sonore

constant, et le spectateur pensera que ces images/actions prennent place dans le même endroit général et dans le même espace temps.

Passez d'un bruit constant d'autoroute au son de petits oiseaux qui chantent dans la campagne et cela crée un saut dans le temps.

C'est le changement de piste audio qui fait avancer le temps, et non le changement d'image ou de décor!

DE LA MERDE DANS LES YEUX

Quand le cinéma a fait la transition de la pellicule au numérique, les techniciens (peut-être pour rassurer les cinéastes) ont opté pour un standard de 24 images par seconde. Si ce standard fonctionnait bien pour la pellicule elle cause un problème constant quand on tourne en numérique: Un mouvement panoramique de vitesse moyenne sur un décor qui comprend une ligne verticale contrastés cause un effet stroboscopique visible et très gênant. Il s'agit d'un panoramique horizontal sur des lignes verticales ou l'inverse. C'est parfaitement visible... au cinéma, à la télé! Mais le milieu technique du cinéma a "de la merde dans les yeux" et continue à ignorer cet artefact. Il propose même maintenant une résolution 4K, qui est parfaitement inutile à moins que vous ne souhaitiez coller votre nez qu'à quelques centimètre seulement de votre télé HD ou de l'écran de votre salle de ciné.

James Cameron a dit qu'on ne doit pas augmenter la résolution numérique de l'image, mais doubler the "frame rate" et passer de 24 à 60 images par secondes.

Il a raison, bien sûr! Mais comment se fait-il que seul James Cameron en parle?

SUR LA TECHNOLOGIE

J'ai commencé le montage en découpant la pellicule avec une lame de rasoir et en montant les plans avec du scotch. Quel plaisir de pouvoir bénéficier aujourd'hui des outils modernes!!! C'est vrai! Si cela prenait des jours pour monter quelques minutes de film, grâce au montage numérique (Avid était le premier) nous pouvons maintenant faire le même travail en quelques minutes.

Mais est-ce une raison valable pour produire des films et des programmes contenant 10, 20, voir même 30 coupes par minutes? On ne voit plus rien, ça coupe, coupe et recoupe et ceux qui ne finissent pas avec un mal de crâne, n'ont néanmoins pas plus le temps d'assimiler les images du film.

Pourquoi faut-il qu'un outil génial soit utilisé à l'excès, au risque de détruire la forme d'expression artistique même pour laquelle il a été créé?

Il en va de même pour les "sound effects". Il y a beaucoup trop de "sound effects" dans les productions actuelles. Prenez un pas de recul et écoutez la bande son: C'est ridicule... vraiment!

Kris Kramski