

ESRA COTE D'AZUR

## Mémoire de fin d'études.

**sujet :** La caméra subjective exclusive, vers un genre à part entière ?

élève : Pierre Durand

section : ESRA 3 Mise en scène

directeur de mémoire : Cyril Laverger



## AVANT PROPOS :

Un film est une somme d'enchaînement de plans objectifs et subjectifs, qui transmettent respectivement un ressenti spécifique des différentes scènes. Cette accumulation de plans conduit le spectateur à une certaine distance relationnelle avec le film, distance désirée par le réalisateur. L'objectivité et la subjectivité sont donc des facteurs majeur dans la narration et permettent d'équilibrer la balance de l'identification et de la distanciation.

Hors, s'il fallait définir quel serait le «grall» de toute histoire pour son auteur, ce serait de toucher le spectateur au plus profond de sa perception. L'immergeant complètement dans son récit, au point d'entraîner une sensation psychologique et physiologique réel.

Dès lors, on peut s'intéresser à l'isolation du point de vue subjectif exclusif dans une oeuvre à des fins d'immersion totale du spectateur. Et dans le cas d'une oeuvre audiovisuelle, l'utilisation de la camera subjective.

Il est important de définir ici la notion de «camera subjective».

La «camera subjective» est définie dans le cas de mon étude par un placement de la camera au niveau des yeux d'un personnage, représentant ainsi tout ce qui est perçu par le personnage dans sa «réalité» la plus brute. C'est avant tout une caméra sensorielle qui tente de s'approcher d'un statut organique.

Je ne tiens pas compte des oeuvres dites de «point de vue subjectif» filmées caméscope au point, dans lesquelles toute la perception sensorielle est occultée. De tel films (*Cloverfield, REC, the Blairwitch project*) s'inscrivent effectivement dans une vue subjective, mais dans celle dictée par une machine. Le cadre est la représentation de la vision qu'à un personnage s'il regarde par la visée de la caméra et non sa vision réelle de la scène. Tout un champ de vision est donc délaissé, au profit d'une mise en scène plus contrôlable qui serait l'objet d'une étude à part entière.

Mon choix du traitement de la «caméra subjective» à était renforcé par un texte des cahiers du cinéma (collection grand cinéaste) où l'on retrouve des propos sur l'ambition de Orson Welles d'utiliser la caméra subjective exclusive.

*«Si cette mise en scène subjective n'est pas nouvelle à Hollywood, l'idée de tourner entièrement un film de cette manière est tellement révolutionnaire que la RKO finit par refuser un projet dont le budget a crû jusqu'à dépasser le million de dollars.»*

Il apparait ainsi intéressant qu'un si grand cinéaste porte son attention sur la puissance narratrice d'une oeuvre de forme exclusivement subjective.

*«je veux que vous compreniez que vous faites partie de l'histoire. Et de fait, c'est vous l'acteur, vous l'interprète" Ainsi démontre-t-il à quel point il est conscient de la relation psychologique (identification, suspension de la crédulité) qui s'établit entre le spectateur et l'objet de sa vision.»*

Le sujet de la caméra subjective étant riche en facteurs techniques, je me concentrerai sur l'image et ne traiterai pas du son même s'il représente une part importante du réalisme.

## PLAN D'ETUDE :

<b>A) PLASTIFICATION DE LA VISEE ORGANIQUE.....</b>	<b>page 6</b>
A.a) Introduction à la codification de l'organique.....	page 6
A.b) Spéculation théorique.....	page 6
A.b.1) focale : code du champ de vision.....	page 6
A.b.2) ratio : artifice du champ de perception.....	page 8
A.b.3) mise au point.....	page 8
A.b.4) mouvement .....	page 9
A.b.5) déplacement.....	page 9
A.c) Analyse de films utilisant le procédé.....	page 9
<b>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</b> / (1931-USA) / Rouben Mamoulian.....	page 10
<b>Lady in the Lake</b> / (1947-USA) / Robert Montgomery.....	page 12
<b>Dark Passage</b> / (1947-USA) / Delmer Daves.....	page 14
<b>Strange Day</b> / (1995-USA) / Kathryn Bigelow.....	page 16
<b>La Femme Défendue</b> / (1997-France) / Philippe Harel.....	page 18
<b>Enter the Void</b> / (2009 - France) / Gaspar Noé.....	page 20
A.d) Fondement de l'hypothèse. ....	page 22
A.e) Une forme du subjectif idéal.....	page 23
<b>B) LE FOND ET LA FORME : deux mondes indissociables.....</b>	<b>page 25</b>
B.a.1) Acceptation du point de vue.....	page 25
B.a.2) identification , implicite et explicite :.....	page 27
B.b) chronologie continue.....	page 28
B.c) l'action obligatoire.....	page 29
B.d) composition du cadre, ou , le décadrage.....	page 29
B.e) plusieurs points de vue : vers un scénario plus riche.....	page 30
<b>C ) CONCLUSION SUR UN GENRE.....</b>	<b>page 31</b>
Filmographie, Bibliographie, source internet.....	page 32
Document de référence.....	page 33

## **A) PLASTIFICATION DE LA VISEE ORGANIQUE.**

### **A.a) Introduction à la codification de l'organique.**

Du fait de la différence existentielle des deux «systèmes de visée» qui sont l'oeil et la caméra , il est nécessaire de coder la perception organique afin de la représenter.

Par exemple , le flou optique qui représente le codage de la zone périphérique à la zone d'attention de l'oeil n'existe pas dans la réalité. Même si je fixe un objet à 5 cm de mes yeux , j'arriverai toujours à distinguer ce qui se trouve en arrière plan, chose impossible sur une image contenant un flou optique d'une telle ampleur. Cependant, ce codage est assez proche de la réalité pour être toléré comme réaliste.

L'information subit donc un codage plastique afin de coller au plus proche de la réalité.

Il apparait intéressant de poser une hypothèse du «codage» nécessaire à la représentation de la vue. Et ce avant même de s'intéresser aux réalisations existantes en «camera subjective» afin d'avoir un recul supplémentaire sur les choix des réalisateurs.

En prenant en compte les différences des deux systèmes de visée, j'énonce une hypothèse sur chaque codage organique en propriété mécanique : focale, format, mouvement, profondeur de champ...

### **A.b) Spéculation théorique**

L'Homme fonctionne sur une visée binoculaire, alors qu'une caméra est elle monoculaire. Un impact inéluctable est donc effectif sur la retranscription du champ de vision au travers de la focale.

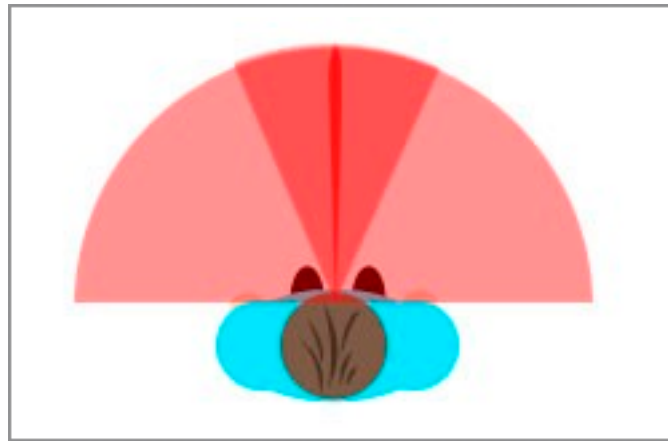
#### **A.b.1) focale : code du champ de vision.**

Le champ de vision horizontal de l'homme peut être divisé en 3 zones (doc a) :

**le champ de l'attention** : c'est la zone ou l'homme concentre son attention en particulier. Par exemple, lors de la lecture, ce champ est réduit à 1°.

**le champ d'observation** : c'est la zone recouverte lorsque quelqu'un porte son attention à un objet, un bâtiment, une autre personne. Cette zone couvre environ 40°.

**le champ de la perception** : c'est ce qui englobe le champ d'observation et d'attention. On peut l'appeler aussi vision périphérique. Le champ de perception ne permet pas de distinguer nettement les objets disposés à ses extrémités. Il s'étend jusqu'à 180°



**Doc a . champ de vision horizontal de l'homme**

Il est simple de se rendre compte que capturer 180° d'angle à l'aide d'un monoculaire induit l'utilisation d'ultra grand angle (ou fish-eye) qui aurait pour résultat une déformation excessive des perspectives de l'image et donc une représentation erronée de la vision organique neutre.

Il est donc obligatoire de se rabattre sur la représentation du champ d'observation (+/- 40°) et non celui de la perception (+/- 180°).

Avec le soucis de garder des perspectives identiques à celle de la vision de l'homme ainsi que les échelles de proportion des sujets filmés, la focale de référence serait une focale dite «normale». Pour exemple le 35mm pour un capteur de s35mm.

### **A.b.2) Ratio : artifice du champ de perception.**

L'abnégation du champ de perception causé par les contraintes physiques de l'optique pourrait être l'objet d'une compensation par le ratio. Il en découle par évidence qu'un ratio de format plus large serait plus à même de donner l'illusion d'un champ de perception au spectateur. Par le simple fait qu'il est plus difficile de couvrir du regard l'ensemble d'un écran large de type 2,35;1 qu'un écran 1,37:1. Ainsi le spectateur se concentrerait sur le centre de l'écran et considérerait la périphérie comme son champ de perception, créant lui-même le «flou de la perception».

Dans le cadre d'une utilisation à des fins commercialement exploitables, le format scope (2,35;1) apparaît être la meilleure option.

### **A.b.3) Mise au point :**

Outre le fait de représenter l'attention portée à un objet, la mise au point pourrait être l'objet de la représentation du mouvement des yeux. Par exemple, lorsque je tape un texte sur un ordinateur, ma tête reste immobile et ce sont seulement mes yeux qui balayent entre l'écran et le clavier. Un panoramique ne serait ainsi pas la meilleure des solutions. Ce serait plutôt une isolation par le flou. Mais cette bascule optique incessante demeure un problème dans les conditions de tournage actuelle.

Le problème de la mise au point horizontale étant pris en charge par le système du ratio large. Reste à régler le problème de la mise au point dans le plan de la profondeur.

Dans la vie, la mise au point d'un regard est quasi instantanée de part la nature organique du système oculaire. Avec une caméra, une mise au point nécessite un mouvement mécanique donc inévitablement plus lent. Ce mouvement mécanique demande une manipulation excessive qui serait propice à l'erreur et donc la possibilité de se retrouver avec des points mous.

L'idéal serait l'utilisation du plénoptique que je traite plus loin (*A.e. Une forme du subjectif idéal*)

Le compromis dans le cadre d'un tournage traditionnel serait l'utilisation d'une profondeur de champ fixe plutôt grande, voir moyenne.



#### **A.b.4) Mouvement**

Le mouvement de la tête pourrait être assimilé simplement à un panoramique. parfois lent et parfois rapide jusqu'à filer l'image. Il est important de trouver un codage de l'organique qui respecte le juste milieu prenant en compte la stabilisation des yeux par l'organisme lors de mouvement de tête. Cette stabilisation introduit la notion suivante qui est celle du déplacement.

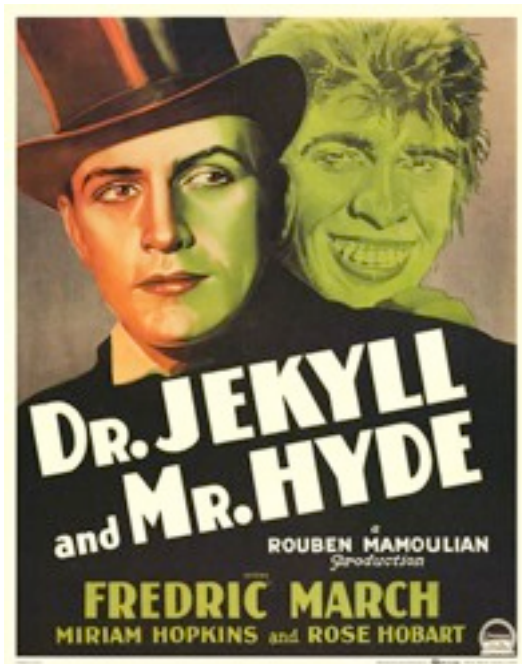
#### **A.b.5) Déplacement**

L'homme possède un système de stabilisation optique plus ou moins performant selon l'amplitude de son déplacement. L'idée d'utiliser un «steadycam» se révèle être la plus évidente pour retranscrire cette stabilité.

#### **A.c) Analyse de films utilisant le procédé**

Le nombre de film utilisant la caméra subjective dans l'intégralité étant tellement restreint, que je prends aussi en compte les films qui comportent une majeure partie en caméra subjective.

**Dr. Jekyll and Mr. Hyde** / (1931-USA) / Rouben Mamoulian / format 1,20;1 / noir et blanc



**focale :** la focale utilisée ici semble être une focale normale.

**ratio :** 1,20 : 1 . Il isole l'angle de champ de l'attention. La notion de perception n'est pas ressentie.

**Mise au point :** les arrière-plans sont souvent flous alors qu'ils devraient être nets la plupart du temps.

**Mouvement :** les mouvements de tête sont des panoramiques plutôt réalistes. Seulement la séquence du miroir n'est pas assez dynamique. la caméra ne bouge plus alors que le reflet lui bouge et sort du champ en premier. Cette faiblesse technique rend l'immersion plus difficile.

**Déplacement :** les travellings sont stables. Cependant la lourdeur de la machinerie se fait ressentir et certains mouvements manquent de dynamique.

**interaction du personnage :** réaliste pour la séquence du piano. Mais les membres ne sont pas assez visibles le reste du temps.

**Lady in the Lake** / (1947-USA) / Robert Montgomery / format 1,37;1 / noir et blanc



**focale :** la focale utilisée ici semble être une focale normale.

**ratio :** 1,37 : 1 . Il isole l'angle de champ de l'attention. La notion de perception n'est pas ressentie.

**Mise au point :** les points sont bien gérés du fait de la lenteur des actions

**Mouvement :** les mouvements de tête sont des panoramiques plutôt lents, la lourdeur de la caméra se fait ressentir. Le regard ne se déplace pas toujours sur l'objet en interaction.

**Déplacement :** très lent, un manque de dynamique certain. La stabilisation est excessive

**interaction du personnage :** mauvaise, les mains rentrent dans le champ de vision de façon peu naturelle, la caméra se fait ressentir dans la zone d'évolution du personnage. L'utilisation des objets est trop exagérée , notamment celle du téléphone qui vient apparaître dans le cadre alors qu'il n'y a pas sa place.

**Dark Passage** / (1947-USA) / Delmer Daves / format 1,37;1 / noir et blanc



**focale :** normale

**ratio :** 1,37 : 1 . Il isole l'angle de champ de l'attention. La notion de perception n'est pas ressentie.

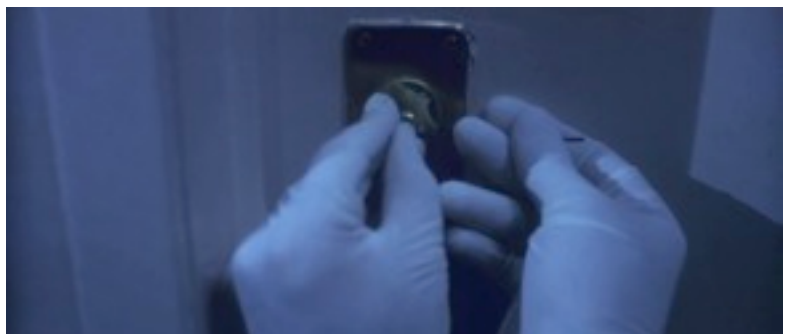
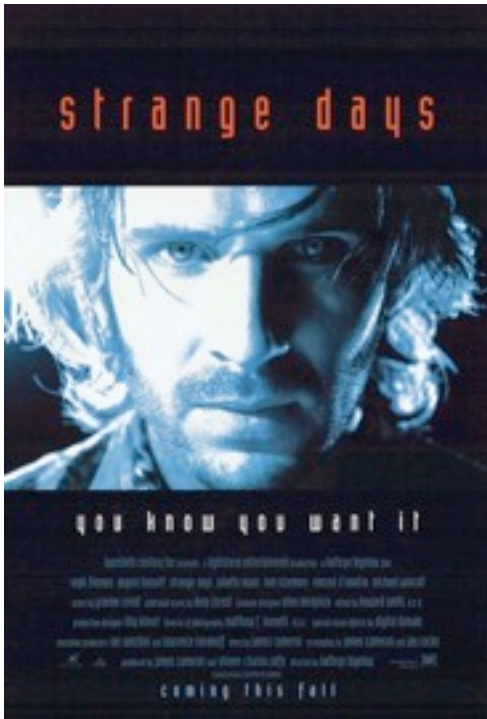
**Mise au point :** les points sont bien gérés du fait du montage contenant beaucoup de cuts «invisibles» permettant le changement des réglages de prise de vue.

**Mouvement :** les mouvements de tête sont des panoramiques plutôt lents, cependant ils sont plus réussis que ceux de «la dame du lac»

**Déplacement :** très lent, un manque de dynamique certain. La machinerie lourde de l'époque se fait ressentir dès qu'il y a un obstacle, comme lorsque le personnage doit enjamber la barrière au bord de la route.

**interaction du personnage :** réaliste, les entrées et sorties de champ des bras sont bien placées.

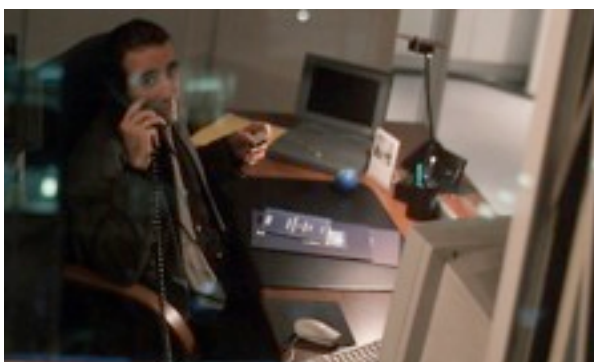
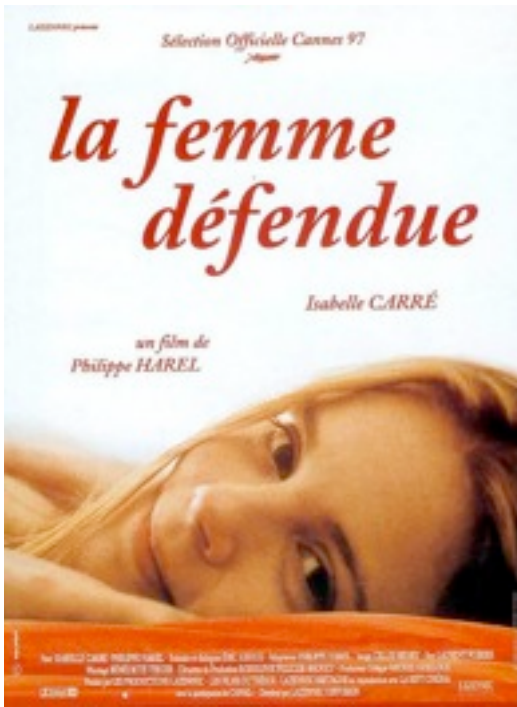
**Strange Day** / (1995-USA) / Kathryn Bigelow / format 2,35;1 / couleur





- focale :** normale à légèrement courte, la focale rend une perspective réaliste.
- ratio :** 2,35 : 1 . La notion de champ de perception prend tout son sens avec l'utilisation de ce format scope. L'image semble beaucoup plus naturelle que les ratios des films précédents.
- Mise au point :** les points sont bien gérés du fait du montage contenant beaucoup de cuts «invisibles» permettant le changement des réglages de prise de vue.
- Mouvement :** les mouvement de tête sont des panoramiques rapides avec un bout de course de la caméra qui s'arrête net. L'effet est plutôt bien réussi, on ne se laisse pas atteindre par l'information superflue contenue dans les mouvements incessants de la tête tant ils sont rapides.
- Déplacement :** la caméra est à la fois virulente dans les scènes d'action et très stable dans les déplacements basiques. C'est un bon compromis. Le fait que la caméra de la première scène soit une caméra de type épaulement, renforce considérablement l'impact de la tension narrative. Alors que la scène de la voie ferrée est une steadycam secouée volontairement, on ressent que l'image est trop stable vis à vis du terrain chaotique traversé.
- interaction du personnage :** les entrées et sorties de champs des membres du personnage sont réalistes, une nouveauté par rapport aux films précédents et la présence des pieds du personnage dans le cadre, l'aspect réaliste n'en est que plus renforcé.

**La Femme Défendue** / (1997-France) / Philippe Harel / format 1,66;1 / couleur



**focale :** normale

**ratio :** 1,66 : 1 Beaucoup moins adapté que le 2,35:1

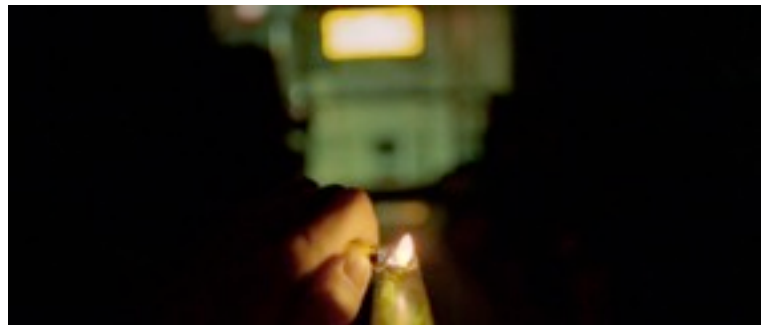
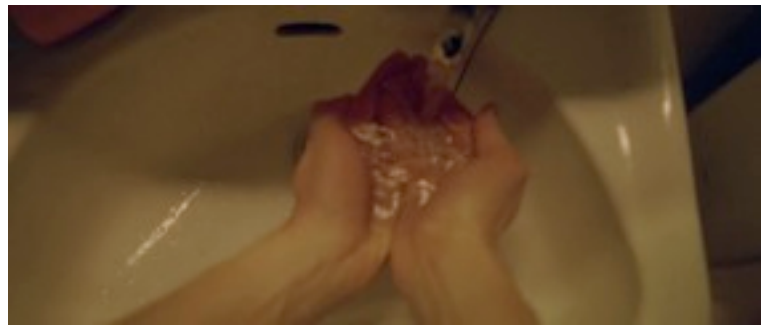
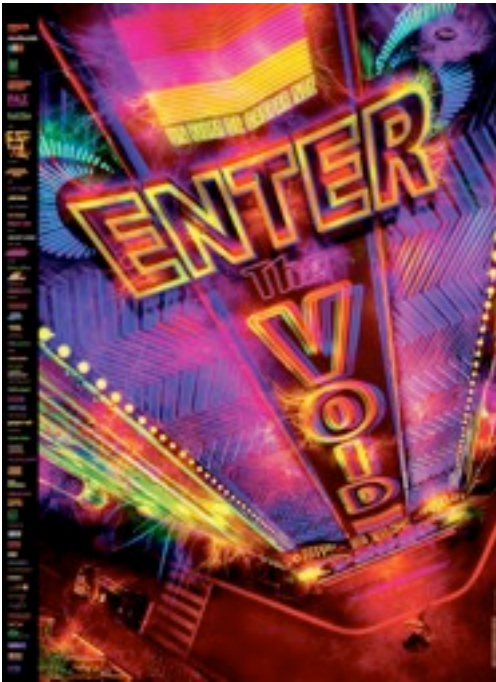
**Mise au point :** les points sont bien gérés, notamment par le fait que le rythme est assez lent et laisse de la marge à l'assistant pour être à l'aise.

**Mouvement :** les mouvements de tête sont travaillés d'une façon évolutive par P.Harel. Il utilise des mouvements lents en première partie du film , comme pour accentuer la contemplation de la femme dans des plans séquence. Puis il accentue les cuts au fur et à mesure de l'évolution de la relation et du détachement qui en ressort. P.Harel semble prendre comme inintéressant les mouvements de tête incessants de l'homme et les laisse assimiler par évidence au spectateur.

**Déplacement :** Les déplacements sont réalistes, tout comme pour les mouvements, c'est l'action calme sur la globalité du film qui permet ce réalisme simple.

**interaction du personnage :** plutôt réaliste, les entrées et sorties de champ des bras sont bien placées.

**Enter the Void** / (2009 - France) / Gaspar Noé / format 2,35;1 / couleur



**focale :** courte (16mm) , une déformation des perspectives se fait sentir, mais elle est en accord avec l'état second du personnage.

**ratio :** 2,35 : 1 . Il parait être le plus approprié, tout comme dans «strange days».

**Mise au point :** la mise au point est parfois aléatoire et tombe dans le flou. Mais cela est du, comme pour la focale, à l'état du personnage. Cependant une très bonne gestion du rapport de proximité, comme sur le plan où le personnage allume sa pipe.

**Mouvement :** les mouvements de tête sont des panoramiques à la fois lents et rapides selon la tension de la scène. L'aspect réaliste est donné par le fait que les panoramiques balayent le décor de façon aléatoire.

**Déplacement :** ils sont peut être un peu trop stables, le flottement de la steadycam se fait ressentir par moment.

**interaction du personnage :** très réaliste. Surement une des plus réussi parmi les films en caméra subjective. Notamment sur la scène du miroir où il y a une coordination parfaite des mouvements. le fait que le personnage regarde ses pieds quand il marche dans la rue donne un naturel encore plus poussé. Noé va jusqu'à retranscrire les clignements d'oeil du personnage.

#### **A.d) Fondement de l'hypothèse.**

**la focale** : une focale normale est donc le plus souvent utilisée, il semble cependant qu' utiliser une focale légèrement plus courte comme dans «strange days» peut avoir un effet bénéfique sur la représentation partielle du champ de perception sans pour autant déformer ses perspectives.

**ratio** : le ratio le plus large est sans hésitation le plus adapté à la représentation de la visée organique. C'est la garantie d'une immersion accrue.

**la mise au point** : la mise au point présente toujours le problème d'adaptation lors de grand plan séquence. Le découpage des plans séquence en plusieurs plans raccordés par des cuts invisibles semble être la solution pour avoir des réglages plus précis.

**mouvement** : les panoramiques se dynamisent avec l'évolution des caméras. Les caméras lourdes des années 1940 laissent transparaître la lenteur de manipulation à l'écran ce qui discrédite la plausible véracité du mouvement humain. Les mouvements vifs de «strange days» semblent rester le meilleur compromis , non seulement en terme de crédibilité, mais ils permettent aussi de faire un cut «invisible» dans le filet du panoramique.

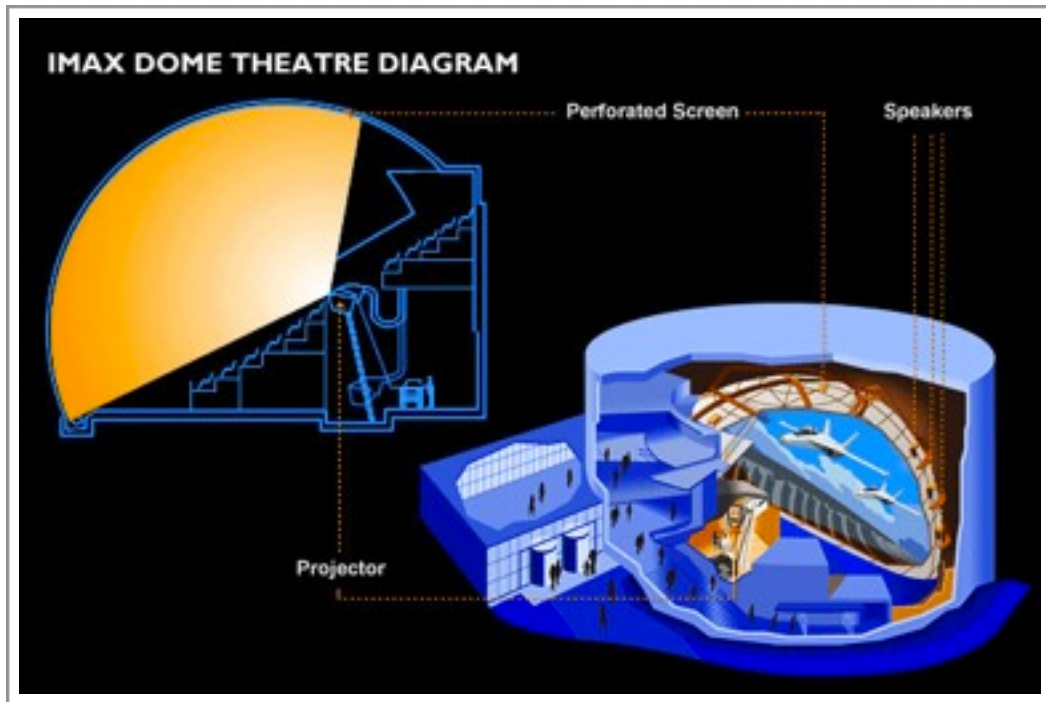
**déplacement** : le même problème de lourdeur de la machinerie se fait ressentir dans les films les plus anciens. Ainsi le mouvement est beaucoup plus naturel dans «Strange day» ou enter «the void» que dans «la dame du lac». Reste à trouver le juste milieu entre caméra épaulement trop instable et steadycam qui donne une impression de flottement dans les airs.

#### **A.e) Une forme du subjectif idéal**

Sorti du contexte d'exploitation commerciale dans les conditions techniques actuellement disponibles, un idéal peut être formulé quand à l'approfondissement de l'immersion d'un point de vue technique.

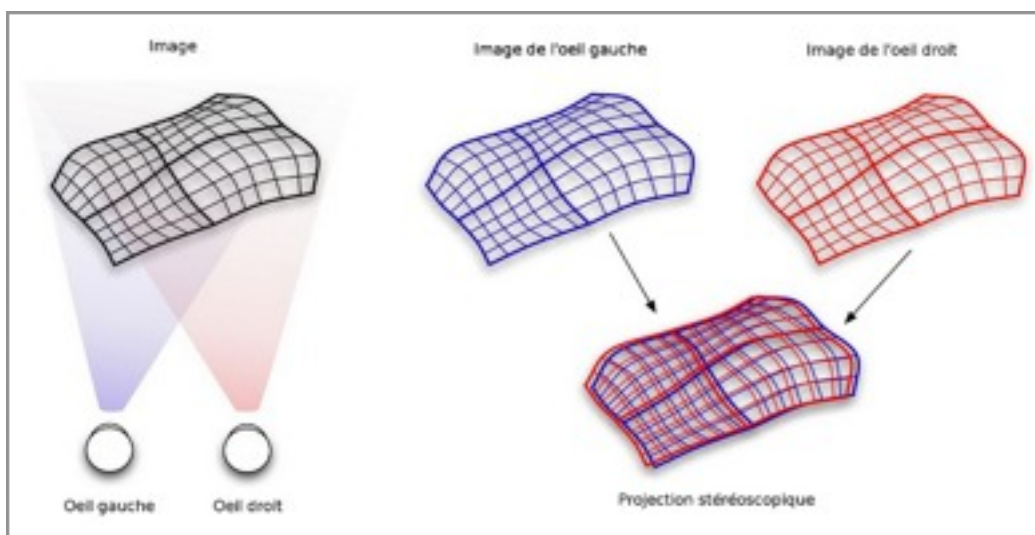
Comme il a été constaté, le ratio joue un rôle primordial dans la restitution du champ de perception de l'homme. Lors de la projection, au plus un écran sera large et le spectateur sera près, au moins il pourra porter son attention sur l'ensemble de l'écran et donc considérera le centre de l'écran comme zone d'attention et la périphérie comme sa zone de perception.

Un tel écran se rapproche des dimensions d'un système de projection dit «Omnimax» où l'immersion est démultipliée.



**doc.b \_ L'Omnimax**

Ce même champ de perception qui est conditionné par la monoculaire de la caméra se voit la promesse d'être enrichi grâce aux nouveaux systèmes de visée stéréoscopique des caméras 3D. Un système de 3D réaliste pourrait donc être un plus dans l'immersion du spectateur.



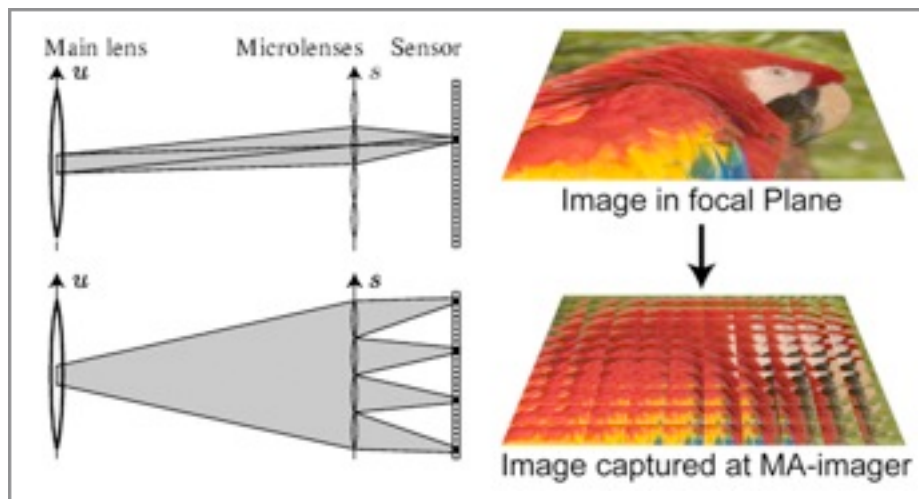
**doc.c . la stéréoscopie**

La mise au point quand à elle pourrait se voir grandement améliorée grâce à l'apparition des systèmes dit «plenoptique». Le système étant pour l'instant réservé aux appareils photographiques, une évolution est envisageable du fait qu'un film n'est qu'une suite de photographies dans un temps donné.

le point sur le plenoptique :

- tous les rayons arrivant sur un pixel donné passent par une seule micro-lentille, et proviennent d'une zone donnée appelée "sous-ouverture" de la lentille principale
- tous les rayons passant par une "sous ouverture" sont focalisés par les différentes micro-lentilles sur des pixels distincts.

L'image ainsi capturée ressemble à une mosaïque de petites images partielles prises de points légèrement différents (en réalité, il y a plus de micro-lentilles : l'équipe de Stanford qui a mis au point la technologie de "Refocus Imaging" utilise une matrice de 296 x 296 micro-lentilles)



**doc.d . le principe du plenoptique**

Le système du «plenoptique» pourrait permettre le traitement de la profondeur de champ en post production et ainsi avoir des changements de points très rapides et aussi nombreux que nécessaire. Cette technologie pourrait être l'occasion de reproduire le mouvement des yeux à l'image, actuellement reproduit avec contrainte par des panoramiques.

La combinaison des ces prouesses techniques pourrait être une évolution du cinéma et de sa relation avec le spectateur.



## **B) LE FOND ET LA FORME : deux mondes indissociables**

La technique de la caméra subjective exclusive a inévitablement un impact sur la mise en scène. Il faut donc prendre en compte qu'au delà de l'immersion qui réside dans la technique, une immersion psychique qui repose sur la narration est nécessaire. Cette immersion psychique est confrontée à différents obstacles, tel que : l'acceptation du point de vue, l'identification au personnage, la chronologie continue, l'action omniprésente, la composition du cadre.

### **B.a.1) Acceptation du point de vue.**

La lecture cinématographique est acquise pour le spectateur depuis maintenant longtemps. Le spectateur, lorsqu'il s'apprête à voir un film, sait que ce qu'il va voir est mis en scène. Une tolérance inconsciente le place dans un état de manipulation consentante. Il ne se rend donc pas compte de la présence physique de la caméra lors d'un plan. Il ne se dit pas : "ceci est filmé de telle façon..." et s'immerge de ce fait dans l'histoire racontée.

Le problème de la caméra subjective est qu'en se rapprochant de la vision organique, elle s'affranchit de son statut de plastification classique d'un récit.

Le facteur de tolérance inconsciente est donc réduit et l'acceptation du spectateur de ce qu'il voit comme fait plausible est de ce fait amoindrie.

C'est dans cet état d'esprit que Gaspar Noé (*enter the void*) fait le choix d'utiliser un objectif grand angle qui déforme légèrement les perspectives. Afin de représenter la vision altérée de son personnage sous l'emprise de la drogue. Le spectateur est donc conscient que les perspectives ne sont pas naturelles mais l'accepte vis à vis du récit.

Une deuxième phase de l'acceptation dépend de l'introduction à la caméra subjective. C'est la façon de présenter ce point de vue exclusif au spectateur.

Les différents films étudiés ont tous une façon particulière de perpétrer cette introduction.

R.Montgomery (*lady in the lake*) fait le choix de présenter le personnage qui va être incarné; face caméra dans un premier temps, afin qu'il nous explique ce que nous allons voir. Cette introduction à la caméra subjective n'apparaît pas être une bonne idée. Le spectateur est prévenu que ce qu'il va voir à déjà était vécu. Et il va le voir au travers des yeux du détective. Ce n'est donc pas le spectateur qui va découvrir les lieux mais le détective. Et ceci suffit à mettre une barrière à la tolérance inconsciente du spectateur qui se rend compte que ce qu'il voit lui est montré.

Ce procédé de présentation peut se comprendre par rapport à la date de sortie du film.

La même année, D.Daves (*Dark Passage*) prend lui aussi le temps d'introduire sa caméra subjective avec une approche composée de composition du cadre et de montage. Alors que le bidon contenant le prisonnier dévale la pente, Davis utilise un raccord sur le point de vue subjectif du personnage, avant de repasser dans un plan extérieur pour enfin revenir dans le bidon duquel sort le personnage. Les bords du bidon prennent alors la forme d'un iris qui prépare la séquence subjective. Cette présentation semble déjà beaucoup plus naturelle.



Cependant, R.Mamoulian (*Dr Jekyll & Mr Hyde*) avait choisit seize ans auparavant d'introduire sa caméra subjective sans aucune présentation extérieure. Forme de présentation qui s'avère très intéressante, quand à l'implication du spectateur qui face à l'intrigue se met en quête d'information pour composer son personnage.

Cette technique d'introduction qui consiste à placer d'emblée le spectateur en caméra subjective apparait être la meilleure technique puisqu'elle est reprise dans les trois films subjectifs les plus récents.

K.Bigelow (*strange days*) choisit d'utiliser ce même procédé de caméra subjective directe introduit par l'iris. Au tout début du film, un son cyclique de machine informatique se fait entendre, puis une date apparait à l'écran. Un oeil apparait alors en très gros plan et un son hors champ «branche». S'en suit un effet de brouillage video et d'un nouveau son hors champ «ça y'est ça tourne!». Cette utilisation de l'iris amorce la séquence subjective. L'effet vidéo et les sons hors champ servent eux à introduire le thème du film et par la même occasion sublime la tolérance inconsciente du spectateur.

Quand à P.Harel (*la femme défendue*) et G.Noé (*enter the void*) ils présentent tous les deux leur caméra de façon directe, comme l'avait fait R.Mamoulian (*Dr Jekyll and Mr Hyde*). Mais contrairement à la présence des mains dans le cadre de Mamoulian, c'est ici le regard caméra qui dévoile le point de vue interne.

Ce regard caméra est non seulement une marque d'introduction mais il est surtout facteur de l'identification au personnage incarné.

### **B.a.2) identification , implicite et explicite :**

Une fois le cap de l'introduction à la caméra subjective passé, il est alors primordial que le spectateur s'intègre au personnage dont le point de vue est retranscrit.

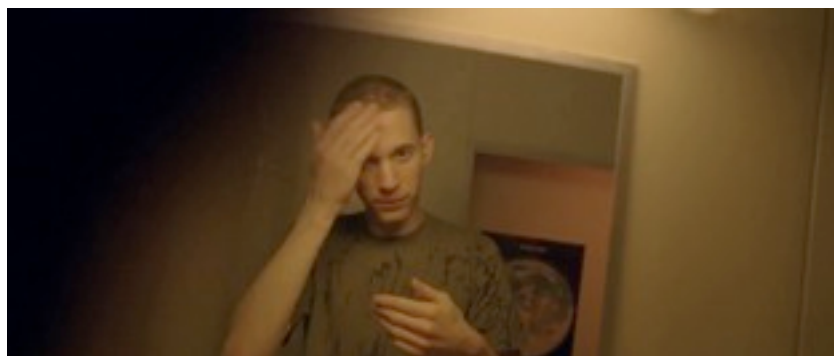
Cette intégration appelée identification peut se séparer en deux catégories : l'implicite et l'explicite.

L'identification implicite est présente naturellement du fait de l'impossibilité «théorique» de cadrer le visage du personnage principal. C'est donc au travers de ses attitudes, actions, et comportement avec les interlocuteurs (regard caméra des interlocuteurs) que le spectateur va construire l'état d'esprit du personnage et percevoir ses sentiments. Cette construction est lente et paraît être favorable à l'implication psychologique du spectateur.

Elle fonctionne parfaitement dans «Dark passage», sur la première moitié du film en caméra subjective, où l'on se prend d'attention pour le personnage en cavale.

Mais le fait de ne jamais voir le personnage pendant la durée entière d'un film peut à la longue devenir un facteur de distanciation. C'est pourquoi certains réalisateurs préfèrent utiliser les reflets de façon à pouvoir cadrer le visage du personnage principal.

L'identification explicite présente donc physiquement le personnage au travers d'un miroir. Cette technique est utilisée dans la plupart des films en caméra subjective. Cependant, cette présentation paraît nuire à l'intérêt de l'intrigue que propose une identification implicite. Le fait de voir le visage du personnage que l'on incarne stoppe chez le spectateur toute imagination constructive.



Une utilisation intéressante du miroir est celle de K. Bigelow (*strange days*) où elle présente un personnage cagoulé. Ce reflet permet de considérer le personnage comme étant réel, de lui donner une présence physique, sans pour autant le caractériser avec trop de précision. C'est une sorte de guide à l'imagination constructive du spectateur et non une barrière.



### **B.b) chronologie continue**

Un aspect important d'un film en caméra subjective exclusive, est celui de la continuité temporelle. En effet, notre vie est comme un long plan séquence, entrecoupé de cut lors d'une perte de conscience ou du sommeil. Cette continuité est donc un thème primordial dans le cadre de la représentation réaliste d'une vision organique.

Une représentation qui non seulement est source d'obligation au niveau du scénario mais aussi source de contrainte au niveau du tournage et du montage.

Chaque réalisateur traite ce facteur de continuité de manière différente et s'accommode de cette continuité narrative. C'est en partie pour cela que le nombre de films entièrement en vue subjective du début à la fin est si restreint.

R. Montgomery (*lady in the lake*) utilise de longs plans séquence ce qui paraît être la solution adaptée. Cependant, il raccorde ses plans séquence avec des ellipses temporelles, non compatibles avec la vision ininterrompue de l'homme, mais acceptable du fait de la situation de flashback.

P. Harrel (*la femme défendue*) lui, décide de ne pas représenter tous les mouvements du regard, comme si il les considérait comme superflu. Il raccorde deux regards par un simple cut et s'autorise même parfois à changer la caméra de place pour raccorder dans l'axe et être plus proche de son sujet. Sa caméra semble même être au delà de la caméra subjective pure. L'espace filmé s'apparente à l'espace étant dans le champ de vision possible du personnage et non son champ de vision actuel. Comme dans la séquence d'ouverture où la caméra reste sur le visage de la femme au lieu d'effectuer des va et vient entre la femme et la route. C'est donc ici le fond qui l'emporte sur la forme quitte à rompre les codes du réalisme. Cette utilisation de la caméra subjective peut être acceptable dans les conditions de relation intime du film. Mais des conditions de déplacement plus complexes du personnage rendraient l'attention du spectateur impossible vis à vis de l'orientation spatiale.

S'il est un film où la continuité subjective à l'air de bien fonctionner, c'est celui de K. Bigelow (*strange days*). Si l'on considère la séquence d'introduction comme un court métrage à part entière, on peut dire que la continuité est réussie. Les cuts sont rendus invisibles par le montage et l'action paraît se dérouler d'un seul trait.

Les prouesses de la postproduction actuelle ainsi que les effets spéciaux de tournage pourraient être un plus, quand à la continuité totale d'un film en caméra subjective.

Si l'introduction de K. Bigelow est si réussie, c'est en partie grâce à l'action.

### **B.c) l'action obligatoire**

Il suffit de regarder le film de R. Montgomery (*lady in the lake*) pour comprendre que l'action à un attrait certain dans l'implication du spectateur. Son film en étant dénué, il devient rapidement lassant et laisse la mauvaise technique transparaître. Contrairement à «*strange days*» où l'action omniprésente dans les séquences en caméra subjective accroche totalement le spectateur en le menant de surprise en surprise. Il est certain que d'un point de vue observateur il est plus intéressant de se retrouver face à un vol à main armée que dans le salon d'une maison de retraite.

Cependant, le film de P. Harel (*la femme défendue*), même s'il n'est pas rempli de scènes d'action, a un intérêt certain quand à la situation d'adultère qu'il permet de vivre. Le spectateur jubile d'être dans l'interdit, il extériorise ses fantasmes. La caméra subjective dans ces relations intimes apporte une proximité «vraie» non négligeable.

Il apparaît donc nécessaire d'avoir un partage entre l'action et la non action tant que la situation n'est pas banale.

### **B.d) composition du cadre ou , le décadage.**

La composition artistique du cadre est toute remise en question dans le cas de la caméra subjective. Dans la vie, le regard se pose sur tout et rien, divague au fil des rencontres, des conversations... Il n'est pas construit. Il serait alors naturel de se pencher dans un tel cadrage lors de la réalisation d'un film en caméra subjective. C'est ce que font P. Harel et G. Noé.

Ainsi P. Harel décide de filmer aléatoirement ce qui l'entoure lorsqu'il est au téléphone, et ceci en fonction de sa conversation. De même, G. Noé filme ses pieds lorsqu'il marche dans la rue, puis les voitures, puis il revient vers son interlocuteur. Tout ce cheminement donne de la véracité à la façon dont évolue le personnage.

De même, les centres d'intérêts sont toujours placés au centre de l'écran, car c'est l'endroit où un l'homme place les choses qu'il focalise. Il faut donc restreindre les compositions sur les lignes de force que sont les tiers du cadre.

Un cadrage «déconstruit» assimilé à un centrage ponctuel des interlocuteurs semble être la technique la plus adaptée pour coller au regard naturel de l'homme.

### **B.e) plusieurs points de vue : vers un scénario plus riche.**

Le fait d'être assimilé à un personnage et à son regard exclusif permet de montrer seulement ce qu'il peut voir dans un lieu donné. Donner le point de vue subjectif d'autre personnage dans un même film permet de révéler au spectateur des choses que le premier personnage ne peut connaître.

Comme le fait Jules Verne dans son roman «voyage terre lune». Il le termine avec le point de vue des personnes qui restent sur terre et commence son second ouvrage en remontant légèrement le temps et donne le point de vue des personnes dans la fusée. Cette construction a différents points de vue permet d'impliquer un peu plus le spectateur dans une démarche de réflexion constructive qui peut être selon l'emploi : géographique, relationnelle, explicative...

### **C) CONCLUSION SUR LE GENRE**

La caméra subjective se révèle être un genre à part entière tellement elle comporte de particularités spécifiques à son utilisation. Tant au point de vue technique que narratif.

Il apparaît intéressant d'approfondir les recherches tant les expériences ont été peu nombreuses dans ce genre, et ce afin de le faire évoluer. Et ainsi enrichir le cinéma d'une nouvelle forme, dans l'optique de conforter son statut d'industrie rentable et toujours plus attractive en des temps où le «home cinéma» est de plus en plus répandu.

Cette idée d'attraction du spectateur peut être étayée par le simple fait que la génération actuelle s'est habituée à la vue subjective sur écran, et ce depuis 1973 date de sortie du premier jeu vidéo utilisant ce procédé.

Il serait intéressant de se pencher sur la réalisation complète d'une telle oeuvre, et ce dès le scénario en tirant les leçons des quelques créations déjà existantes. C'est en tenant compte des erreurs et des combinaisons techniques prolifiques que le genre pourrait trouver sa place dans l'évolution du cinéma.

L'immersion une fois arrivée à son paroxysme sensitif pourrait alors être l'objet d'une étude sur l'interaction spectateur - film afin d'atteindre l'osmose utopique et enfin offrir à ce même spectateur le pouvoir de réalisateur de sa projection.

**FILMOGRAPHIE :**

**Dr. Jekyll and Mr. Hyde** / (1931-USA) / Rouben Mamoulian / format 1,20;1 / noir et blanc

**Lady in the Lake** / (1947-USA) / Robert Montgomery / format 1,37;1 / noir et blanc

**Dark Passage** / (1947-USA) / Delmer Daves / format 1,37;1 / noir et blanc

**Strange Day** / (1995-USA) / Kathryn Bigelow / format 2,35;1 / couleur

**La Femme Défendue** / (1997-France) / Philippe Harel / format 1,66;1 / couleur

**Enter the Void** / (2009 - France) / Gaspar Noé / format 2,35;1 / couleur

**BIBLIOGRAPHIE :**

**Orson Welles** , les cahiers du cinéma , *collection grand cinéaste*, de Paolo Mereghetti

**Le cinéma ou l'homme imaginaire**, de Edgar Morin (1956)

**Initiation à l'image de film** , de Arthur Cloquet

**L'UTOPIE CINÉMATOGRAPHIQUE**, Jean-Paul Desgoutte

**SOURCE INTERNET :**

[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

[www.plenoptique.net](http://www.plenoptique.net)

<http://drgoulu.com/2010/10/06/adieu-focale/>



***Document de référence :***

"Welles aurait ainsi souhaiter contraindre le spectateur à considérer l'histoire selon le point de vue de Marlow, avec ses yeux. Si cette mise en scène subjective n'est pas nouvelle a Hollywood, l'idée de tourner entièrement un film de cette manière est tellement révolutionnaire que la RKO finit par refuser un projet dont le budget a crû jusqu'à dépasser le million de dollars. Un budget excessif aussi parce que le déclenchement de la guerre en Europe est en train d'ôter aux sociétés américaines une belle partie du marché. En 1946, lorsque Robert Montgomery réalise *La Dame du Lac* en utilisant le même procédé, le résultat est décevant parce que l'utilisation de la caméra subjective ne crée pas nécessairement d'identification entre le spectateur et le personnage principal. Mais l'idée de Welles se différencie substantiellement de celle, plus tardive, de Montgomery dans la mesure où il ne cherche pas seulement l'identification, mais aussi un rapport plus complexe d'attraction-répulsion (nous n'approuvons pas toujours le comportement de Marlow), et parce que la technique choisie se rapporte organiquement a l'intérêt du récit en devenant une partie essentielle, et ce d'un point de vue autant idéologique que stylistique. Enfin, pour accentuer l'identification, Welles a l'idée d'ajouter une véritable introduction a l'histoire durant laquelle le spectateur est contraint de s'identifier à un canari en cage, reçoit des coups de revolver, est condamné à la chaise électrique, transformé en joueur de golf incompetent puis remplacé par une caméra ( on aurait dû voir une salle de cinéma dans laquelle chaque spectateur est une caméra). "je veux que vous compreniez que vous faites partie de l'histoire. Et de fait, c'est vous l'acteur, vous l'interprète",devait dire le narrateur joué par Welles. Ainsi démontre-t-il à quel point il est conscient de la relation psychologique (identification, suspension de la crédulité) qui s'établit entre le spectateur et l'objet de sa vision.

*Les cahiers du cinema , collection grands cinéastes, Orson Welles.*

