

Mémoire de fin d'études

La scripte face à la représentation de la subjectivité du personnage

ou le dépassement des frontières de l'altérité

Julia Pocheau-Lesteven

Département Scripte 2023

Sous la direction de Sophie Audier et Donatienne de Gorostarzu
(Directrices du département Scripte - La Fémis) et Caroline San Martin (MCF
cinéma - Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne)

Remerciements

Ce mémoire est l'aboutissement de découvertes et de recherches que j'ai pu mener depuis le début de ma formation à la Fémis il y a maintenant trois ans. Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à cet apprentissage — intervenants, personnel de l'école et étudiants qui m'ont donné la chance d'expérimenter et de confirmer mon désir pour ce métier. Je tiens à remercier plus particulièrement :

Sophie Audier et Donatienne de Gorostarzu, directrices du département scripte de la Fémis, qui m'ont fait découvrir la beauté de ce métier que j'aime tant. Merci mille fois pour votre accompagnement et votre bienveillance pendant ces trois années.

Mes trois camarades de promotion, Pauline, Camille et Réva, pour vos encouragements, pour votre écoute et pour ces moments de rires partagés. C'était un vrai plaisir d'apprendre, d'expérimenter et de grandir ensemble.

Caroline San Martin pour la générosité et l'intelligence de ses retours pendant ces derniers mois.

Mathilde Profit, Dana Farzanehpour, Luc Pagès et Donatienne de Gorostarzu d'avoir pris le temps de répondre à mes questions et de me raconter leurs différentes expériences de travail.

À toutes les réalisatrices qui m'ont accordé leur confiance, donné de l'assurance et fait aimer profondément ce métier.

Merci à la promotion Claire Denis — je garde un souvenir tendre de ma première année à vos côtés et de nos retrouvailles cette année.

À mes parents, mon frère et mes proches pour leurs constants encouragements et leur soutien. Un très grand merci à ma mère pour le temps accordé à la relecture de ce texte. Et un merci tout spécial à Juliette pour les discussions et les retours qui m'ont été d'une aide précieuse tout au long de ce travail.

SOMMAIRE

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Remerciements | 2 |
| Introduction | 4 |
| Partie I. Le personnage narrateur : élire un point de vue | 10 |
| A. Principes d'objectivité et de subjectivité : structures narrative et échelles | 11 |
| B. L'acteur et l'incarnation d'une subjectivité | 20 |
| C. La forme du film au service d'un point de vue marqué | 23 |
| Partie II. La représentation d'une perception singulière : un regard posé sur le monde | 31 |
| A. Perception singulière : sens et sensations | 31 |
| B. Ressentir l'espace-temps d'un personnage | 35 |
| C. Identification et empathie : aimer le personnage ? | 40 |
| Partie III. La scripte face à l'altérité | 45 |
| A. Représentation du monde mental : faire une image de l'immatériel | 45 |
| B. Subjectivités multiples : penser la bascule de point de vue | 54 |
| C. Triple-vue : penser l'autre, penser par l'autre | 59 |
| Conclusion | 63 |
| Bibliographie | 65 |
| Filmographie | 66 |

Introduction

Il y a quelques années, j'ai eu un choc esthétique en lisant *Crime et Châtiment*¹. Avec du recul, je pense à présent que j'ai été profondément secouée par le fait de me sentir si proche d'un personnage avec lequel je ne partageais rien. J'étais transportée dans son intériorité. Il n'était plus réellement question pour moi de suivre le récit des événements, mais bien plus d'accéder aux pensées, aux doutes, aux craintes et aux émotions du personnage comme je n'en avais jamais fait l'expérience auparavant. Plus encore, j'ai perçu les effets de son intériorité sur ses actions et ses réflexions — cet homme hanté par ses idées et par son crime, loin du surhomme qu'il se pensait être.

Il y a quelques mois, j'ai vu au cinéma le film *Târ* (Todd Field, 2022). Le parallèle entre Lydia Târ (Cate Blanchett) et Raskolnikov m'a instantanément troublée. *Târ* raconte l'histoire d'une femme, cheffe d'orchestre de renom à l'orchestre symphonique de Berlin. À force d'abuser de son pouvoir au sein du cercle international de la musique classique et de manipuler de jeunes femmes rêvant d'une grande carrière, ses actions se retournent progressivement contre elle. Elle se retrouve prise au piège par les mécanismes de la *cancel culture*². Évidemment, les questions soulevées par ce film — qui peuvent se résumer comme suit : que faisons-nous des œuvres d'artistes dont les comportements sont jugés inadmissibles ? — n'ont rien à voir avec celles soulevées par *Crime et Châtiment*. Pourtant le parallèle entre les personnages est troublant : ce sont des mécanismes similaires, quoique propres à leurs médiums, qui nous donnent accès de leurs subjectivités et brouillent ainsi les frontières de l'altérité.

Ces deux personnages pâtissent de leur hybris³ et qui se pensent au-dessus des lois morales, des surhommes, « des individus extraordinaires (qui) ont le droit de commettre tous les crimes et de violer toutes les lois pour cette raison qu'ils sont extraordinaires », comme le résume Porphyre Petrovitch, le juge d'instruction chargé de l'enquête du meurtre

¹ DOSTOIEVSKI Fiodor, *Crime et châtiment*, 1866.

² Aussi appelé en français *culture de l'effacement* ou *culture de l'annulation*, et qui correspond à une pratique de dénonciation publique et l'ostracisation d'individus ou d'institutions responsables de comportements ou actes perçus comme inadmissibles.

³ Notion grecque qu'on traduit souvent par « démesure » et qui fait référence aux excès de pouvoir ou fautes morales commises par des héros arrogants et orgueilleux de la tragédie grecque.

dans le roman. Raskolnikov a commis un crime en tuant deux femmes ; Lydia Târ abuse de sa position de pouvoir avec plusieurs personnages tout au long du film. L'un et l'autre sont rattrapés par leurs fautes morales, et les deux œuvres s'attachent à observer les mécanismes de leur intériorité, ainsi que leurs chutes, propres aux personnages tragiques.

Ce temps de vie de Raskolnikov que représente le récit de *Crime et châtiment* est présenté par un narrateur omniscient. Le livre est écrit à la troisième personne du singulier : depuis l'extérieur, nous regardons ce personnage se débattre avec lui-même — tout en ayant accès à ses pensées, à sa culpabilité croissante, et à ses angoisses. De manière similaire, nous observons Lydia Târ dans son quotidien depuis une position d'observateur extérieur. Pourtant, peu à peu, un doute s'installe sur la valeur des images : s'agit-il de la réalité, ou cette réalité se teinterait-elle d'images subjectives, de sentiments, de sensations du personnage — en outre, de son intériorité? Si le film se construit dans un langage cinématographique plutôt réaliste, des images et des sons d'aspect presque expressionniste viennent par moment perturber la structure du film, rendant poreuse la frontière entre cauchemar et réalité. Au début, il semblerait que le film propose un récit factuel de la vie de cette femme, à la manière d'une biographie qui s'attacherait à restituer des faits objectifs : d'après les éloges qu'elle reçoit dans la première séquence, Lydia Târ semble mener une vie intellectuelle riche de musique et d'anthropologie. Pourtant, par des touches discrètes de subjectivité au sein des plans — que nous pourrions sinon catégoriser comme objectifs —, il devient évident que le film raconte l'écroulement du monde du personnage depuis sa perspective.

Par *subjectivité*, nous entendons sa dimension philosophique, c'est à dire « la dimension même dans laquelle l'être humain fait l'expérience du monde et de lui-même »⁴, ou bien, en d'autres mots, la « qualité de ce qui appartient seulement au sujet pensant »⁵. La *subjectivité* se réfère à différents aspects de l'intériorité du sujet, allant de ce qui a participé à construire son identité à travers des facteurs extérieurs (histoire personnelle, environnement social et politique, éducation, influences artistiques ou littéraires, etc...) aux mouvements intérieurs (pensées, peurs, rêves, aspirations, motivations, valeurs, etc...). La subjectivité peut façonner nos manières d'agir, de penser, de ressentir les choses du monde, extérieures, mais

⁴ MONTENOT Jean, DUCAT Philippe, *Philosophie, le manuel (3ème édition)*, Paris, Ellipse, 2013, p21.

⁵ CNRTL, en ligne, [URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/subjectivité>], consulté le 9 mai 2023.

correspond aussi aux mouvements intérieurs au sujet, allant des désirs, des peurs aux images mentales en tous genres.

Pour préciser l'idée de sujet, nous conviendrons qu'est sujet la personne à l'origine de ses représentations, de ses jugements et de ses actions. Ce qui est paradoxal lorsque nous parlons de subjectivité de personnage, c'est que la notion de subjectivité s'attache nécessairement à un sujet, qui est une conscience pensante et qui fait l'expérience de ce qui est extérieur à lui-même. Et pourtant, nous rattachons cette notion à un personnage, donc un non-sujet, une personne fictive, qui doit nécessairement être incarnée par un vrai sujet, l'acteur. Le personnage échappe entièrement au test du cogito cartésien : il n'est pas. En revanche, conçu à notre image, assurément sujets, le personnage va être doté d'une subjectivité qui n'existe que dans le monde de la fiction. C'est donc en cela que nous allons interroger la représentation de cette subjectivité, que nous savons imaginée et mise en scène par les filmeurs⁶, et non interroger la nature de cette subjectivité que nous appréhendons déjà comme diégétique. Nous pourrions donc faire référence à ces personnages en tant que *sujet-personnages*, dans le sens où nous leur attribuons une subjectivité au même titre qu'un sujet réel.

De fait, parler de la subjectivité d'un personnage dans un récit filmique nous amène nécessairement à interroger la notion de point de vue. La question du point de vue est présente dans toutes les étapes de la construction d'un film. Si elle est nécessaire pour passer du scénario au tournage, et rebattue une fois encore au cours de la post-production, c'est aussi un terme « valise », employé constamment qui rassemble une multitude d'idées et de notions qui ne sont pas nécessairement redéfinies à chaque fois. Parler de point de vue, c'est réfléchir à qui regarde, ce qui est regardé, à quelle distance, avec quels effets, et quelles places ces regards prennent-ils dans le film et les discours filmiques :

On confond souvent point de vue avec personnage principal. Ce n'est pas parce qu'on raconte l'histoire d'un personnage qu'on regarde le monde avec lui. Et souvent on marche derrière les épaules d'un personnage par exemple, mais on ne regarde pas le monde avec lui. Est-ce qu'on a un film qui regarde avec le personnage ou est-ce qu'on regarde surtout le personnage ?⁷

⁶ Terme qui regroupe ici un ensemble variable de personnes qui participent à définir les intentions de mise en scènes et à fabriquer le film.

⁷ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Mathilde Profit, scripte et réalisatrice, le 07/06/23.

*Le dictionnaire théorique et critique du cinéma*⁸ soulève cette dimension polysémique du terme en distinguant les trois registres de significations comme suit :

- 1) « La façon particulière dont une question peut être considérée, c'est à dire , dans un récit, le filtrage de l'information et son assignation aux diverses instances de narration — auteur, narrateur, personnages. » Cet aspect de la définition est celui qui s'attache à la narration : par le prisme de quelle subjectivité cette histoire nous est-elle racontée? Quelles informations cette focalisation nous donne-elle ? — ou ne nous donne pas — et quels effets cela peut-il avoir sur la manière dont le spectateur va expérimenter cette histoire ?
- 2) « Un emplacement, réel ou imaginaire depuis lequel une représentation est produite » — idée qui se rapproche de la notion de perspective utilisée et développée en peinture, et utilisée dans un ensemble d'arts de la représentation. « Ce point de vue est souvent identifié à un regard, et dans un film narratif, la question sera de savoir si ce regard appartient à quelqu'un » — ce quelqu'un pouvant être un personnage ou une entité autre. C'est cet élément de définition qui nous amène à questionner la représentation filmique de la perception d'un personnage.
- 3) « Une opinion, un sentiment à propos d'un objet, d'un phénomène ou d'un événement. » Appliqué au personnage, il est question ici de son intériorité, de la représentation de ses pensées, ses doutes, ses désirs, ses peurs. En outre, il est question pour nous de représenter l'intériorité d'un personnage qui, par essence, nous est inaccessible.

La question du point de vue est omniprésente, et cela dès la lecture du scénario. C'est un point d'appui pour la fiche de lecture, mais aussi lors du découpage, afin de mieux appréhender les enjeux des séquences par rapport aux personnages. Évidemment, la question se pose aussi lors du tournage, pour penser le décor, le rythme, et les différents remaniements possibles du scénario et du découpage, face aux aléas auxquels nous ne pouvons échapper. Ces expériences de lectrice évoquées précédemment, mais aussi de spectatrice, font écho à cette pratique de faiseuse de film — dans le sens où ce sont différentes manières d'expérimenter la construction d'un récit et la figuration, l'énonciation d'un point de vue.

⁸ AUMONT Jacques, MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, 3e édition, Paris, Armand Colin, p211-212.

Pour toutes ces raisons, il m'apparaît comme d'autant plus évident que le métier de scripte se situe à la frontière de ces trois pôles — à savoir : lectrice de scénario, première spectatrice et maïeuticienne du film.

Apprendre à penser la subjectivité d'un personnage, c'est apprendre à penser la cohérence du personnage dans l'écriture scénaristique, penser la cohérence des plans les uns par rapport aux autres, et donc anticiper le montage. C'est aussi penser notre accompagnement du réalisateur et du chef opérateur lors du découpage, afin d'assurer une cohérence de point de vue aussi bien dans la narration que dans la représentation de la subjectivité des personnages. C'est aussi réfléchir à l'espace, à ce qu'il raconte d'un personnage, et à la manière de le filmer et le faire évoluer. C'est penser le temps — le temps subjectif, le temps psychologique, les ellipses, les souvenirs et les fantasmes. C'est penser le son dans la manière qu'il a d'accompagner ou non les personnages dans leurs émotions et leurs choix. C'est penser la place de la caméra par rapport au personnage — qui est devant ? derrière ? qui traverse le plan ? qui est accompagné par la caméra ? quels mouvements de caméra ? quelle optique ? C'est aussi accompagner le réalisateur dans la direction d'acteur — garder une cohérence et une continuité de l'intériorité du personnage dans un tournage discontinu.

Cette notion de subjectivité d'un personnage permet donc aussi de penser la relation personnage-spectateur à travers la question de l'énonciation. Un des aspects de notre travail de scripte lorsque nous travaillons sur un film est de se faire *premier spectateur*. Nous ne sommes évidemment pas premier spectateur véritable car le film n'est pas encore, mais premier spectateur de ce que le film pourrait être — et cela dès la lecture du scénario. C'est en cela que nous pouvons juger de la cohérence de l'ensemble.

Penser la représentation de la subjectivité du personnage, depuis le prisme de la scripte, c'est donc interroger ce qui fait exister les personnages en tant que sujets pensants, désirants, capables d'émotions et de souvenirs, et comment le travail de la mise en scène parvient à rendre cette intériorité accessible au spectateur. Il s'agit donc ici de trouver des outils théoriques pour penser cette relation qui unit le personnage et le spectateur, les personnages entre eux et les personnages avec leur environnement. En somme, ce travail est essentiellement une interrogation sur le personnage et la manière de le faire exister comme sujet.

Au cours de ce travail, je me suis penchée sur des théories en narratologie et philosophie, et j'ai eu la chance de m'entretenir avec quatre professionnels du cinéma afin de mieux comprendre leur manière de penser à leurs postes respectifs, ce rapport au personnage et à la représentation de sa subjectivité dans la pratique. Ce qui est ressorti dans l'ensemble de ces entretiens est que de penser théoriquement la subjectivité d'un personnage et son point de vue dans les différents aspects évoqués est particulièrement difficile, tant chaque film a ses spécificités et singularités. Ainsi, l'idée de ce travail n'est donc pas de concocter une recette miracle pour créer un point de vue de personnage dans un film, mais plutôt d'explorer les différents outils contenus dans ces notions afin d'apporter des éléments de réflexion sur la fabrication d'une subjectivité de personnage.

La structure de ce travail se calque sur les trois éléments constitutifs du point de vue. Ainsi, dans un premier mouvement, nous verrons comment la mise en scène permet d'élire un personnage comme narrateur d'un récit filmique, en se penchant sur la manière dont nous structurons un film et une narration interne, et en dissociant la subjectivité du personnage de celle de l'acteur qui l'incarne, avant de s'arrêter sur la forme du film qui peut venir renforcer cette narration et refléter l'intériorité du personnage en question.

Puis, nous verrons comment la mise en scène parvient à représenter une perception singulière : comment pouvons nous rendre compte du personnage et de sa subjectivité par le biais du regard qu'il porte sur le monde. Cela nous amènera à penser sa perception du temps et de l'espace et comment ces éléments peuvent devenir des outils pour amener le spectateur à un endroit où il partage — à distance — l'expérience du personnage. Il sera donc question ensuite de penser l'identification du spectateur à ce personnage et de la relation qu'il peut entretenir avec lui.

Enfin, après s'être penché sur la manière dont le personnage voit, nous verrons comment le personnage pense. Nous étudierons comment représenter les mouvements mentaux du personnage — rapprochement d'idées, projections dans le temps et rêves parallèles. Puis nous verrons en quoi accéder à cette part d'intériorité du personnage nous pousse à questionner la notion d'altérité dans la fabrication du film. Cela consistera notamment à penser la bascule de point de vue et la manière dont le point de vue autre peut paradoxalement servir la représentation d'une intériorité. Puis nous nous pencherons sur le rapport de la scripte à l'altérité — se mettant constamment à la place d'un autre tout en conservant sa propre subjectivité.

Partie I. Le personnage narrateur : élire un point de vue

« Un spectacle est constitué par la sorte d’interaction entre un donné objectif et un point de vue qui soumet le premier au second »⁹ écrit Dominique Chateau. Par donné objectif, nous pouvons comprendre l’histoire, la chose racontée, et nous pouvons associer le spectacle à la notion de récit qui nécessite donc un point de vue pour exister. De fait, en narratologie, l’histoire correspond aux événements réels ou fictifs qui se sont produits, alors que le récit est la façon dont ces événements sont racontés, interprétés ou présentés. C’est la manière dont elle est construite et présentée aux autres. Ainsi, le point de vue est nécessaire à toute mise en récit, et c’est notamment ce que nous pouvons comprendre lorsque Donatienne de Gorostarzu nous explique que, si nous ne pensons pas le point de vue, le découpage, qu’il soit sur table ou dans les décors — et donc la mise en récit — est bien plus compliquée.

Souvent, si tu n’as pas interrogé le point de vue avant, le découpage ne découle pas du tout. Tu rames avec des histoires de valeurs, de positionnement de caméra, de focales plus ou moins longues, de mouvements ou de supports, etc. Or, si les points de vue sont très posés et si les trajets de personnages sont très posés, ça fonctionne.¹⁰

La focalisation, définie par Gérard Genette¹¹, signifie le point de vue du narrateur (en littérature) — celui qui raconte l’histoire. Dans les films, nous avons rarement un narrateur en tant que tel — mais on peut transposer ce terme : « focalisation (au cinéma) veut dire que les faits sont envisagés, relatés et imaginés du point de vue de tel personnage, point de vue s’entendant ici non au sens physique de la vue mais aux sens de la pensée et de la représentation »¹². Par focalisation, explique Gérard Genette, « j’entends donc bien une restriction de “champ”, c’est à dire en fait une sélection de l’information narrative par rapport à ce que la tradition nommait omniscience ». C’est l’idée que nous percevons les événements par le prisme d’un personnage — un éclairage narratif.

⁹ CHATEAU Dominique, *La subjectivité au cinéma : Représentations filmiques du subjectif*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2019, p45.

¹⁰ Extrait tiré d’un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, scripte, réalisé le 28/05/23.

¹¹ GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983, p49.

¹² NINEY François, *Le Subjectif de l’objectif*, Paris, Klincksieck, 2014, p43.

Il distingue trois types de focalisations :

- 1) La focalisation zéro — c'est lorsque le narrateur en sait plus que les personnages. Il peut connaître l'ensemble des actions et des pensées des protagonistes : c'est l'omniscience et l'omnipotence.
- 2) La focalisation externe — le narrateur en sait moins que les personnages. Il les observe mais ne peut pas accéder à leur intériorité.
- 3) La focalisation interne — le narrateur en sait autant que le personnage focalisateur. Le spectateur n'a accès à l'histoire que par le filtre de cette subjectivité. C'est notamment cette focalisation qui va nous intéresser dans ce travail, puisque c'est la seule qui élit un personnage comme porteur de point de vue.

Ainsi, dans cette partie, nous allons voir comment raconter un récit filmique par le prisme d'un personnage — tant dans la structure et la forme du film que dans l'incarnation de ce narrateur interne.

A. Principes d'objectivité et de subjectivité : structures narrative et échelles

En tant que scripte, nous pouvons intervenir plus ou moins tôt dans le processus de préparation d'un tournage d'un film, mais cette notion de point de vue peut être questionnée dès les premiers retours sur un scénario.

Tu ne vas pas écrire les scènes de la même façon selon qu'elles sont vues par un personnage ou par un autre. (...) Quand tu interrogues « qui regarde ? par quels yeux on perçoit ? comment on doit ressentir, nous, en tant que spectateur ? », on va amener une bascule d'écriture quasi-tout le temps, et surtout, ça va faire évoluer les personnages. Poser un point de vue va faire évoluer la narration, mais surtout faire évoluer les personnages dans leurs caractérisations, dans leurs ressentis, dans l'évolution entre deux trajets, dans des conflits, dans une histoire d'amour, etc...¹³

Ainsi, comme l'explique Donatienne de Gorostarzu, le prisme par lequel nous percevons l'histoire est intégralement lié à la structure du récit et à la construction du personnage. C'est aussi une manière d'interroger l'intention au sein des séquences dans le sens où le point de vue peut être compris comme un principe d'intention :

Tu vas interroger un point de vue en interrogeant les intentions de la scène. Si la séquence est que le personnage A découvre que son conjoint a un amant : est-ce que nous allons être dans le point de vue de ce personnage A, ou est-ce que nous

¹³ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

découvrons avant lui? En fait, le point de vue vient se poser une fois qu'on a posé l'intention.¹⁴

Ce qui apparaît ici est que la structure narrative d'une séquence ou d'un film tient aux informations données au spectateur. Entrer dans une focalisation interne d'un personnage, c'est découvrir avec lui les enjeux de l'histoire. En cela, la notion de point de vue est liée au principe de découpage, car la caméra — selon qu'elle accompagne le personnage, le précède ou le suit, le regarde à distance, l'attend sur place où complètement ailleurs — donne des informations aux spectateurs à travers le prisme d'un personnage, selon qu'elle y soit corrélée ou non. En d'autres termes, la position et les mouvements de caméra donnent ou retiennent des informations selon le point de vue qu'ils servent.

Est-ce que je veux que le spectateur découvre les choses en même temps que le personnage, ou est-ce que je veux lui en donner plus ? Et si tu ne sais pas ça, tu ne peux pas découper la séquence parce que ça, c'est la position de ta caméra.¹⁵

C'est finalement se poser la question de « qui voit? qui entend? », et cela dès le scénario. Par exemple, un des courts-métrages pour lequel j'ai été scripte racontait l'histoire d'une déambulation de deux jeunes dans la ville de Lausanne, attendant la nuit durant que leurs amis retrouvent leurs motos volées, afin de les aider à quitter cette ville qui les étouffait¹⁶. Il y avait une séquence où le personnage féminin répondait au téléphone, mais l'ensemble du film était raconté depuis le prisme du personnage masculin, plus jeune, absent de cette séquence. Cette séquence, unique dans son point de vue, rompant l'unité narrative du reste du film, nous a posé question. Nous avons dû travailler la bascule de point de vue dans les séquences précédentes, mais nous nous sommes aussi interrogés quant à la distance à adopter vis-à-vis de ce nouveau point de vue narratif. Plus précisément, il était question de savoir ce que nous devions entendre de cette conversation téléphonique. Était-il nécessaire de révéler le contenu de l'appel, les informations véhiculées à ce moment de l'histoire n'ayant aucun impact sur la suite de la narration puisqu'elles étaient révélées au protagoniste la séquence suivante ? Dès lors, était-il nécessaire de faire une incursion dans le point de vue de ce personnage, dont on ne ré-adopterait pas le point de vue pour le reste du film ?

La question du point de vue est indispensable à la réalisation de ce type de séquence, la position d'un micro plus ou moins proche permettant de révéler ou non certaines

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ DUBI Ilan, *Avant l'Océan*, 2023

informations, nous amenant à épouser plus ou moins la subjectivité d'un personnage, comme me l'a confirmé Dana Farzanehpour¹⁷.

En tant que scriptes, nous sommes garantes de ces points de vue narratifs donnant la cohérence du récit et des personnages. Il faut toujours revenir à cette intention narrative — selon quel prisme percevons-nous cette histoire? Comment précisément saisissons-nous ce regard? — et donc s'interroger sur les informations qui sont données au spectateur. C'est en cela que le scénario est un outil précieux, tant il rappelle ce que le spectateur doit saisir comme enjeux de la séquence. Donatienne nous donne l'exemple d'une séquence ou un personnage A regarde un personnage B dans le métro :

Si on est dans un plan large, est-ce que c'est ce regard qu'on raconte, ou est-ce qu'on raconte une rame de métro dans lequel deux personnages se regardent. Est-ce qu'on ne doit pas un peu plus aider le spectateur à voir ce qu'il doit y voir ? Ce n'est pas tant que l'idée n'est pas bonne mais que l'idée n'est pas forcément au bon moment. C'est là où nous sommes vraiment garant de cette narration. Si tout le monde aime ce plan large, nous, par rapport aux intentions, on sait qu'avant ou après, il va falloir qu'on se rapproche de nos deux personnages car c'est le but de la séquence.¹⁸

Bien sûr, la distribution d'information dans une séquence, ou à l'échelle d'un film, tient aussi au montage et à l'ordre dans lequel ces informations sont dévoilées. L'exemple évoqué par François Niney est parlant. Il explique que le montage permet de donner ou non des informations au personnage. Un plan peut même changer de sens selon que nous le voyons avant ou après un autre plan. C'est d'ailleurs sur cela que s'appuient les théories de montage élaborées par Eisenstein et discutées ici préalablement. François Niney prend l'exemple d'une séquence de la *Naissance d'une nation* (1915) de D. W. Griffith où

le héros, fondateur du Ku Klux Klan, a rendez-vous avec sa fiancée qui, elle, est la fille adoptive d'un noir. Notre héros tient cachée sous son bras la tunique blanche frappée de la croix qui le trahirait. Dans le feu de la discussion, la tunique tombe à ses pieds : gros plan, en plongée sur le vêtement. Suspense ! Mais c'est seulement nous, spectateur, qui l'avons vue, comme nous le confirme le retour au plan américain sur les deux jeunes gens qui continuent à converser... jusqu'à qu'ils aperçoivent « la choses » à leurs pieds : même gros plan de la tunique que précédemment, mais tout à fait différent car désormais surchargé de leurs deux regards, et donc d'un sens nouveau (...).¹⁹

Ainsi, nous voyons bien que le rapport que nous pouvons entretenir avec le personnage tient à la structure narrative à la fois prescrite par le scénario et par le montage final. Cette

¹⁷ Tiré d'un entretien réalisé avec Dana Farzanehpour, ingénieur du son, réalisé le 02/06/23.

¹⁸ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

¹⁹ NINEY François, *op. cit.*, p. 37.

distribution d'information permet au spectateur d'envisager un événement depuis la perspective — et donc depuis la subjectivité — d'un personnage, et appréhender les sentiments du personnage, en amont, simultanément ou *a posteriori* du personnage en question. Notre travail de scripte tient beaucoup à l'anticipation de ce montage : les différents types de raccords d'une part, mais d'autre part afin d'assurer une cohérence narrative au moment du tournage, et de faire en sorte qu'il y ait suffisamment de matière afin d'offrir la possibilité de monter différentes versions d'une même séquence. C'est en cela qu'il peut être intéressant aussi d'imaginer différentes manières de monter une séquence :

On sait que la scène peut être montée comme ceci, et donc avoir un ressenti pour les spectateurs qui correspondra à X, mais si elle est montée comme cela, on aura un ressenti pour le spectateur qui correspondra à Y.²⁰

Le travail de la scripte est donc aussi d'assurer des options de montage qui tiennent à l'agencement des informations par rapport au point de vue choisi. Cette anticipation du montage nécessite pour la scripte de penser le film sous différentes échelles – celle du film entier et de sa construction, mais aussi celle des plans et des séquences faisant exister la structure narrative.

Il est important, par ailleurs, lorsque nous parlons de narration, de distinguer ces différentes échelles narratives — à savoir le plan, la séquence, et le film. Une des définitions de la subjectivité tend à opposer ce terme à l'objectivité. À l'échelle du plan, nous pouvons parler de subjectif et d'objectif dans le sens où le plan subjectif serait la vision du sujet-personnage (qui se met à la place de) et le plan objectif serait la vision sans sujet. L'objectivité serait donc associée à la réalité, la chose non-déformée par l'exercice de la subjectivité sur les sens. Cela se distingue de la narration du film : un plan objectif n'est pas nécessairement la preuve d'une focalisation zéro ou externe, et inversement. Il est alors pertinent de s'arrêter sur ces différentes échelles. À l'instar des différentes voix littéraires (directes, indirectes, indirectes libres, etc), les voix cinématographiques alors transposées en plans dans le film ne traduisent pas nécessairement la focalisation sur l'échelle de l'œuvre entière.

Ce qui est souvent caractérisé comme plan subjectif — à savoir mettre la caméra à la place d'un personnage et associer notre regard de spectateur au regard du personnage — ne suffit pas à faire exister une narration interne au personnage. Prenons un exemple qui a été beaucoup étudié dans la critique et théorie cinématographique : *La dame du Lac* (1948) de

²⁰ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

Robert Montgomery. Ce film prend le parti de filmer l'intégralité de l'histoire en caméra subjective. Nous ne voyons jamais le protagoniste, mais son regard, ses répliques nous sont associées, à nous, spectateurs : nous endossons son rôle. Nous savons ce qu'il vit, et découvrons tout en même temps que lui. Le personnage est entièrement exclu de l'espace, au lieu de s'y inscrire.

Il (Montgomery) trace les limites de la subjectivité cinématographique. Cette assimilation totale et impossible qu'il postule de nous avec le héros oublie que la participation esthétique, imaginaire, exige une complaisance de la part du spectateur. Cette suppression constante de l'image du héros contrarie la vocation du cinéma qui doit permettre à l'homme de *se voir*. Enfin, ce parti pris de subjectivité se renverse curieusement en objectivité. Interdisant au metteur en scène de recourir à des équivalences, le film est condamné à montrer des scènes en plan d'ensemble, des portes, des plaques, des escaliers, bref, et uniquement de l'extérieur.²¹

Ainsi, plutôt que de nous rapprocher de la subjectivité du personnage, le plan subjectif seul nous en distancie — il nous faut donc comprendre que nous devons porter un regard *sur* ce personnage et pas simplement confondre nos deux regards. En l'occurrence, les plans subjectifs, plutôt que de nous conduire vers le prisme du personnage et de participer à l'internalisation de la focalisation, ils nous laissent à l'extérieur.

Ce n'est pas parce que tu n'es pas dans le point de vue précis avec une caméra proche du corps du comédien que tu n'es pas dans le point de vue du personnage. Le personnage peut faire partie de son propre point de vue, on peut être dans l'axe du personnage, on peut entendre le personnage en *off* et ne pas le voir, et être tout de même dans son point de vue, parce que c'est le seul qu'on ne voit pas. On trouve mille manières d'être dans le point de vue sans se positionner à la place réelle du personnage en question. Tu peux être en décalage avec certaines formes de réalité.²²

De fait, le point de vue dépasse l'exercice des sens et de la perception d'un personnage : nous devons nous extraire de son regard pour accéder à une focalisation interne et à ses émotions extériorisées.

Il ne s'agit pas seulement de voir subjectivement le monde à travers une conscience, mais de faire voir aussi objectivement une conscience à travers l'image qu'elle se fait du monde. Ce qui importe dans l'image, ce n'est pas seulement ce que voit le personnage, c'est ce qu'il fait voir de lui-même à un observateur extérieur. Nous ne sommes pas « avec » les personnages sans l'observer également de dehors « objectivement ». Tout se passe comme s'il y avait deux reflets dans la même image, comme si l'image était vue du dedans avec le personnage, mais aussi du dehors par un narrateur (spectateur).²³

²¹ AMENGUAL Barthélémy, « Le Je, le Moi, le Il au cinéma », cité par Jean MITRY, *Esthétique et psychologie du cinéma, II, Les Formes*, Paris, Éditions universitaires, 1965, p. 66-67.

²² Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

²³ LAPOUJADE David, « Scepticisme et littérature : le cas Henry James », *Comment peut-on être sceptique ? Hommage à Didier Deleule*, Paris, Honoré Champion, 2010, p. 205-214.

Par ailleurs, le principe même de la subjectivité et de l'objectivité d'un plan n'existe que par comparaison avec l'ensemble des autres plans du film. « Pour partager/observer une subjectivité complète à l'écran, il faut voir autant qui regarde que ce qu'il regarde, c'est à dire embrasser deux moitiés d'une vision : un voyant et sa vue, un visage/regard²⁴ », explique François Niney.

Une séquence de *Tàr*, située au cours de la première moitié du film, illustre parfaitement cette idée. Il s'agit d'un plan-séquence vertigineux de par sa longueur et la densité des déplacements des personnages et de la caméra. Cette séquence est revisitée ensuite sous un nouveau prisme – à savoir celui de la fake vidéo, remontée de manière à tricher la réalité. De cette mise en relation entre les deux versions d'une même séquence naît l'évidence de l'objectivité de la première. La séquence se passe dans une prestigieuse école new-yorkaise, Juilliard, où la protagoniste donne un cours de composition de musique classique à ses élèves. Au cours de cette séquence s'entame entre Lydia et un étudiant (Zethphan Smith-Gneist) une discussion à propos des œuvres de répertoire réalisées par des artistes aujourd'hui reconnus comme problématiques, voire criminels au sein de leur vie privée. Ce plan séquence, unique occurrence du procédé au cours du film, du moins de manière si explicite et virtuose, contraste avec le reste de l'écriture formelle du film, et ne prend véritablement sens, selon moi, que lorsque la même séquence est remontée à travers un téléphone — séquence entièrement retravaillée par le montage d'un étudiant, dans le but de faire passer Lydia Tàr pour une personne à la fois incroyablement raciste et sexuellement déplacée. Voir la séquence sans aucune coupe au préalable offre une forme de garantie que ce qui nous a été montré l'a été de manière *impartiale*, sans ellipses, que nous avons réellement été le spectateur témoin de la scène telle qu'elle s'est déroulée. Il apparaît donc ensuite évident de voir que ce montage transforme la réalité, les propos, et sort les gestes de Lydia Tar de leur contexte. Pourtant, la manière dont Lydia parle à cet étudiant dans la version *objective* (plan-séquence) est absolument inappropriée, la protagoniste usant de son autorité de professeure pour asseoir sa domination sur le jeune homme. Ainsi, comparer ces deux versions n'a pas tant pour objectif de mettre en garde sur les images qui peuvent manipuler ceux qui les regardent, que de montrer que de la subjectivité peut naître étrangement plus de vérité que de l'objectivité. Par ailleurs, ce que nous pouvons tirer comme conclusion de cet exemple est que l'objectivité fait

²⁴ NINEY François, op.cit., p. 51-52

exister la subjectivité comme telle. C'est d'ailleurs pour cela qu'il est courant de voir au cinéma des séquences perçues depuis différentes perspectives — de manière à faire exister la subjectivité de l'une ou des deux en tant que telles, et non simplement en tant que plans qui racontent une séquence.



Figure 1 : *Tár* de Todd Field

Cependant, l'objectivité de cette séquence — et d'ailleurs d'une majorité de séquences de ce film, sont prises depuis une position de non-sujet ou d'observateur de notre personnage — participe à la focalisation interne du récit. De fait, les plans objectifs peuvent servir une narration interne et donner accès à l'intériorité d'un personnage.

Reprenons cette séquence à Juilliard, où la protagoniste écrase de ses arguments d'autorité l'étudiant qui se refuse à séparer l'homme de l'artiste. Ce passage est intéressant car, dans la suite du film, en l'observant en grande partie depuis l'extérieur, nous nous rendons compte qu'elle-même ne croit pas aux arguments qu'elle utilise pendant cette séquence. C'est un discours qui vient défendre l'art à tout prix — c'est une façade qu'elle montre aux autres, à travers laquelle nous la découvrons dans l'entretien qui ouvre le film, et que nous continuons à observer au cours de toutes ses interactions dans la première moitié du film, façade qui s'effondre au fur et à mesure que nous la voyons *objectivement* évoluer dans l'histoire. Effectivement, l'art en tant que tel prend de moins en moins de place dans sa vie, et

est rapidement remplacé par ses relations présentes et passées qui la consomment. Elle pense plus à l'héritage qu'elle va pouvoir laisser au monde qu'à la musique elle-même, ce dont elle semble se rendre compte au moment du pré-épilogue lorsqu'elle retourne dans la maison de son enfance et retrouve les cassettes qui lui ont donné le goût de la musique en premier lieu. Il y a donc un écart entre ses propos et ses actions, contradictions qui la rendent aussi humaine. Son discours s'adapte d'une personne à l'autre, et l'inconstance de ses actions rendent compte de ses mensonges et des masques qu'elle porte et présente aux gens. Cependant, toutes ses inconsistances lui sont propres, et les mécanismes de domination qu'elle met en place ne sont visibles que par le spectateur, qui, en l'observant dans son quotidien, voit les plans apparaître comme objectifs, offrant un accès à qui elle est véritablement. En d'autres termes, l'accumulation de visions sans sujet observant donne la possibilité au spectateur d'appréhender l'intériorité du personnage de Lydia Tar — même plus, de révéler des mécanismes du personnage. D'une certaine manière, c'est l'objectivité de ces plans qui rend compte de l'intériorité du personnage et, accumulés, nous nous rendons compte que ces plans participent à une narration interne, dans le sens où nous voyons son monde — son persona — s'écrouler depuis sa perspective d'abuseur qui ne perçoit pas ses erreurs comme telles. Voir objectivement l'ensemble des masques qu'elle porte en public, afin de manipuler un grand nombre de personnes, nous permet de l'appréhender telle qu'elle est réellement, et telle qu'elle ne se présente à personne d'autre qu'elle-même.

Ce que j'ai trouvé particulièrement intéressant dans le film à propos des questions de point de vue est que la frontière entre l'objectivité et la subjectivité n'est jamais entièrement évidente.

Il y a, par exemple, une séquence particulièrement saisissante en ce sens-là. Lydia est un personnage hanté par les personnes dont elle a abusé dans le passé, mais elle est dans un état de déni de ses actions. Elle va dans son appartement pour composer et pratique un petit rituel avec des bougies et des prières. Puis elle va chercher des partitions vierges et se met à jouer. Au bout de quelques notes, elle s'arrête de jouer, se retournant comme s'il y avait une présence dans la pièce. Elle regarde presque dans la caméra — est-ce que nous la gênonsons en tant qu'observateur normalement invisible ? — puis vérifie derrière son dos qu'il n'y ait personne. Elle s'époussette les épaules comme pour se libérer d'un mauvais esprit. Elle essaye de reprendre et, ellipse, elle est dans la cuisine en train de trancher un citron. Les plans qui constituent cette séquence sont des plans majoritairement américain/taille — aucun plan

n'est plus serré qu'un large poitrine : nous restons donc à distance. Tout semble nous raconter ce moment depuis des espaces neutres, de manière objective — dans le sens d'une position a priori sans sujet. Et pourtant, cette séquence nous fait entrer dans la subjectivité du personnage : lorsqu'elle va chercher ses partitions, se trouve derrière elle une jeune femme, statique, à moitié caché par le mur, qui l'observe — la personnification de ses fantômes qui la hante ? Ainsi, la présence qu'elle sent et qui l'empêche de travailler est une présence qui nous a été rendue visible dans le plan précédent, et le regard dirigé légèrement à droite de la caméra, est en fait le regard posé sur l'endroit où était ce fantôme du passé. Avec une impression d'objectivité, nous entrons dans la subjectivité du personnage. Le spectateur ne la voit pas forcément — c'est rapide, statique, dissimulé — mais le passage de point qui la fait passer de la forme humaine à une tache noirâtre dans l'arrière-plan fait planer un doute chez le spectateur, de manière à ce que nous ayons accès à ce sentiment de présence autre qui la hante à tout moment.

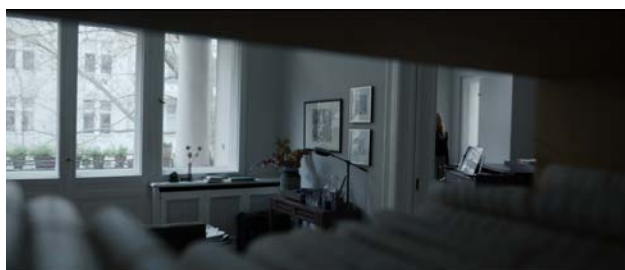


Figure 2 : *Tàr* de Todd Field

Ainsi, il est nécessaire, pour aborder la question de point de vue, de distinguer les différentes échelles et appréhender la narration en tant que récit et assemblage de plans, et non simplement dans le plan en tant que tel. Nous avons pu le voir, sortir de la subjectivité et du regard du personnage ne dessert pas nécessairement une focalisation interne. Les notions d'objectivité et de subjectivité n'ont pas de corrélation équivoque avec une narration — la question est bien plus : comment se servir du regard du personnage ou non, pour raconter l'histoire depuis son prisme. Comme nous avons pu le voir, la focalisation se situe d'avantage dans le traitement des informations données au spectateur par rapport à ce que sait le personnage, et donc dans la structure narrative.

Pour faire exister cette subjectivité dans la narration, nous avons établi qu'il faut voir ce personnage — nous allons donc interroger son incarnation par l'acteur.

B. L'acteur et l'incarnation d'une subjectivité

Nous l'avons vu, la subjectivité du personnage n'est pas une réelle subjectivité, dans le sens où le personnage n'est pas un sujet pensant et conscient, mais une représentation fictive de ce que pourrait être un sujet pensant et conscient. Penser le sujet-personnage, c'est lui accorder une subjectivité fictive au niveau de la diégèse, mais c'est aussi questionner ses émotions et leur expression physique, et enfin, c'est appréhender le rapport entre cette subjectivité fictive et son incarnation par un acteur. Nous nous retrouvons donc avec une subjectivité double — subjectivité du personnage et subjectivité de l'acteur interprétant.

Rendre compte des émotions et des sentiments qui traversent le personnage nécessite le corps de l'acteur qui les incarne physiquement. C'est ce à quoi Wittgenstein fait référence lorsqu'il écrit que « le corps humain est la meilleure image de l'âme humaine »²⁵. Le corps devient le reflet des mouvements intérieurs du personnage. Les expressions du corps et du visage rendent lisible ses affects et sa pensée, qui nous permettent d'envisager le récit par son prisme, non pas que en tant *regard* sur, mais à travers ses *pensées* et *émotions* face à aux événements.

Il est rare que la scripte participe au casting du comédien, mais son regard sur le choix d'incarnation du personnage reste nécessaire. De fait, en lisant le scénario, nous projetons sur les personnages des idées de ce qu'ils sont, et l'arrivée du casting rebat les cartes de qui

²⁵ WITTGENSTEIN Ludwig, *Investigation philosophiques, II, IV*, 1958, p. 236.

peuvent être ces personnages. C'est aussi pour cela que nombre de réalisateurs revoient la caractérisation des personnages à la lumière du comédien choisi pour l'interpréter. Cette caractérisation est absolument nécessaire pour la scripte, afin d'envisager le point de vue de ce personnage. C'est ce que Donatienne de Gorostarzu raconte : parfois, un comédien est choisi, puis, pour une raison ou une autre, le réalisateur le remplace par un autre comédien, qui dégage une toute autre énergie, et qu'elle se dit « qui est donc ce personnage ? ». Il y a indéniablement quelque chose du corps et de ce que le comédien renvoie qui va se refléter dans le personnage, et, tout comme l'absence de point de vue empêche le découpage, l'absence de caractérisation rend presque aléatoire le choix du comédien.

Le personnage est endossé par un être humain avec un corps, avec une façon de se tenir, de marcher, de regarder ou de ne pas regarder. On va faire en sorte que le comédien ressemble au personnage imaginé, mais peut-être que ça ne passera pas par les artifices prévus.²⁶

L'idée est de rester au plus proche des intentions du réalisateur, mais, pour faire exister le personnage, il faut aussi se servir de qui est le comédien et remettre en question les manières de le faire exister comme le personnage désiré.

Il y a quelque chose en jeu dans les premières semaines de tournage qui est très excitant et très aléatoire, et je pousse à démultiplier les facettes d'un personnage au début. Après, les trajets se posent, les intentions et les caractérisations des personnages aussi, et ce n'est qu'à ce moment-là que tu rentres dans des raccords d'intentions, parce qu'au début tu n'en as pas.

Entrer dans le point de vue d'un personnage nécessite donc de le caractériser — de savoir qui il est, finalement. Un élément qui est ressorti de mes entretiens est la nécessité de questionner ce que nous ne voyons pas, ce que nous ne savons pas du personnage dans le scénario, mais que nous pouvons faire exister autrement que dans le récit. C'est ce que Donatienne appelle la *backstory* :

« C'est une chose sur laquelle je vais beaucoup interroger un réalisateur : qui est cette personne ? Qui est-elle quand on la découvre ? D'où vient-elle ? Qu'est-ce qu'elle fait ? Dans quel endroit a-t-elle grandi ? Est-ce qu'elle a déjà voyagé ? Est-ce qu'elle a déjà fait l'amour ? etc. (...) La *backstory* va rentrer dans l'endroit où tu vas positionner ce point de vue et ça va donner des informations au spectateur »²⁷ sur ce personnage.

La manière dont nous allons représenter cette perception va venir trahir en partie la subjectivité de ce personnage, en donnant peu à peu des informations au spectateur sur qui il est, d'où il vient, comment il pense. Plus nous avons d'informations sur la *backstory*, plus

²⁶ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

²⁷ *Ibid*

nous pouvons voir comment distribuer ces informations dans la narration et la mise en scène, et faire comprendre comment le personnage perçoit et pourquoi il perçoit comme ça.

Mathilde Profit, réalisatrice et scripte, m'a raconté comment, lors du tournage d'une série, elle a passé son temps à combler les trous de l'écriture avec le réalisateur en inventant des vies et des passés aux personnages :

Le scénario ne le dit pas, mais le personnage a une vie. On a eu besoin de l'inventer, pour les comédiens, mais même pour nous. Un bon réalisateur se pose la question parce que sans, tu ne sais pas comment le personnage vit, tu ne sais pas comment le personnage marche, etc. Tout ce qu'il peut se passer de plus quotidien devient intéressant. Surtout, ça aide à avoir des idées de mise en scène. Sous la trame narrative, il fallait glisser des personnages qui pensaient à autre chose que juste l'histoire qu'on est en train de raconter.²⁸

Concrètement, garder la trace de ces inventions et ces subtilités ne sont pas des choses qui s'écrivent ou qui se notent, m'explique Mathilde Profit, car cela tient plutôt du ressenti et à la mémoire de ce ressenti.

Lors d'un stage sur une série, le personnage que nous suivions pendant tous les épisodes manquait de caractérisation, mais contrairement, à l'expérience raconté par Mathilde, il n'y avait ni le temps, ni la volonté de creuser ce personnage — ce qui fait que personne ne savait qui était ce personnage, ce qui l'animait, ce qu'il voulait. Nous avions sur le papier quelques bribes d'informations, mais il était difficile de saisir le personnage, et donc plus encore de saisir le point de vue. Quand nous avons fait la passation à l'autre équipe de scripte pour les épisodes suivants, nous n'avions que des raccords de costumes, de décors et d'accessoires à transmettre, car, finalement, ce personnage n'existait pas en dehors de cela.

Un des gros enjeux de notre travail est d'être garant de la continuité lors d'un tournage qui n'a souvent rien de continu. La discontinuité du tournage nous oblige à repenser les séquences tournées – précédent ou suivant la séquence dans la chronologie – afin de maintenir la cohérence du scénario dans l'évolution qu'apporte le tournage.

Il y a tout ce qu'on dit autour d'une table — ce qu'on aimerait faire, des chemins que le réalisateur aimerait prendre avec ses comédiens —, et puis il y a la réalité qu'on est en train de vivre sur le tournage et, pour moi, notre travail est de toujours garder en tête la multitude des possibles. Je pense que c'est très compliqué de se dire qu'il n'y a qu'une seule possibilité. Je vais pousser les réalisateurs à faire plusieurs intentions pour une même scène puisque je ne sais pas du tout comment les personnages vont évoluer.

On aimerait qu'ils évoluent de telle ou telle façon, mais qui nous dit qu'on va y arriver ? Tu vas faire plusieurs intentions et puis, en étant à l'écoute de ton réalisateur, tu vas sentir à un moment qu'il y a une intention qui va plus plaire. Sur des films

²⁸ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Mathilde Profit, *op. cit.*

compliqués, je peux faire des tableaux avec des trajets de personnages. Il y a les intentions premières, et en face, dans la séquence tournée, les intentions réelles. Tu te dis, dans cette séquence, il serait censé en être là. Moi je remets toujours ça en question : j'espère qu'il en sera là mais, il faut qu'en tant que scripte, tu aies des propositions de trajets parallèles pour un même personnage, dans une même narration.

Il arrive que je refasse le trajet avec une nouvelle intention qui n'avait pas lieu d'être quand on avait travaillé sur table, mais cette intention est imprimée *sur la pellicule*. On va devoir faire en sorte d'arriver à cette intention et d'en sortir après.²⁹

Ainsi, l'incarnation du personnage par le comédien fait qu'il apporte une dimension supplémentaire à celui-ci, qui n'est autre que sa propre subjectivité. Tout ce qui a été prévu comme évolution du personnage et de son point de vue lors de la préparation peut se perdre au cours du tournage, et c'est à nous, scriptes, de garantir que cette évolution, même différente, reste cohérente avec l'histoire, le récit et les intentions du réalisateur.

De fait, nous l'avons vu, la scripte est aussi garante de la cohérence du point de vue dans un film — compris dans le sens de *narration* — et, par ce que la mise en scène raconte, il sera donc question dans cette prochaine partie de s'interroger sur la forme du film et la manière dont elle peut être mise au service d'une énonciation.

C. La forme du film au service d'un point de vue marqué

Lorsque nous parlons de point de vue dans un récit filmique, il convient de penser au spectateur qui est actif — dans le sens où « il a des anticipations. Il a intégré un certain nombre de codes et il attend quelque chose »³⁰. Il a notamment une appréhension des genres qui fonctionnent sur une base de codes partagés entre les faiseurs de films et les spectateurs. Comme l'explique Donatienne, « le choix du point de vue, de l'intention, de la grammaire cinématographique employée est forcément lié au genre du film. Tu ne vas pas utiliser le même point de vue, les mêmes supports ou les mêmes valeurs de plans sur des films de genres différents. »

Il est nécessaire pour appréhender un film d'en cerner le genre. Par exemple, pour la comédie, il y a quelque chose du rythme et « des intentions un peu caricaturales ou poussives »³¹ qu'il faut maîtriser. Tous les films ne sont que des genres hybrides dans le sens

²⁹ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

³⁰ BARRIERE Philippe, en ligne,

[URL : <http://www.groupeouestdeveloppement.com/formateurs-2/philippe-barriere/>], consulté le 12 juin 2023.

³¹ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

où, comme l'explique Barrière, ils sont une alliance de genres qu'il faut organiser hiérarchiquement dans un film mais dont il faut surtout connaître les codes. Donatienne prend l'exemple du film d'horreur, qu'elle dit ne pas maîtriser, car elle ne peut pas en regarder. De fait, elle dit qu'elle ne sait pas ce qui marche pour faire peur. Il y a quelque chose des codes du genre et de la construction de ces films qui rend difficile l'accompagnement d'un réalisateur. Ainsi, penser le point de vue narratif, mais surtout la forme du film par rapport à ce point de vue, nécessite dans un premier temps de cerner le genre et les codes qui en découlent — non pas pour les appliquer à la lettre, mais comme expliqué Barrière³², pour établir un jeu avec les attentes du spectateur.

Dana Farzanehpour a précisé, lorsque je lui ai posé la question de son rapport aux codes cinématographiques, qu'à « une période c'était peut être original, mais ça a forgé un inconscient collectif, et maintenant, c'est un lieu de confort ». Se pose donc la question de comment maintenir une singularité dans le traitement du point de vue narratif, malgré des codes qui existent indéniablement. De fait, même si l'ensemble des films a participé à dresser une sorte de grammaire cinématographique et des références communes, il n'y a pas d'écriture évidente en soi : aucun angle, axe, couleur, rythme de montage n'a de sens véritablement équivoque.

Et cela s'applique notamment à la représentation d'un point de vue : il n'y pas de manière d'être dans le prisme d'un personnage. Dans la fabrication de *Saint Omer* (DIOP Alice, 2022) qui est un film où l'enjeu de la mise en scène porte quasi-exclusivement sur qui regarde et à quelle distance, « les emplacements de caméra ne sont jamais littéraux. C'est plusieurs niveaux de réflexion. Un point de vue ou un plan ça n'a jamais de réponse finie ».³³

Ainsi, à chaque film son enjeu — quel que soit le genre ou les codes cinématographiques soulevés, il convient de penser la forme du film par rapport à la narration. Comment cette narration, qui tient à la structure et la forme, va pouvoir exprimer ce point de vue, et comment le film va-t-il pouvoir raconter non seulement l'histoire, mais aussi l'intériorité du personnage par lequel nous percevons ce récit?

³² BARRIERE Philippe, *cit. op.*

³³ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Mathilde Profit, *op. cit.*

Il y a deux types de relations entre la chose représentée et la forme du film³⁴. Prenons comme exemple un personnage triste comme chose représentée. La première relation serait celle de la *coïncidence* (du verbe coïncider) : nous aurions notre protagoniste triste, et une composition autre qui refléterait cette tristesse du personnage. « La composition prend les éléments structuraux du phénomène représenté et crée avec eux la loi organique de la construction de l'œuvre »³⁵. À l'inverse, nous avons la *relation de non-coïncidence* (que nous pourrions même appeler dans certains cas *relation de contradiction*), où la représentation ne se nourrit pas directement du représenté. Mais cela peut aussi bien renforcer l'expression du personnage, en l'excluant du reste du monde, et en renforçant la non-coïncidence de ce personnage dans celui-ci.

C'est notamment ce que nous avons essayé de faire sur un court-métrage de fin d'étude³⁶. Le film raconte l'histoire d'une jeune fille qui perd son grand-père, avec qui elle avait une connexion particulièrement forte. Bien que, *in fine*, nous n'ayons pas eu le choix de la météo, la réalisatrice avait expliqué qu'elle aimerait qu'il fasse beau dans le film, que nous ayons des percées de soleil dans les différentes pièces de la maison, de sorte à être en opposition totale avec le deuil de la protagoniste, ses émotions de tristesse, et d'agacement. C'était une manière de la mettre en inadéquation avec le reste du monde — elle était caractérisée de la sorte dans une majorité de séquences, finalement comprise seulement par son grand-père — et la ramener à la solitude de son expérience de deuil. Ainsi, si la perspective narrative tient en partie à la structure et à la distribution d'informations de l'histoire par le prisme du personnage, ainsi qu'à l'incarnation de celui-ci par l'acteur, nous pouvons voir que la forme — qu'elle coïncide ou non avec l'émotion traversée par le sujet-personnage-narrateur—, peut venir souligner la singularité de cette perceptive en la représentant ou en l'exprimant³⁷.

³⁴ EISENSTEIN Sergueï, *La Non-indifférente nature*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1945-1947, p. 33.

³⁵ EISENSTEIN Sergueï, *cit. op.*, p. 33.

³⁶ BOISIVON Colette, *Manu à la mer*, 2023

³⁷ La représentation est « l'action de rendre quelque chose présent à quelqu'un en montrant, en faisant savoir » alors que l'expression est « l'action de rendre manifeste par toutes les possibilités du langage (...) ce que l'on est, pense ou ressent ». CNRTL, en ligne, [URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/representation> et <https://www.cnrtl.fr/definition/expression>], consulté le 12 mai 2023.

C'est d'ailleurs une des manières d'appréhender l'espace, à savoir la manière de le filmer par rapport au personnage. Sur le tournage d'un court-métrage, il était question de filmer un personnage dans une casse automobile³⁸. Propriétaire de la casse, il ne rentrait plus chez lui et n'arrivait pas à sortir de cet endroit qui était lui-même cerné d'une forêt dense. Le choix du ratio 4:3 s'est fait par rapport à des essais caméra du personnage dans l'espace : la hauteur de ce ratio permettait de dépasser le grillage et de sentir cette forêt étouffante, facteur de l'immobilité physique et psychologique du personnage. Mais nous avons aussi pensé cette question de la représentation de l'espace par rapport à un point de vue dans un court-métrage précédemment évoqué – celui des deux jeunes dans la ville de Lausanne, dans l'attente de leur départ³⁹. L'idée était aussi de faire évoluer l'espace au fur et à mesure de l'évolution psychologique du personnage, d'exprimer matériellement son regard sur le monde qui évoluait. Nous avons notamment une séquence dans une fête où le protagoniste ne se sentait pas du tout à l'aise, se focalisant sur son amie, n'arrivant pas à se fondre dans la masse des invités plus âgés que lui. Nous avons tourné cette séquence en focale longue et dans des valeurs serrées, de manière à faire disparaître au maximum le reste de la soirée, afin de la faire exister presque exclusivement à travers le son, et dans des fragments de regards subjectifs. Plus tard, les plans s'élargissent, tout comme le rapport de ce personnage au monde, voyant au-delà de cette amitié qui étriquait son regard.

Lorsque j'ai évoqué ces questions avec Dana Farzanehpour, il a expliqué que le son pouvait aussi participer à créer un espace à l'image d'un état psychologique d'un personnage. Il a pris l'exemple d'un tournage de film qui raconte l'histoire d'un homme qui habite dans une maison et qui rencontre un jeune homme qui lui redonne une certaine joie de vivre. Il s'est avéré que cette maison avait un parquet particulièrement grinçant. Ils ont donc décidé d'effacer ces grincements au fur et à mesure du film, de façon à rendre la maison plus chaleureuse : « Il y a une progression presque subjective du personnage. Au début nous sentons la solitude, il veut vendre la maison, et le travail du son permet de nous rapprocher de l'intérieur du personnage qui trouve une paix intérieure ».

³⁸ KACI Fatima, *Pièces détachées*, 2022

³⁹ DUBI Ilan, cit. op., 2023

Comme l'explique Donatienne de Gorostarzu lorsqu'elle parle de l'expression symbolique de l'espace par rapport au point de vue du personnage, l'idée n'est pas que ce soit trop appuyé non plus : « Le but n'est pas que le spectateur comprenne mais qu'il ressente. »

De fait, la forme peut devenir symbolique et venir exprimer quelque chose du personnage seulement si les intentions ont été précisées avant, explique Luc Pagès. Il donne l'exemple d'un plan large qui pourrait venir souligner la solitude d'un personnage :

« Si tu ne l'as pas suffisamment mis en évidence, il ne faut pas que tu comptes sur ce plan pour faire passer cette intention : ce sera juste un plan large. Ces plans fonctionnent bien en tant qu'exhausteurs de significations, mais pas en tant que fabricants d'émotions. »⁴⁰

La structure temporelle du film peut aussi venir formellement exprimer le point de vue d'un personnage. Gérard Genette a théorisé différentes notions⁴¹ qui permettent d'appréhender cette structure temporelle dont l'ordre du récit et la vitesse narrative. Le premier correspond au rapport entre les événements de l'histoire racontée et leur ordre dans le récit — c'est notamment la manière dont le narrateur se positionne par rapport aux événements et depuis quel endroit dans le temps il les raconte. Structurellement, il est notamment pertinent d'interroger cette distance lors d'un flashback, d'un souvenir, ou d'une projection dans le temps. C'est une manière d'appréhender le temps du narrateur, de notre personnage en l'occurrence, par rapport à l'amplitude de l'histoire. Cela va notamment avoir un impact sur la distribution d'informations et la distance affective que le personnage narrateur va avoir par rapport à l'histoire racontée.

La vitesse narrative, elle, s'établit sous la forme de quatre combinaisons du temps du récit (TR) par rapport au temps de l'histoire (TH), que Gérard Genette appelle *mouvements narratifs* — à savoir la pause, la scène, le sommaire et l'ellipse. C'est par ces quatre mouvements que nous pouvons construire un récit et donc envisager l'histoire par le prisme singulier d'un personnage.

Penchons nous sur l'exemple de la pause (TR = n ; TH = 0)⁴² pour voir l'impact que peuvent avoir ces mouvements sur la mise en forme structurelle d'un point de vue narratif.

⁴⁰ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Luc Pagès, chef opérateur, réalisé le 04/06/23

⁴¹ Voir GENETTE Gérard. *Figures III*, Paris, Seuil, 1972.

⁴² Si TH = Temps de l'histoire et TR = temps du récit.
On aura aussi la scène : TR = TH ; le sommaire : TR < TH ; et l'ellipse : TR = 0 ; TH = n.

Souvent, en littérature, le récit prend une pause dans la narration des événements, afin de donner le temps de la pensée du personnage, temps de pure intériorité par rapport aux événements. Le déplacement de ce mouvement narratif dans le cinéma n'est pas évident car le temps au cinéma est continu, puisque les images sont en mouvement constant. Il existe certains films qui font effectivement un arrêt sur image avec une voix off qui reprend le dessus, mais cela est d'avantage employé dans une tentative de comédie qu'une envie de rentrer dans l'intériorité du personnage. Nous pouvons penser par exemple au début de *Ratatouille* (Brad Bird, 2007), lorsque l'image s'arrête sur Rémi, le rat, et son livre de recette volant à travers une fenêtre qu'ils viennent d'exploser et où Rémi reprend la voix off pour dire : « vous vous demandez sûrement comment je me suis retrouvé là? ».



Figure 3 : *Ratatouille* de Brad Bird

Ce qui pourrait plus s'apparenter à la pause dans le cinéma — une pause qui permettrait de sentir l'intériorité du personnage comme le roman pourrait la décrire — est la dilatation du temps, qui renvoie au rythme de la séquence. L'idée est donc de ralentir le temps du récit ou, du moins de notre perception du temps du récit, pour rendre compte des mouvements intérieurs vécus par le personnage. Cela peut se faire par ralentis de l'image plus ou moins évidents pour le spectateur, mais aussi par la durée d'un plan qui viendrait étirer le temps. Par exemple, dans *Paranoïd Park* (2007) de Gus van Sant, il y a une séquence où Alex (Gabe Nevins), juste après avoir accidentellement tué un agent de sécurité, prend une douche qui semble durer une éternité, à l'image de ce garçon bloqué dans le temps du choc et du trauma. Cette question de la dilatation du temps est récurrente dans notre travail de scripte — savoir comment étirer le temps à l'image d'une perception de celui-ci ou d'un temps de la réflexion, de la pensée et de l'émotion du personnage. En outre, le rythme de la séquence vient refléter

un rythme intérieur du personnage, de sorte à ce que nous puissions sentir, nous spectateur, ces émotions par un simple ralentissement — qui, par ailleurs, se sent d'autant plus quand il vient rompre avec un rythme autre établi dans le reste du film.



Figure 4 : *Paranoïd Park* de Gus Van Sant

À l'inverse de la pause, l'ellipse a lieu lorsqu'il n'y a pas de récit pour un événement de l'histoire. Si les micro-ellipses dans une séquence participent au rythme de celle-ci, les ellipses sur une échelle plus vaste participent à la structure générale du récit.

Ces mouvements, à l'instar de la pause ou de l'ellipse, parviennent à refléter le prisme d'un personnage sur la temporalité, la manière dont il perçoit les événements, et nous les mettent en récit. Par exemple, le sommaire est lorsque le récit vient résumer une partie de l'histoire, ayant souvent l'effet d'une accélération. Il y a cette séquence dans *Coup de foudre à Notting Hill* (MITCHELL Roger, 1999) où Hugh Grant traverse les saisons en traversant un marché — accompagné de la chanson *Ain't no sunshine* de Bill Withers qui vient lier les saisons entre elles à l'image des jours qui se ressemblent sans la femme qu'il aime, Anna Scott (Julia Roberts). Le temps est accéléré mais contrairement à l'ellipse qui saute dans le temps, le sommaire le condense. Évidemment, dépeindre le temps de la sorte fait nécessairement effet, tant cela ne représente pas une manière de percevoir le temps, mais un événement, factuel ou émotionnel, qui s'exprime sur la durée. Le temps dans le sommaire est véritablement mis en récit.

Ces éléments théoriques peuvent nous servir en tant que scripte lors d'une fiche de lecture, car interroger la structure temporelle d'un scénario par le prisme du point de vue nous permet de penser le temps tel qu'il reflète l'intériorité d'un personnage. Ces outils nous amènent à penser les ellipses et le rythme au service d'un point de vue narratif. C'est se demander : que s'est-il passé dans cette ellipse pour ce personnage? Est-ce que nous racontons ou dissimulons au spectateur les bons moments pour leur faire appréhender ce personnage ? Est-ce que le rythme de cette séquence est juste par rapport aux émotions des personnages ? Est-ce qu'il ne faudrait pas accélérer ou décélérer le récit par rapport à l'histoire racontée?

Finalement, questionner le point de vue d'un personnage implique de penser ce qu'on montre ou qu'on ne montre pas.

Nous avons pu voir dans cette partie les différentes manières de penser la narration interne d'un personnage, qui vient mettre en récit la manière de percevoir l'histoire à travers ce qui fait la subjectivité d'un personnage. Mais regarder un événement par le regard d'un autre — littéralement — nécessite d'interroger la manière dont la perception fonctionne. Questionner le point de vue, outre la dimension narrative, c'est s'intéresser à qui regarde et comment cette personne regarde.

Partie II. La représentation d'une perception singulière : un regard posé sur le monde

Évoquer la question de la perception d'un personnage et la représentation filmique de cette perception, c'est s'intéresser à la manière singulière que peut avoir le personnage de voir le monde, et c'est donc tenter de discerner ce qui fait la singularité de la perception d'un sujet. C'est aussi s'interroger sur ce que cette représentation du monde raconte d'un personnage, de qui il est, et de ce qui le constitue comme subjectivité.

Comme nous parlons d'une représentation filmique qui s'adresse à un personnage, étudier la perception, c'est aussi étudier l'expérience que peut en faire le spectateur — élément qui nous ramène à cette position de premier spectateur. Ainsi, cette partie va aussi être une exploration de ce que peut ressentir le spectateur face au partage d'un point de vue d'un personnage — entre empathie et identification, il sera question de la relation spectateur-personnage.

A. Perception singulière : sens et sensations

Le point de vue — dans le sens où il est un « emplacement réel ou imaginaire depuis lequel une représentation est produite »⁴³ — serait « un point où n'importe qui peut en principe se placer »⁴⁴, associé au personnage dans le sens où il est présent à cet instant à cet endroit. Ce serait un endroit public, ouvert à tous, lieu d'observation où toute personne peut se placer *a priori*.

Généralement, nous comprenons le terme *percevoir* comme le fait de « saisir, de prendre connaissance par les sens »⁴⁵. Étymologiquement, ce terme vient du latin *percipere* qui signifie « prendre ensemble, récolter ». Nous comprenons donc l'implication des différents sens et du sujet actif dans l'action de percevoir. D'une part — puisque nous entendons par les « sens » le lien entre l'intérieur et l'extérieur de la personne — il est sous-entendu que le sujet va prendre connaissance d'une extériorité par un ensemble de propriétés (son, forme, couleur, odeur, etc...), et ce sont les sens qui vont lui fournir ces informations. Tel que nous

⁴³ AUMONT Jacques, MARIE Michel, *cit. op.*, p 211-212.

⁴⁴ DESCOMBES Vincent, *Proust : philosophie du roman*, Paris, Édition de Minuit, p50.

⁴⁵ CNRTL, en ligne, [URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/perception>], consulté le 27 février 2023.

envisageons le personnage — à savoir un sujet dans le monde de la fiction —, celui-ci est donc un être sensible et il convient donc de considérer ses sens. Paradoxalement, le cinéma n'est que sons et images, excluant les trois autres sens proposés à la sensibilité humaine. Il convient de clarifier cependant que si le spectateur ne perçoit le film que par ces deux sens, le personnage est généralement doté de ces cinq sens, à l'image d'un sujet lambda. C'est donc la représentation de la perception qui est réduite à la vue et à l'ouïe, non la perception du personnage en elle-même.

Par ailleurs, le son comme l'image peuvent exprimer ces autres sens en évoquant des sensations. Nous pouvons par exemple ressentir la chaleur par des sons de criquets, ou par une texture de l'image. Dana Farzanehpour raconte que dans la dernière scène de *Daratt* (Mahamat-Saleh Haroun, 2006), séquence d'émotion dans le désert, il y avait beaucoup de mouches. Si nous ne les voyons pas sur l'image, il raconte que nous avons la sensation d'une odeur puissante par le simple son qu'elles produisaient. Ils ont été contraints de refaire les prises cerclées dans un studio d'enregistrement afin de pouvoir épurer les directs de ces sons qui évoquaient la puanteur.

Nous distinguerons donc les termes *voir* et *percevoir* par le fait que *voir* sous-entend une perception *objective*, dans le sens où la chose serait perçue comme elle est, et non par le biais de la subjectivité du sujet. En cela, si *percevoir* suppose la volonté du sujet, *voir* ne relève que de la biologie pure et de la fonction du sens qu'est la vue.

De fait, l'action de percevoir est imprégnée de sensations internes ou de sentiments. Ces derniers apportent à la perception sa dimension subjective. En d'autres termes, ce qui est perçu existe en tant qu'extériorité qui peut être saisie par les différents sens, sur lesquels va transpirer l'intériorité du sujet pour en faire une perception. Les sentiments que le personnage va superposer aux sensations fournies par les sens vont lui permettre de percevoir la chose — *perception* qui relève donc d'une part de la subjectivité propre au personnage, et d'autre part de la chose qui présente des propriétés objectivement saisissables par les sens.

D'un côté, nos conceptions dépendent de nos sens, car nos concepts seraient différents si notre appareil sensoriel était différent ; d'un autre côté, nos perceptions dépendent de nos concepts, car ceux-ci constituent les filtres à travers lesquels n'importe quel stimulus issu de notre environnement atteint notre conscience.⁴⁶

Comme le dit Douglas Hofstadter, ces sensations internes, ou sentiments qui transpirent sur les sens, sont aussi les différents filtres de notre subjectivité — allant de notre éducation à

⁴⁶ HOFSTADTER Douglas, SANDER Emmanuel, *L'analogie, cœur de la pensée*, Paris, Odile Jacob, 2013, p213.

notre histoire personnelle —, qui nous permettent de concevoir singulièrement ce monde et les événements qui s’y produisent. C’est en cela que la représentation de la perception du personnage raconte tout autant la subjectivité du personnage que le monde perçu.

Représenter la perception d’un personnage n’implique pas nécessairement de montrer ce que le personnage voit - c’est aussi le regarder voir, entendre, toucher et sentir. Le jeu sur le hors-champ raconte parfois plus la perception d’un personnage qu’endosser son regard subjectif. Laslo Nemes a conçu son film *Le fils de Saul* (2015), comme il l’avait déjà fait pour l’un de ses courts-métrages précédents, sur le parti pris inverse, qui consiste à constamment voir le personnage qui perçoit les atrocités des camps de concentration sans jamais les montrer, leur confiant le statut de possibilités dans le hors-champ. Par hors-champ, nous pouvons parler du hors-champ absolu, qui concerne tout ce qui ne figure pas dans le champ et qui rend, de manière invisible, le champ possible ; mais nous pouvons aussi parler du hors-champ relatif, qui concerne tout ce qui est contigu au champ — autrement dit « le complément invisible et implicite de tout cadrage »⁴⁷. Il est traduit par tout élément qui incite le spectateur à prolonger le visible, comme les regards, les sons, des objets ou éléments qui proviennent de ce hors-champ. Dans le film de Nemes, l’horreur des camps existe en tant que hors-champ absolu, toile de fond devant laquelle le personnage évolue, mais aussi en tant que hors-champ relatif, car nous sentons bien qu’avec un léger recadrage, nous pourrions voir les horreurs qui existent autour du protagoniste. Pour nous, cependant, elles n’existent qu’à travers le regard du personnage, et ne sont donc pas montrées. Cela nous pousse à imaginer ce que nous ne voyons pas, et nous focalise non pas sur l’événement qui se produit, mais bien plus sur ce sujet-personnage, qui y assiste.

Cependant, la question de la représentation d’un regard est pertinente, dans la mesure où le point de vue est associé à ce regard, cette position dans l’espace et dans le temps, comme des coordonnées. Mais la caméra n’est pas un œil humain. C’est d’ailleurs un des paradoxes soulevés par Bresson dans les *Notes sur le cinématographe*⁴⁸ : « Comment faire voir ce que tu vois par l’entremise d’un appareil qui ne voit pas comme on voit ? » Nous avons une vision focale et une vision ambiante, qui sont deux modes de perception visuelle qui se réfèrent à la

⁴⁷ NINEY François, op.cit., p. 126.

⁴⁸ BRESSON Robert, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1975.

manière dont nous dirigeons notre attention visuelle au quotidien. La vision focale se caractérise par une attention et une concentration sur un objet ou une zone spécifique de notre champ de vision, alors que la vision ambiante - ou vision périphérique — englobe une plus grande partie de notre champ de vision et permet une perception plus large de l'environnement. Dans l'exemple de la séquence tirée de *Body Double* (DE PALMA Brian, 1964) qu'analyse Dominique Château, celle-ci explique que, dans un raccord dans l'axe, la valeur de plan qui se resserre reproduit le passage d'une vision ambiante à une vision focale⁴⁹. Mais cette simulation des mécanismes de notre regard au quotidien est imparfaite car le passage d'une vision à l'autre dans le monde réel ne se fait jamais instantanément. « Il s'agit davantage de constituer le donné en spectacle que d'une simple perception, même si ce dépassement reste relatif aux conditions humaines de la perception, à commencer par la dualité fondatrice du regard humain entre ambiant en focal », écrit-elle.

A propos de la question de la représentation de l'aspect double du regard humain, Luc Pagès explique que les différentes focales viennent rendre compte des différentes manières de voir. Le mouvement de concentration du regard d'un personnage sur un objet peut ainsi être traduit par le montage d'un plan (subjectif) en focale courte, suivi d'un plan du personnage qui regarde, suivi d'un plan (subjectif à nouveau) en focale longue.

Par ailleurs, le son permet aussi de reproduire le principe de cette vision focale m'explique Dana Farzanehpour. « Très souvent, c'est par le son que le réalisateur dirige l'oeil dans l'image. Si on fait un plan large d'une situation, c'est ce qu'on va entendre qui va attirer le regard. » Dans cet exemple, c'est le regard du spectateur qui est conduit, par le son, d'une vision ambiante à une vision focale.

Après avoir évoqué le fonctionnement de la perception, intéressons-nous maintenant au plan subjectif, celui qui, par essence, reproduit la perception du personnage. Le plan subjectif est ambigu parce que nous pouvons représenter ce que le personnage perçoit, mais aussi simplement ce qu'il voit. Comme vu précédemment, la perception implique nécessairement une subjectivité en plus de sensations. Nous ne pouvons nous faire non-sujet, et, de ce fait, nous pouvons seulement *percevoir* et non simplement *voir*. Mais le cinéma rend possible ce que la réalité ne peut pas : il est envisageable de voir ce que le personnage voit, sans percevoir ce qu'il perçoit. En d'autres termes, il est possible de distinguer, dans le

⁴⁹ CHATEAU Dominique, op. cit., p. 60.

processus de représentation de la perception à l'écran, les sens et la subjectivité du personnage.

Par ailleurs, comme l'explique François Niney⁵⁰, le personnage ne saurait voir comme telle la subjectivité de son regard. L'image que nous voyons à l'écran nous apparaît en tant que projection du regard subjectif du personnage mais cette projection n'aurait rien de subjectif pour ce personnage. L'aspect subjectif de ces plans n'est donc subjectif qu'aux yeux du spectateur. Par ailleurs, quand nous assistons à cet exercice de regard subjectif d'un personnage, nous voyons également ce qui nous semble objectif, car immédiat, « ni objectif ni subjectif, mais simplement là », poursuit-il. Dans les faits, lorsque nous regardons un film, nous pouvons avoir conscience que nous sommes dans la subjectivité d'un personnage, mais, dans la mesure où nous endossons intégralement la posture du personnage, nous voyons ce qu'il voit, sans formuler que nous voyons *subjectivement* ou *objectivement*.

Ainsi, le cinéma parvient à transcender la perception d'autrui pour nous faire voir par le prisme d'un personnage, en nous montrant le personnage en train de regarder et nous permettant d'endosser son regard — qu'il soit simple sens, coordonné dans l'espace-temps, ou bien perception, avec toute la subjectivité du personnage que cela implique. Mais si nous pouvons voir comme lui, est-ce que nous ressentons comment lui ce qui lui apparaît? Qu'est ce qui distingue son expérience de la perception de la nôtre?

B. Ressentir l'espace-temps d'un personnage

Nous avons pu voir précédemment que le temps — tel qu'il structure le récit — participe à l'écriture d'un point de vue narratif puisque c'est une manière d'appréhender le temps de l'histoire par le prisme d'un sujet-personnage et de sa subjectivité. Cependant, nous pouvons appréhender l'espace-temps du point de vue d'un personnage sous un autre angle — à savoir la *perception* de cette temporalité et de l'espace par le protagoniste. Il n'est plus tant question d'exprimer par la structure temporelle et la représentation de l'espace l'intériorité d'un personnage mais de s'intéresser à ce qu'il en perçoit réellement.

En tant que scripte, la question des repères spatiaux-temporels est importante. Nous faisons des continuités pour situer l'histoire dans le temps, percevoir les ellipses et les grands

⁵⁰ NINEY François, op.cit., p. 50-58.

temps de la narration. Nous faisons des plans aux sol pour situer les personnages et les caméras dans l'espace. Nous pensons l'évolution du personnage dans le temps, dans l'espace afin que le spectateur ait des repères pour se situer dans cet espace-temps.

Représenter la perception d'un espace est

une façon de représenter un regard, mais aussi une façon de filmer le regard de ce personnage dans ses caractéristiques d'âge ou autres. La notion de subjectivité vient du fait que c'est un regard emprunt d'une manière de voir liée au personnage. Les points de vue d'un personnage borgne et d'un personnage voyant ne vont pas considérer l'espace de la même façon. Mais l'espace n'est pas que l'espace visuel : c'est l'espace sonore aussi.⁵¹

Dans *The Father* de Florian Zeller, l'espace est travaillé de manière à rendre compte du trouble du personnage. Ce film raconte l'histoire d'un homme âgé, Anthony (Antony Hopkins), victime de la maladie d'Alzheimer, qui perd peu à peu tous les repères de temps et d'espace nécessaires pour vivre, et notamment pour vivre avec d'autres. Sa fille, seule membre restant de sa famille, s'occupe de lui mais finit par le placer dans un hospice quand elle doit quitter Londres pour déménager avec son nouveau partenaire à Paris. Le film est raconté depuis le point de vue d'Anthony qui a donc une perception troublée des événements, reproduite dans le film de manière à nous faire endosser cette perception. Il évolue dans quatre espaces — à savoir chez lui, chez sa fille, au cabinet du médecin et finalement dans sa chambre de maison de retraite. Ces espaces se ressemblent étrangement et, reproduisant cette perception qu'Anthony peut avoir de l'espace, les lieux se mélangent : nous passons d'un espace à l'autre sans comprendre comment nous avons changé d'espace. Nous pouvons croire d'abord à des ellipses mais nous nous rendons compte finalement que ces déplacements se produisent dans des temps continus. Certains accessoires sont présents dans plusieurs décors — de sorte que nous ne sachions pas à quel espace ils correspondent initialement. L'idée est donc de rentrer entièrement dans la perception du personnage. Si la représentation de l'espace y participe, la temporalité aussi.

Nous trouvons dans le film des effets de boucles sans fin où nous assistons à des séquences dans un désordre chronologique. Le film joue aussi sur la fréquence événementielle évoquée précédemment. Il s'agit du nombre de fois où le même événement apparaît dans un récit, créant des sensations de répétitions ou de manques qui peuvent servir le récit et son point de vue. La séquence du dîner dans *The Father* en est un bon exemple : Anthony erre dans le couloir principal de son appartement et entend une discussion à propos de lui entre

⁵¹ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

Anne et son mari. D'un plan sur lui, nous passons à un plan subjectif et découvrons la scène – à savoir le mari accroupi au pied d'Anne, assise sur sa chaise, la table dressée et prête à commencer le dîner. Ils se rendent compte de sa présence et arrêtent abruptement leur conversation. S'ensuit une séquence de repas où le mari aborde la maladie d'Anthony et le poids qui repose sur sa fille. Anthony se braque, se lève et se retrouve dans la même position que lorsqu'il découvre ces deux personnages au début de la séquence. Eux aussi ont retrouvé leurs positions – la seule différence tient au fait que le repas a été entamé. Nous comprenons alors qu'Anthony vit alors une boucle temporelle, mélangeant ses perceptions dans le temps. Avec les sauts dans le temps et dans l'espace, nous perdons tous repères. Le temps est certes structuré de manière à entrer dans le point de vue du personnage narrateur, mais il rend surtout compte de sa perception. J'ajouterai également que la majorité des plans sont tournés dans une forme de réalisme et avec la distance d'une caméra que nous pourrions considérer comme objective. Nous endossons la perception d'Anthony sans le recours nécessaire au plan subjectif, sans partager à la lettre son regard.

De fait, le temps perçu est un “temps épais” d'après Deleuze⁵². Celui-ci conçoit le temps comme une pluralité de temporalités qui se chevauchent et s'entrecroisent, à la différence d'une vision traditionnelle linéaire et uniforme du temps qui voudrait que le temps soit une simple succession d'instantanés présents. D'après lui, il y a une multiplicité de temporalités qui coexistent simultanément et qui ont toutes leurs propres vitesses et intensités. Elles s'entremêlent et se modifient les unes les autres. Lorsque nous sommes dans le présent, nous sommes aussi, par la force de ce qui nous rend humain, dans une projection de ce que nous pouvons faire, dans des souvenirs, dans une idéalisation de ce que pourrait être ce présent. Philippe Barrière explique d'ailleurs que pour créer une inquiétude dans un scénario, ils faut jouer sur cette épaisseur de la temporalité — à savoir « l'anticipation, le futur et la curiosité du passé »⁵³.

Dans le récit filmique, nous avons donc une temporalité double — celle de la perception du personnage et celle de la structure du récit. En réalité, cette temporalité est même triple car il faut appréhender le temps du spectateur, son expérience. C'est à ce niveau que nous devons nous mettre pour anticiper cette expérience en tant que premier spectateur.

⁵² DELEUZE Gilles, *L'image-temps*, Paris, Édition de Minuit, 1985.

⁵³ BARRIERE Philippe, *cit. op.*

De fait, le spectateur n'est pas maître de son regard mais reçoit une vision organisée. Il va lui être présentée une histoire sous la forme d'un récit qui va rendre compte d'informations et c'est ce récit qui distribue intégralement ces informations — à savoir l'ordre et la fréquence des événements racontés.

C'est ce qui a été pensé sous la notion de distance spectatorielle. Albert Laffay, en évoquant la question de la position du spectateur dans le film, dit que « la vision cinématographique (...) n'est pas celle que j'aurais si j'étais effectivement au milieu des personnages »⁵⁴. Par cela, il entend que le regard que nous portons sur cette vision organisée ne correspond pas à la manière dont nous verrions physiquement les choses. Cela revient à ce que disait Bresson à savoir que nous ne pouvons voir avec la caméra tel que nous voyons avec nos yeux. Le cinéma, par la force du montage, s'éloigne encore plus du processus physique de la vue dans le sens où il donne accès à une multiplicité de cadres et de points de vue. « Plan américains, plans moyen, gros plans se succèdent selon des intentions artistiques et non un souci d'exactitude, car je ne saute pas ainsi brusquement dans la vie d'une échelle de vision à l'autre », écrit-il.

Nous pouvons rapprocher cette réflexion sur le cinéma de celle sur le spectateur des autres arts visuels qui ne peut accéder à cet état de conscience second du monde de la fiction. Béla Balázs explique que pour elle, le cinéma « a aboli la distance fixe du spectateur ; cette distance qui, jusqu'alors, faisait partie de l'essence des arts visuels »⁵⁵. De fait, elle voit le regard du spectateur comme inclus dans l'image, dans l'espace visuel et diégétique, contrairement à la peinture ou au théâtre où nous restons nécessairement à l'extérieur et que nous ne pouvons voir la scène autrement que par ce point d'entrée. La multiplicité des regards, et la possibilité de ces regards à se mouvoir fait de ces mondes représentés des mondes dans lesquels nous pouvons pénétrer et évoluer dans l'espace avec les personnages, en leur empruntant par moment leurs regards. « Mon regard, et ma conscience avec lui, s'identifient aux personnages du film. Je vois ce qu'ils voient de leur point de vue. (...) Je marche dans la foule, je vole, je plonge, je suis à cheval avec eux. Et lorsque l'un d'eux en

⁵⁴ LAFFAY Albert, cité par CHATEAU Dominique, op. cit., p. 47.

⁵⁵ BALAZS Béla, op. cit., p. 128-129.

regarde un autre dans les yeux, c'est moi qu'il fixe de l'écran. Car la caméra a mes yeux et elle les identifie aux yeux des protagonistes. Ils voient avec mon regard. »⁵⁶

Il est important de remarquer que l'expérience du spectateur se distingue de celle du personnage, même lorsqu'elles sont assimilées. De fait, il n'est pas possible d'abolir la distance mise en place entre ces deux expériences. Comme nous avons pu le constater, il est d'ailleurs impossible d'accéder à la subjectivité pure du personnage, puisque nous ne serons jamais un sujet autre que nous-même. Nous ne pourrons faire l'expérience de la subjectivité de ce personnage que par le prisme de notre propre subjectivité. Parfois, l'assimilation de notre regard à celui d'un personnage est telle que nous avons l'impression de vivre son expérience. Prenons par exemple *The Father* que nous avons analysé plus haut. Le spectateur est complètement malmené dans sa compréhension de l'histoire et de ses repères spatio-temporels. Il vit, à travers le partage de sa vision, l'impression d'une expérience de la pathologie du personnage qui ne peut plus appréhender le temps et l'espace de manière linéaire. La confusion qui est la nôtre en tant que spectateur est bien différente de celle du personnage. Par le partage des regards (objectif, double subjectivité du père et de la fille) et l'organisation de ce récit en boucles temporelles, notre expérience est celle d'un spectateur à qui nous donnons des informations peu à peu pour appréhender la singularité de cette subjectivité troublée. À la fin du film, nous comprenons la violence de n'avoir aucune emprise sur le temps et l'espace mais nous n'avons pas fait l'expérience de la maladie d'Alzheimer.

Cette distance entre l'expérience du personnage et celle du spectateur est d'autant plus frappante dans le cas de la pathologie physique (type cécité ou surdité) — qui joue sur le décalage entre la possibilité du spectateur à assister à des choses que le personnage ne peut physiquement appréhender. Par exemple, dans *The Tribe* (SLABOSHPYTSKIY Myroslav, 2014), les personnages principaux sont tous sourds et muets. Le film se passe dans un établissement d'éducation pour adolescents handicapés en Ukraine où se développe un réseau de prostitution. Une des nombreuses scènes frappantes du film est celle où l'un des jeunes hommes se fait écraser sous un camion, n'ayant pas entendu le signal sonore de recul de celui-ci car, étant sourd et n'étant pas tourné dans la bonne direction, il n'a pas pu le voir. La scène est d'autant plus tragique que le spectateur, qui entend tous les sons mais qui n'a pas

⁵⁶ *Ibid*, p. 128-129.

accès à la traduction du langage des signes (la mise en scène du film est en effet intégralement associée à une observation à distance de ces jeunes), entend (et voit) l'accident auquel aucun autre personnage n'assiste et qui ne sera donc connu de personne.

Autre exemple parlant est le film *Dancer in the dark* (2000) de Lars Von Trier. Le personnage principal est presque aveugle et économise de l'argent pour pouvoir payer les soins pour son fils atteint par la même maladie dégénérative. Il y a donc une différence d'expérience entre la sienne, celle de ne presque rien voir, et la nôtre qui voyons beaucoup plus et de manière nette. Et cette différence d'expérience est poussée loin dans le sens où nous assistons aussi à la tragédie de l'action qu'elle ne voit pas. Son voisin se dissimule un soir dans la maisonnette qu'il lui loue et l'observe ranger son argent dans sa cachette — choses qui entraînera le vol de l'argent et la mort tragique de l'un et l'autre de ces personnages. Il n'est pas possible — et là n'est pas non plus l'enjeu — de faire l'expérience de ce film tel que le personnage le vit : bien plus le cinéma nous permet d'accéder à la subjectivité de cette femme, et de la dépasser par le principe même que nous ne sommes pas ce sujet-personnage mais bien un spectateur du déroulé de ce récit organisé.

Ainsi, expérience de spectateur et expérience du personnage ne sont pas la même chose et c'est notamment dans cet écart que nous pouvons ressentir quelque chose pour le personnage qui reste une altérité, malgré le partage de son regard, de ses perceptions ou de son point de vue narratif. C'est ainsi que nous pouvons interroger les notions d'empathie et d'identification afin d'appréhender cette relation personnage-spectateur.

C. Identification et empathie : aimer le personnage ?

L'identification est « le rapport entre deux êtres humains : nous nous reconnaissons. Je pense reconnaître les émotions que vous vivez — en tout cas je peux faire des hypothèses fortes dessus car je peux les vivre moi aussi. »⁵⁷ Ainsi, le processus d'intensification d'un spectre à un personnage tient à la représentation de ses émotions et à notre capacité de les reconnaître.

Rendre le personnage de fiction identifiable passe par la reconnaissance de ce personnage dans un univers diégétique, que cet univers soit plus ou moins proche ou non du

⁵⁷ BARRIERE Philippe, *cit. op.*

nôtre. Il est question de faire exister cette diégèse pour donner au spectateur une manière de pouvoir se projeter par analogie à ce personnage. Par exemple, *Tàr* ouvre le film par une longue séquence d'entretien public, du type masterclass, entre la cheffe d'orchestre et son interlocuteur. Il la présente en détail, évoque sa carrière tant dans la musicologie que dans l'anthropologie et fait référence à son œuvre (fictive donc) dans une suite de références prestigieuse (non-fictive pour le coup) de manière à l'inscrire dans notre monde en la rendant presque réelle — comme si nous traitions d'une œuvre biographique bien plus que de fiction. Elle existe dans notre temporalité, dans notre histoire. Plus encore, parce que nous allons ensuite apprendre à la voir plus pour ce qu'elle est et non dans sa manière de se présenter aux autres — nous découvrons donc au début de ce film ce masque public qu'est son *persona*. Cette femme nous apparaît telle la figure publique qu'elle est — érudite, éloquente, poétique — ce qui tend à nous rapprocher d'elle, telles les femmes qui sont séduites par elle dans un premier temps et dont elle abuse ensuite.

Le son est aussi une manière de situer et donc de caractériser le personnage : rajouter en post-production des bruits d'avions ou d'une autoroute peut dégrader socialement un personnage que le décors ne raconte peut être pas suffisamment. Socialement, le silence est un luxe qui se paye. Chez Bergman, nous entendons souvent les aiguilles des horloges, qui est une manière de situer les personnages dans la société⁵⁸.

Ce besoin de situer le personnage peut paraître anodin mais il participe à la justesse, à la crédibilité du personnage et nous permet de nous projeter dans des émotions que nous pouvons ensuite, en tant que spectateur, appréhender.

Donatienne évoque à ce propos un scénario sur lequel elle avait travaillé — l'histoire d'une jeune femme qui raconte sa lutte contre le cancer. La première version était particulièrement touchante et drôle : elle avait été très émue. Puis, le film est reparti en écriture et l'autrice — qui racontait de fait son expérience personnelle, a été remplacée par une autre scénariste.

Dans le premier scénario, on commençait par l'histoire du couple qui se rencontrait et on positionnait les personnages dans une sorte de folie, très parisienne, très bobo, des gens un peu excentriques et décalés — puis, ellipse, enfant et cancer. Et dans la deuxième version, on enlevait cette première partie et on avait une jeune femme qu'on n'avait pas positionné dans la vie, on la positionnait que dans la maladie. Toute l'excentricité, la caractérisation du personnage qui nous permettait de comprendre comment elle abordait cette maladie avait disparu et on ne comprenait plus pourquoi ce personnage abordait la maladie de cette façon. Notre travail de premier spectateur

⁵⁸ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Dana Farzanehpour, op. cit.

consiste en partie à faire en sorte qu'on ait suffisamment de caractérisation pour ressentir l'empathie du personnage.⁵⁹

En tant que scripte, nous pré-minutons les scénarios pour estimer la durée des séquences et du film. Donatienne m'a expliqué qu'elle pouvait utiliser ce minutage comme point d'appui pour évoquer le rapport que le séparateur peut avoir avec le film, et notamment son émotions par rapport au personnage.

Souvent je me réfère au minutage en disant : *On est à 35 min du film et je sais toujours pas qui sont les personnages et là, vous me demandez d'être émue parce qu'il leur arrive ceci ou cela?* Avant de lui faire vivre quelque chose de dramatique en espérant que je sois touchée, il faut poser quelque chose du personnage pour nous.⁶⁰

Encore une fois, c'est une question de backstory du personnage : le faire exister en dehors de l'histoire afin qu'il soit motivé et qu'il ne serve pas simplement à l'action. Sur la même série évoquée préalablement, Mathilde Profit m'a raconté comment inventer l'histoire des personnages permet de s'attacher à eux.

On avait souvent des scènes qui faisaient avancer l'histoire avec le personnage de la sœur : elle amenait les actions mais on ne savait jamais ce qu'elle ressentait. Si tu regardais les choses depuis son point de vue, elle avait un comportement absurde et hyper contradictoire, ce qui faisait qu'on ne s'attachait pas du tout à elle. On lui a rajouté des trucs – pas des trucs à faire mais des problèmes, des raisons, des dilemmes.⁶¹

D'après elle, l'empathie est ce qui va faire que nous nous attachons au personnage, que nous allons avoir envie d'être avec lui. Mathilde précise qu'elle préfère utiliser le mot *mystère* et se demander quel personnage a suffisamment de mystère pour que nous ayons envie de le suivre dans son quotidien. Et elle distingue cela de l'amour qu'elle porte à ces personnages : « Est-ce que j'aime les Sopranos ? Non, pas du tout, et pourtant je les aime quand même — c'est-à-dire que je les aime comme des personnages. »

Le terme empathie signifie « la capacité de s'identifier à autrui, d'éprouver ce qu'il éprouve »⁶². C'est un terme particulièrement utilisé dans notre métier : est-ce que je suis en empathie avec ce personnage? C'est un terme, un peu comme la notion de point de vue qui regroupe différents sens : est-ce que nous parlons de l'amour que nous portons au personnage, de l'intérêt qu'il dégage pour le spectateur, de la manière dont nous pouvons nous identifier à lui ? Quelle est la place du point de vue dans ce rapport empathique?

⁵⁹ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

⁶⁰ *Ibid*

⁶¹ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Mathilde Profit, *op. cit.*

⁶² CNRTL, en ligne, [URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/empathie>], consulté le 11 mai 2023.

D'après Mathilde, il y a quelque chose de la narration qui permet d'aimer un personnage en tant que personnage — et par narration j'entends la structure et la distribution d'information liée au point de vue adopté par le récit :

On fait des scénarios où il n'y a que l'action qui guide. On laisse rarement les choses vivre sur les personnages. On est très dans des trucs de déplacements, de dialogues, de voir la représentation du drame, etc. Et je regrette un cinéma plus riche dans le sens où on se pose la question de ce que sait le personnage et ce que sait le spectateur. Mais parfois il n'y a pas cette richesse dans le scénario et ces questions ne se posent pas.

En fait, articuler le rapport au personnage et à l'information, se poser la question de ce qu'on sait et si on a peur pour lui, c'est comme ça qu'on aime le personnage. Est-ce qu'on a envie qu'il réussisse ? La question se pose dans la scène mais aussi dans le film dans sa globalité.⁶³

Luc Pagès a aussi fait le lien entre l'empathie – le sentiment de proximité que le spectateur peut avoir avec le personnage — et l'éclairage narratif. Il m'a notamment parlé de la *pat the dog scene* — ou la séquence où le protagoniste caresse un chien afin de montrer au spectateur que c'est un personnage bon. Évidemment c'est une action qui peut être remplacée par toute autre action qui montre que le personnage a des valeurs bonnes. L'inverse est vrai pour une séquence où un personnage donnerait gratuitement un coup de pied à un chien. Mais peut-être que dans la *backstory* nous pouvons trouver des raisons légitimant cette action.

C'est encore un jeu d'informations. La position neutre, en cachant la *backstory*, présente un personnage d'une certaine manière. En montrant ou en cachant l'information, tu donnes à la séquence un éclairage différent et qui fait que tu vas t'identifier à un personnage plutôt qu'à un autre.⁶⁴

De fait, c'est justement dans l'action du personnage et dans les choix qu'il fait que nous allons déclencher une forme d'empathie soutient Aristote dans *La poétique*⁶⁵. Le choix reflète le dilemme moral et l'action prise ou pas permet au spectateur de se situer moralement par rapport à cette situation et ce personnage. Le sentiment de crainte n'est que l'appréhension du choix à faire. La pitié ressentie n'est finalement que la suite d'une action qui a déjà eu lieu. L'important, dit-il, réside dans la capacité des situations à pouvoir engendrer un choix, et donc attirer la crainte et la pitié, vis-à-vis du personnage.

⁶³ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Mathilde Profit, *op. cit.*

⁶⁴ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Luc Pagès, *op. cit.*

⁶⁵ ARISTOTE, *La poétique*, VI

Paradoxalement, si c'est dans l'action et les choix du protagoniste que nous parvenons à nous identifier à lui, nous ne sommes et ne resterons, quoiqu'il en soit, que le « témoin ignoré de la chose » comme le remarque Diderot⁶⁶. Par la *chose*, il s'agit de comprendre l'événement représenté, l'action, le personnage — plus généralement ce qui est montré à l'écran. Le spectateur est témoin dans le sens où il voit la scène défiler devant ses yeux — il y assiste comme un observateur dans le monde diégétique —, mais *ignoré* car invisible, inactif, et il ne peut interagir avec la scène en question, ni agir sur ce qui la précède ou la suit. Si nous avons conscience des personnages, l'inverse n'est pas vrai car les personnages n'ont par essence pas de conscience d'eux-mêmes et donc encore moins conscience d'être un personnage de fiction. Albert Laffay dans cet exemple résume très bien ce rapport spectateur-personnage : quand nous voyons de près le visage d'une actrice, « « il est bien clair que cette femme ignore ma présence indiscreète (...) elle pleure ou sourit sans se soucier de moi »⁶⁷.

Cette relation n'est pas nécessairement moindre comme le souligne Philippe Barrière lorsqu'il dit que « les gens construisent avec le film une relation d'intimité qui est parfois bien plus forte que celle qu'ils peuvent avoir avec les gens dans la réalité »⁶⁸. Effectivement, penser la subjectivité d'un personnage nous invite non seulement à interroger la narration d'un film pour rendre compte de son point de vue, à interroger sa perception et la représentation de celle-ci, mais aussi à questionner la manière de rendre compte de ses pensées, de son intériorité, des mouvements intérieurs. Par le cinéma, nous donnons accès à la subjectivité de l'autre — créant cette intimité que nous ne pouvons retrouver dans le monde réel. Penser la subjectivité d'un personnage et son point de vue, c'est donner à voir ce qu'il voit, mais aussi donner à voir ce qu'il pense en endossant son rapport à soi, aux autres et au monde.

⁶⁶ DIDEROT Denis, cité par CHATEAU Dominique, op. cit., p. 48.

⁶⁷ LAFFAY Albert, *Logique du cinéma, Création et Spectacle*, Paris, Masson et Cie, 1964, p. 74-75.

⁶⁸ BARRIERE Philippe, *cit. op.*

Partie III. La scripte face à l'altérité

Dans cette partie, nous aborderons la question des pensées du personnage — comment les représenter et comment elles donnent accès à cette subjectivité autre. Cela nous mènera vers une réflexion sur l'altérité — tant dans la narration, en se penchant sur les bascules de point de vue et les regards partagées, que dans notre pratique de scripte qui consiste à se faire autre.

A. Représentation du monde mental : faire une image de l'immatériel

Lorsque nous parlons de l'intériorité d'un personnage, nous pouvons évoquer ses émotions, son ressenti et ses pensées. Nous avons vu précédemment que ces émotions et ces manières d'apprendre le monde peuvent être exprimées de manière différente dans le récit filmique, mais il convient de s'interroger sur la manière de rendre visible les idées et les pensées qui peuplent l'intériorité de ces personnages.

Évidemment, évoquer le sujet de l'intériorité nous amène nécessairement aux questions de point de vue et de l'état mental d'un personnage. Lorsque Dana Farzanehpour m'a parlé de son travail sur *Saint Omer*, il m'a expliqué que « dès qu'on est avec elle, en fait on est en elle ». Pour certaines séquences, ils ont décidé de réenregistrer certains dialogues en sons seuls afin de pouvoir prendre une place qu'il ne pouvait pas prendre pendant les prises, parfois en changeant complètement de lieu afin de se rapprocher du personnage, de prendre le son comme depuis le personnage. Pour « aller plus loin, tu mets des tissus partout pour vraiment casser l'acoustique. Ça m'est même arrivé dans un film de mettre une couverture sur le comédien et de placer le micro dessous pour avoir l'impression d'être dans sa tête ». À l'inverse, pour représenter les pensées du personnage, il a décidé de prendre le son à grande distance du personnage dans *Familiar* (2022), de Călin Peter Netzer. « Si un personnage s'éloignait, le réalisateur disais *Je veux pas entendre ses derniers mots afin de rester dans la tête du personnage qui est en train de penser à autre chose.* »

Qu'en est-il des images mentales qui sont par essence immatérielles et que le cinéma tend à représenter? De fait, évoquer l'image mentale nous ramène aux questions de temporalité car, comme nous l'avons vu, le temps a une épaisseur qui nous permet dans un temps T de se projeter dans un temps autre, celui du souvenir, ou de l'anticipation, mais aussi dans un temps

parallèle, celui du rêve ou de l'hallucination. C'est à ces moments que le récit entre dans un niveau différent de réalité.

La question de la représentation du souvenir soulève un enjeu majeur qui nécessite d'aborder les notions d'*amplitude* et de *portée* théorisées par Gérard Genette⁶⁹. Qui perçoit ce souvenir ? Depuis quand ? Quelle est cette distance entre l'histoire et le narrateur du récit ?

Le film *Aftersun* (WELLS Charlotte, 2022) sorti récemment raconte l'été d'un jeune père et sa fille de 11 ans dans un centre de vacances. Le film permet de saisir ce recul qui apparaît lorsque nous percevons un temps passé par le biais d'un regard nouveau — à savoir ici le regard d'un adulte sur un souvenir d'enfance. Un doute subsiste tout au long de ce film sur la nature du présent narratif — est-ce que nous sommes avec ce binôme père-fille ou est-ce que cette histoire nous est racontée depuis la perspective de cette fillette une fois adulte, une fois qu'elle a atteint l'âge de son père au temps de son souvenir ? Plus cette temporalité autre avec cette femme apparaît fréquemment dans le montage, plus il devient clair que nous, spectateur, nous accédons à ce moment revisité par le regard de cette femme, à présent devenue mère à son tour. Une séquence est ainsi particulièrement parlante : dans la chambre d'hôtel, la jeune fille est assise sur une chaise et pose des questions à son père sur sa relation avec sa mère, inquisitrice amusée, pendant que son père, dans la salle de bain à côté tente de défaire le plâtre qu'il a au poignet dans un acte qui s'apparente à de l'automutilation. La petite fille n'a conscience de rien de cela — pas plus que du mal-être que son père lui dissimule et qu'elle ne perçoit que par bribes tout au long du film. Et pourtant, dans ce plan où le mur vient rompre le cadre à la manière d'un split-screen, nous semblons percevoir la tragédie que représente ce moment depuis l'oeil de cette jeune femme une fois confrontée — probablement par le suicide sous-entendu du père — à la tragédie du passé.

⁶⁹ GENETTE Gérard. *cit. op.*



Figure 5 : *Aftersun* de Charlotte Wells

Mais le souvenir est délicat à saisir. Il y a certaines manières d’amener cet autre temps par le son, comme l’explique Dana.

Quand tu changes de micro, tu changes le timbre ou la couleur du son : t’as l’impression que la personne n’est plus dans le même espace. Parfois tu reconnais même plus le personnage parce que sa voix et l’espace autour changent. Tu peux utiliser ce défaut pour l’amener ailleurs, dans un autre temps.⁷⁰

Nous connaissons bien ces moments de bascule d’un état perceptif à un autre car nous faisons tous l’expérience de cette épaisseur temporelle au quotidien :

ces courts instants de basculement mental dont chacun de nous a l’expérience, et qui lui font faire un pas en direction de l’illusion vraie, le rapprochant d’un type fort (...) de croyance à la diégèse, un peu comme dans ces espaces d’étourdissement instantanés et aussitôt rétablis que connaissent les conducteurs de voiture vers la fin d’une longue étape nocturne (et le film en est une).⁷¹

Ainsi, nous nous rendons bien compte que ces images sont insaisissables — est-ce que nous pouvons raconter ce basculement qui se produit au moment de l’endormissement, ou ce moment où nous sommes soudainement plongés dans nos souvenirs, nos anticipations ou nos rêves ? C’est aussi pour cela qu’il est nécessaire de travailler ce passage de la réalité à l’imaginaire — nous en faisons l’expérience quotidiennement mais pas de manière à se rappeler du passage de l’état d’éveil et l’état de rêve. Un des enjeux du cinéma est de donner la possibilité de représenter ce passage dont nous ne faisons jamais l’expérience consciente car, en tant que spectateur, nous restons conscient pendant l’ensemble du film.

Ce passage peut être assez brutal comme dans *Dancer in the dark* déjà évoqué précédemment. Il a conçu une pseudo-comédie musicale ironique – dans le sens où le propos sur ce genre cinématographique est lui-même ironique. La protagoniste, Selma (Bjork) alterne

⁷⁰ Extrait tiré d’un entretien réalisé avec Dana Farzanehpour, *op. cit.*

⁷¹ METZ Christian, *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et cinéma*, Paris, Union Générale d’Éditions, 1977, p. 126.

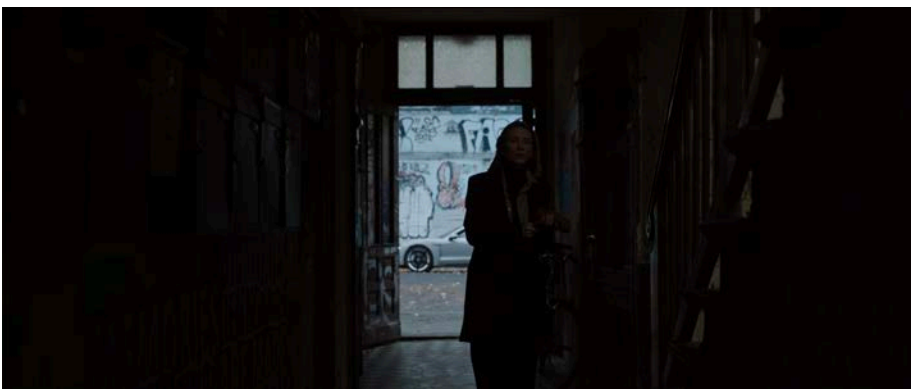
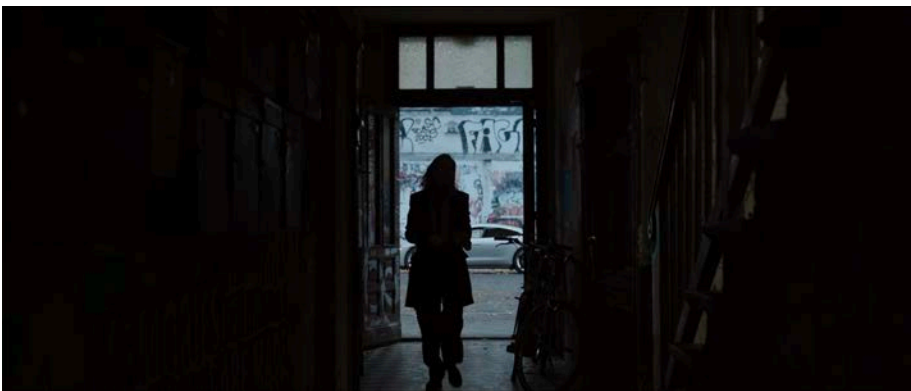
entre deux niveaux de réalité : une réalité brutale et violente filmée en caméra épaule à la manière du *Dogme 95*⁷², et une réalité alternative idéalisée et imaginaire organisée comme des séquences chantées et dansées d'une comédie musicale, pur produit de la subjectivité de la protagoniste. Le dispositif de mise en scène change aussi car, de la caméra épaule, nous passons à cent caméras fixes, placées à différents endroits du décor pour avoir un angle de vue sur toutes les actions et les déplacements. Ainsi, la bascule entre la réalité et le fantasme se fait abruptement comme se fait cette bascule non-perçue dans le quotidien. L'ironie réside dans le fait que ce personnage se rêve dans une comédie musicale tant c'est un échappatoire à la violence de sa condition réelle, mais la déformation du genre par Lars von Trier n'a rien d'un échappatoire tant le propos sur la nature humaine est cynique.

Lorsque j'ai évoqué avec Mathilde Profit ces séquences de niveaux de réalité autres qui nous font entrer dans les pensées d'un personnage, elle m'a dit qu'en général, ce sont des endroits où les réalisateurs ont une idée assez précise de ce qu'ils veulent faire. « C'est bien plus intéressant quand c'est trouble » — c'est à dire quand nous ne devons pas situer le niveau de réalité dans lequel le spectateur doit se trouver, lorsqu'il ne sait pas s'il est dans un songe ou une réalité — tant le songe apparaît comme réalité jusqu'à un certain moment.

Par exemple, dans *Tår*, Lydia choisit une nouvelle proie – une jeune violoncelliste – et tente de se rapprocher d'elle et de s'insérer dans sa vie en l'invitant au restaurant, puis en l'invitant chez elle pour répéter. Un jour, elle la raccompagne chez elle et profite d'une peluche oubliée dans sa voiture pour essayer de la rattraper. En entrant dans l'immeuble, elle se décompose en voyant l'état du lieu - complètement laissé à l'abandon, une espèce de squat. Plus encore, nous l'attendons au bout d'un couloir d'entrée et elle semble se décomposer en nous voyant : est-ce qu'encore une fois nous endossons la place d'un fantôme qui la hante? Elle entre dans la cour, nous la suivons, elle s'arrête et se retourne. Là, un léger vent dans les cheveux semble annoncer quelque chose, et elle repart dans les couloirs sombres de l'immeuble accompagné d'une musique extra-diégétique. Elle déambule dans l'immeuble et entraperçoit des appartements laissés à l'abandon, en ruines dans un montage de plan subjectif et plan d'elle qui regarde. La musique s'arrête et nous ne restons qu'avec le son de ses pas dans une matière mouillée. Elle poursuit son avancée – nous la suivons – et encore une fois

⁷² Dogme 95 est un mouvement cinématographique mis en œuvre par Lars Von Trier et Thomas Vinterberg en 1995 dans l'idée de revenir à un cinéma sans artifice et à une forme de sobriété esthétique, en réaction aux superproductions anglo-saxonnes.

elle se retourne comme si nous étions la menace, celles des personnes qui voient dans son jeu, qui la démasquent dans ses abus de pouvoir. Elle avance et se retourne encore et continue d'avancer. Puis raccord à 180°, nous sommes face à elle et elle se retourne une dernière fois pour faire face à un tigre, imposant au fond du couloir – là où elle-même se trouvait il y a quelques instants. Elle recule doucement, s'enfonçant plus encore dans l'obscurité et s'enfuit finalement en courant, sors de cet immeuble et trébuché, provoquant sa chute. Cette séquence est assurément celle d'une image mentale : il n'y a pas de tigre dans cet immeuble. Simplement, ce cauchemar vient soulever le ressenti profond du personnage – sa culpabilité vis-à-vis d'une jeune femme suicidée et les mécanismes qu'elle continue de mettre en place. Pourtant, cette séquence n'est pas si claire dans sa nature : à quel moment entrons-nous réellement dans la perception mentale? Dès le début, lorsqu'elle semble apercevoir quelque chose en nous qui l'effraie? Ou lorsque la musique commence? Quand le vent se lève ? Quand nous passons dans des plans subjectifs? Ou lorsque nous faisons face à la représentation mentale du tigre? La bascule est indéterminée et nous amène à douter de la nature des plans dans le reste du film – jamais trop sûrs si nous sommes dans une projection mentale ou non.



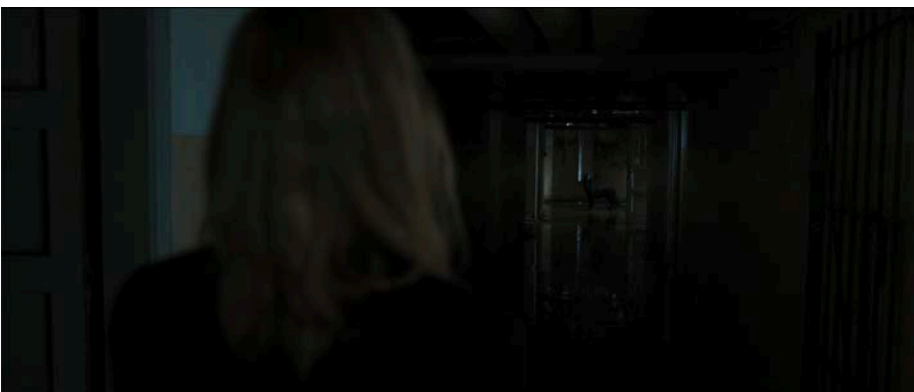
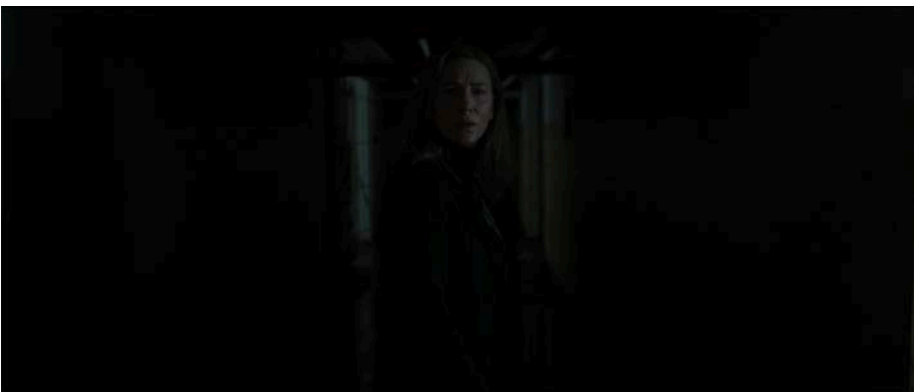


Figure 6 : *Tàr* de Todd Field

Par ailleurs, une autre difficulté concernant la représentation des images mentales est qu'elles sont par essence non-partageables — comme toute pensée, nous pouvons les décrire, même très précisément, mais nous ne pouvons rendre compte du processus subjectif qu'est la production d'images mentales et d'idées. Comme le dirait Merleau-Ponty, l'hallucination n'est pas observable mais le comportement de l'halluciné l'est⁷³. Prenons par exemple le rêve : nous dormons, puis apparaissent des images, des sons, des récits, etc... et nous nous réveillons. Et admettons que nous racontions notre rêve : ce discours sera toujours à distance du contenu propre du rêve - il sera toujours discours sur le rêve et non le rêve lui-même. « C'est plutôt la déclaration du rêve qu'à son action comme tel qu'il convient de comparer le film »⁷⁴. Effectivement, la représentation du rêve est un discours organisé, contrairement au rêve lui-même dont les images sont vécues sans qu'un sens n'ait été posé sur lui. Ainsi, il ne sera pas tant question de montrer les images telles qu'elles sont reçues par le sujet-personnage, mais plutôt de rendre compte des images telles qu'elles pourraient être agencées s'il y avait un discours sur elles, de manière à appréhender ce que ces images font aux personnages, et ce qu'elles racontent de lui – et cela de manière cohérente pour un spectateur.

Car, finalement, le cinéma est aussi un discours organisé avec du sens. Si le spectateur est complètement inopérant face au film, c'est parce que ce film est un agencement de significations et de signes déjà organisés et orientés par l'intention du filmeur.

Il est question donc d'apporter des clés de compréhension et de signification à ces séquences qui demeurent un discours organisé au même sens que le reste du récit. Dana m'explique que, pour préparer une séquence de rêve, par exemple,

tu sais que forcément ils vont avoir besoin de matière pour le mixage. Si ça se passe au bord de la mer, un son réaliste serait d'entendre beaucoup la mer, un peu les pas sur le sable, et quasiment pas le journal que le personnage tient dans les mains. Mais si c'est onirique, je vais essayer de trouver une mer différente — en fonction de ce que raconte cette scène. Mon rôle est de ramener la matière pour que le montage aille plus loin. Si y'a des goélands, il faudra que j'arrive à les avoir sans la mer pour bien séparer les différentes pistes.⁷⁵

Il résume en disant : “ Tu prends un paysage sonore, tu essayes de le disséquer et tu dresses la liste de tous les éléments nécessaires pour le reconstituer autrement. »

⁷³ MERLEAU-PONTY Maurice, *Sens et non-sens*, Paris, Nagel, 1948.

⁷⁴ CHATEAU Dominique, *op. cit.* p. 85-86.

⁷⁵ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Dana Farzanehpour, *op. cit.*

Comme le souligne Stanley Cavell, le monde mental est toujours en rapport avec le monde — en l'occurrence le monde diégétique. « C'est se faire une piètre idée du fantasme que de se figurer que c'est un monde coupé de la réalité, un monde qui exhibe clairement son irréalité. Le fantasme est précisément ce avec quoi la réalité peut se confondre »⁷⁶, écrit-il. Le terme hallucination vient du latin *hallucinatio* qui signifie « méprise », lui-même issu du verbe *hallucinari*, qui signifie « divaguer, se tromper, rêver »⁷⁷. L'étymologie nous dit à quel point l'hallucination est une perception faussée de ce qu'il y a. Dans le sens courant, l'hallucination est une erreur des sens. Pour le patient pathologique, c'est la perception de faits qui n'existent pas.

Ces questions abordées préalablement se sont posées pour moi lors d'un tournage d'un film de troisième année qui racontait l'histoire d'une mère, femme au foyer⁷⁸. Enfermée chez elle, elle pratique ses tâches de ménagère mais par moment elle rend compte de son malheur et de son ennui par des petits pas de côtés où elle semble se détacher de la réalité. Elle va d'abord se perdre dans des draps de lits et finir hilare, puis va incarner violemment *King Kong* dans un jeu d'impersonnification à table, puis s'en aller dans son jardin au milieu de la nuit dans une course où le jardin devient une forêt pour finalement se retourner et voir sa maison qui brûle — produit de son imagination. Ce que j'ai trouvé particulièrement intéressant dans ce projet étaient justement ces allers-retours entre un premier niveau de réalité, et un second correspondant à la subjectivité de ce personnage. Avec Sophie Audier qui nous a accompagnés dans la réalisation de ce film en préparation, nous avons tracé deux axes de réalités parallèles pour voir les déplacements du récit d'un axe à l'autre et voir comment ces sauts impactent l'un et l'autre de ces niveaux de réalité. D'une certaine manière, c'est ce que Luc Pagès appelle fil de narration intérieur et extérieur au personnage et qui l'aide à découper une séquence en ne se focalisant pas seulement sur les actions mais surtout sur l'intériorité du personnage. Il était donc question de voir comment les moments d'égarement du personnage hors de cette réalité la faisait revenir autrement et donc comment chacun de ces moments participait à l'évolution du récit, à l'évolution des relations entre les personnages, et surtout à l'évolution de cette femme et de son intériorité.

⁷⁶ CAVELL Stanley, *La projection du monde*, Paris, Belin, 1999, p. 124.

⁷⁷ CNRTL, en ligne, [URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/expression>], consulté le 14 mai 2023.

⁷⁸ BOULANGER Armande, *Une nuit*, 2023

Plus encore, il était question de représenter ces bascules depuis l'extérieur du personnage en tant qu'observateurs de ces accès de folie. Puis, pour la dernière hallucination, nous gardons le même dispositif de filmage en tant qu'observateur — pas de plans subjectifs, une certaine distance respectée — mais le décor change et évolue au cours de la séquence lorsqu'elle passe d'un jardin dégarni à une forêt sombre. C'est la première fois que nous basculons dans la représentation de ce qu'elle percevait tout du long dans son intériorité - en l'occurrence elle s'imagine s'enfuir après avoir fait brûler sa maison avec ses enfants à l'intérieur. Parce que nous l'avons accompagné depuis l'extérieur pendant le reste du film, il était question pour nous de maintenir le doute pour le spectateur sur la nature de ces images et donc de ne pas rendre évident l'image mentale, mais aussi de donner des indices qui montrent que nous changeons de réalité. Se sont donc posées des questions d'axes et de sautes d'axes, de rythme de course, afin que ce parcours de fuite puisse être perçu à la fois comme possible mais aussi comme un fantasme inassouvi.

De fait, la question des raccords se pose autrement dans les séquences de représentation du processus mental du personnage. C'est notamment ce dont je me suis rendue compte sur le film de fin d'étude d'une réalisatrice déjà évoqué portant sur le deuil d'une jeune fille après la mort de son grand-père⁷⁹. Lors d'un voyage en voiture, le personnage voit dans un champ un petit garçon sur une chaise : son grand-père décédé qu'elle imagine enfant. Pour une question de logistique de plan de travail, nous avons été contraints de filmer la partie de la séquence de l'intérieur de la voiture en région parisienne une semaine avant de tourner le reste de la séquence— à savoir la vision du petit garçon - en Bretagne. Il s'est avéré que nous avons eu un très grand soleil sur cette première partie et un brouillard particulièrement dense pour la seconde. Parce que la séquence avait été écrite dans l'idée d'un raccord qui fasse planer le doute quant au niveau de réalité de cette vision, nous avons tourné cette seconde partie sans plus y croire, imaginant des montages où la séquence serait supprimée du film. Et finalement, parce qu'il traduit une forme d'hallucination, ce raccord participe à faire entrer dans ce niveau de réalité autre et à emmener le spectateur dans les pensées du personnage.

Mathilde m'a raconté que la même chose lui était arrivée sur le *Mal de Pierre* (GARCIA Nicole, 2016) où en l'espace d'une nuit, la neige était tombée, annonçant le changement de saison et que pour retrouver l'herbe verte des raccords, il aurait fallu revenir

⁷⁹ BOISIVON Colette, *cit. op.* 2023

l'année suivante. Cependant, les raccords étant ceux d'un fantasme, ils ont décidé de faire le déni de la neige et de continuer à tourner : en tant qu'image mentale m'a-t-elle dit, ça marche bien d'avoir une inconsistance.

Ainsi, nous avons pu voir que représenter les pensées et évoluer dans l'épaisseur du temps perçu par le personnage, en changeant de niveau de réalité, pose d'une part la question de l'entrée et de la sortie de ces séquences, interroge notre place de scripte quant aux raccords, et, d'autre part, soulève un enjeu majeur du cinéma – à savoir comment entrer dans l'intériorité du personnage qui apparaît en tant qu'altérité du spectateur. Cependant, penser l'altérité du personnage nous invite aussi à penser l'altérité des personnages entre eux.

B. Subjectivités multiples : penser la bascule de point de vue

Dans *Oslo 31 août* (2011) de Joachim Trier, il y a une séquence où le personnage est assis dans un café et nous entrons dans les discussions des personnes qu'il écoute depuis sa place. La caméra circule dans le café, attribuant à l'écoute du personnage une audition impossible car le son de ces discussions apparaît au spectateur de la même manière que nous entendrions si le protagoniste était à leur table. D'une certaine manière, c'est une séquence où tout le monde semble se confier à lui et, en même temps, le dispositif l'isole plus que jamais tant nous adoptons une place qu'il ne peut avoir.

Comme nous avons pu le voir, pour accéder à une subjectivité – montrer le personnage dans ce qui le rend singulier, émotif et pensant –, il est nécessaire de voir le personnage. Cela peut se faire par des plans dits objectifs ou du moins relatif à une forme d'objectivité, mais cela peut aussi se faire par le regard de l'autre. Pour reprendre l'exemple de *The Father* où nous accédons à la représentation de sa perception troublée par la maladie, c'est par le regard de sa fille, Anne (Olivia Colman) que nous pouvons comprendre que ce récit est raconté par le prisme d'Anthony. De fait, dans une séquence en particulier, cet homme ne reconnaît plus sa fille – incarné non plus par Olivia Colman mais par Olivia Williams – et nous basculons à un moment dans le regard troublé d'Anne qui annonce l'erreur de perception et donne l'indice au spectateur que nous endossons un regard malade et faussé.

Souvent, chez les réalisateurs, décider d'être dans un point de vue donne l'impression que les autres n'ont pas à exister dans l'image — hors c'est tout l'inverse ! Il faut faire comme dans la vie : demain, si je rencontre quelqu'un, c'est bien mon point de vue par rapport à lui, mais si je suis attiré en amitié, en amour, c'est parce que je ressens quelque chose pour cette personne et que je m'intéresse à elle. Et en tant que spectatrice, il faut aussi que je ressente quelque chose pour ce personnage.⁸⁰

Ainsi, être dans un point de vue, c'est appréhender aussi l'objet d'intérêt du personnage et accompagner le spectateur vers le partage de l'émotion du personnage quant à cet objet/personne. Montrer le personnage duquel nous cherchons à appréhender l'intériorité, c'est montrer d'une part son visage, ses expressions faciales, ces regards, mais c'est d'autre part appréhender les jugements et les observations des autres personnages sur ce personnage. Ces regards autres peuvent être révélateurs de comportements ou créer des tensions narratives si nous montrons que le personnage ne saisit pas la réalité de la même manière que les autres – tel l'exemple de *The Father*.

Si le regard d'un sujet sur un autre est nécessaire pour appréhender le point de vue unique d'un film, qu'en est-il des points de vue multiples? Comment amener une bascule de point de vue? un équilibre entre deux personnages?

Mathilde me raconte son expérience de réalisatrice :

Pour mon premier film, j'avais un désir d'équité entre les deux personnages. Je ne voulais pas regarder de leur drame mais qu'on assiste à leur subjectivités qui se rapprochent très fortement dans un petit espace. Comme je ne voulais pas raconter un rapport père-fille conflictuel et que je ne voulais pas dramatiser, je me suis dit que c'était intéressant d'essayer d'atteindre ce que chacun ressent en coexistant dans le même espace, dans la même situation, qui fait que ce qui pourrait faire histoire ne se déclenche pas. Juste, ils se regardent, se jaugent. Ce n'est pas la relation qui est en jeu. Mon cœur penchait pour fille parce que c'est avec elle que j'avais le plus de proximité dans mon regard porté sur le monde, bien qu'en tant que mère, je me disais que j'avais aussi une compréhension de père.

Dès le tournage, cet équilibre n'a pas tenu parce que j'apportais moins de soins pour les séquences avec le père. Dans un film, quand on est tout le temps avec un personnage, très souvent on s'interroge sur la raison pour laquelle on se retrouve seul avec un autre personnage. On a l'impression qu'on nous dit quelque chose car ça peut provoquer un effet étrange.

⁸⁰ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostarzu, *op. cit.*

Moi, je me suis rendu compte que quand je filmais la fille seule dans une séquence, c'était possible, mais quand je filmais le père seul sans sa fille, il y avait plus de film. Je l'ai fait quand même parce que je l'avais écrit. Et au montage, les scènes du père seul sont quasiment toutes tombées.

Le seul plan seul de lui dans le film est son attente dans le couloir des toilettes sur le pallier avec qu'il retourne dans la chambre et livre un secret sur eux, un truc très personnel. Et je pense que si je n'avais pas eu ce moment de solitude avant, je n'aurais pas pu basculer vers cette séquence – enfin ça n'aurait pas eu la même émotion. Et à la fin du film, on est tout seul avec lui et on bascule, non pas de point de vue mais dans le point d'émotion, de point d'attention sentimental. J'avais envie qu'on soit ému par la position père et la position fille dans un rapport père-fille.⁸¹

Je trouve cette expérience particulièrement intéressante dans sa manière de concevoir l'équilibre de deux points de vue dans un film car la distinction du point d'attention sentimental et du point de vue est crucial. Ce n'est pas parce que nous sommes physiquement avec un personnage et que nous partageons sa perception et que nous partageons nécessairement son émotion. Penser la multiplicité des regards dans un film suppose à la fois de se demander par qui nous accédons à l'histoire, mais aussi où se situent les différents points d'émotions qui peuvent basculer d'un personnage à un autre sans amoindrir l'empathie que nous pouvons avoir pour l'autre personnage. Plus encore, cela n'est pas nécessairement le personnage avec lequel nous nous identifions le plus. Ainsi, il convient de penser la fluidité du point de vue et du point d'ancrage émotionnel.

Le principe du champ-contrechamp repose justement sur ce principe de distribution du regard entre les personnages. Le champ sur un personnage peut soit correspondre à un plan subjectif si nous sommes proches du regard de l'interlocuteur, soit à un semi-subjectif si nous avons une amorce du personnage dans le cadre. De fait, en abordant cette question avec Luc Pagès, il m'explique qu'il préfère employer les termes de champ-contrechamps intérieur ou extérieur à la relation.

Quand tu mets une caméra entre deux personnages – donc sans amorce – ça veut dire que ta caméra est dans l'espace partagé de ces personnages. Elle est au centre de cette relation. Le spectateur est à l'endroit de ta caméra donc, ce faisant, tu décides de placer ton spectateur dans l'intimité de ton personnage et dans sa vision. Si ton champ-contrechamp est à l'extérieur de cette relation, avec amorce donc, tu places le spectateur dans un regard moins intime et plus intellectuel. C'est une position plus neutre. (...) Mais se mettre derrière l'épaule d'un personnage fait exister le spectateur en dehors de cette relation. Le terme "amorce" ou "pas amorce" donne une importance au graphisme, alors que ce n'est pas la question.⁸²

⁸¹ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Mathilde Profit, *op. cit.*

⁸² Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Luc Pagès, *op. cit.*

Ainsi, interroger le regard d'un personnage sur un autre et la manière de le représenter au cinéma revient à se questionner sur la place de la caméra qui correspond au regard du spectateur. C'est donc s'interroger sur la place de celui-ci dans la relation des personnages, entrant dans l'intimité de cette relation, ou demeurant observateur extérieur. François Niney appelle *système de triangulation* le procédé par lequel nous mêlons le regard d'un personnage au regard extérieur ou plus objectif du spectateur sur l'autre personnage. En d'autres termes, cela correspond à un axe médian, un biais entre la position du personnage observant et celle du spectateur de façon à associer leurs deux regards sur ce second personnage. C'est notamment avec cette association de regard que nous pouvons accéder aux émotions d'un personnage relatives à une relation. C'est ce que fait Alfred Hitchcock dans *Sueurs froides* (1958), lors de la rencontre de Scottie et Madeleine :

Au lieu d'adopter une caméra subjective filmant du point de vue de Scottie, la caméra de Hitchcock part de Scottie scrutant de son tabouret de bar, se met à reculer longuement en diagonale comme si elle venait chercher le spectateur dans son fauteuil, pour ensuite nous propulser en un lent travelling avant à travers la salle (...) jusqu'à la table où trône la blonde Madeleine (...) et faire ainsi converger le regard du spectateur, porté par ce double travelling sidérant, avec la vision fasciné (...) de Scottie. Par ce mouvement triangulaire surréaliste, notre regard s'est accolé et comme substitué à celui de Scottie, et nous subissons le coup de foudre à sa place, en même temps que lui de sa place »⁸³ (cf *Figure 7*, p58)

Par ailleurs, si *a posteriori* nous avons bien conscience de la multiplicité de ces regards, ces perceptions sont indiscernables dans l'immédiateté de la projection. Ce n'est pas que nous ne ressentons pas le passage de l'un à l'autre — car évidemment il est possible de sentir les coupes — mais c'est l'idée que nous sommes toujours à la frontière d'un regard. « Ce n'est pas la simple distinction du subjectif et de l'objectif, du réel et de l'imaginaire, c'est au contraire leur indiscernabilité qui va doter la caméra d'un riche ensemble de fonction et entraîner une nouvelle conception du cadre et des recadrages »⁸⁴, explique Deleuze.

Ainsi, le cinéma nous offre une extension de notre vision par le biais d'une multiplicité de points de vue et l'association de notre regard de spectateur à celui d'un ou de plusieurs personnages singuliers. Il convient donc d'interroger l'implication de ce rapport à l'altérité dans notre pratique de scripte.

⁸³ NINEY François, op.cit., p. 53.

⁸⁴ DELEUZE Gilles, op. cit., p. 35.

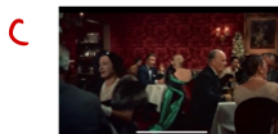
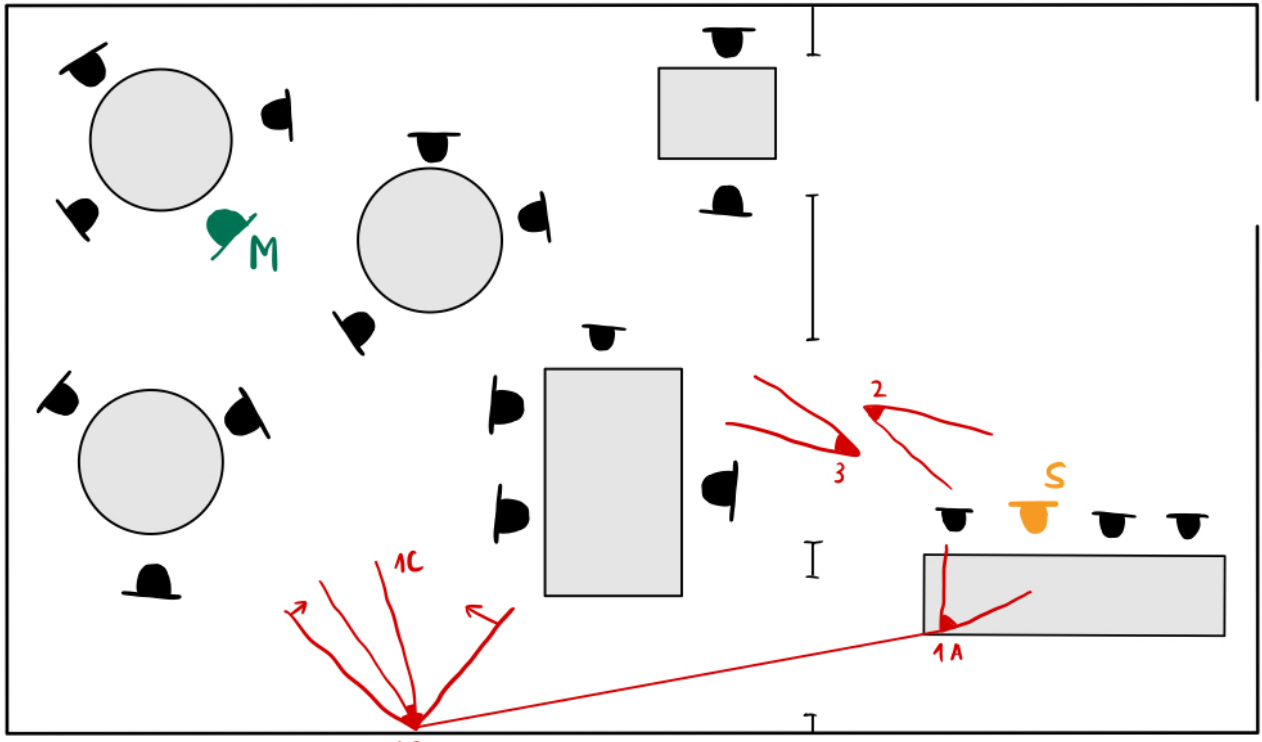


Figure 7 : Plan au sol de la séquence expliquée de *Sueurs froides*, de Alfred Hitchcock

C. Triple-vue : penser l'autre, penser par l'autre

Nous avons vu comment l'ensemble de ces questions portant sur le point de vue et la représentation d'une perception et d'une intériorité de personnage, implique systématiquement le spectateur. C'est un biais important par lequel nous pouvons appréhender le métier de scripte, dans le sens où nous devons endosser son regard, pressentir son temps, imaginer son rapport aux personnages. La difficulté réside notamment dans le fait que le spectateur en tant que tel n'existe pas : il existe une multitude de spectateurs différents, tous dotés d'une subjectivité propre. Alors en quoi consiste réellement ce travail de premier spectateur ?

Le film est un agencement de significations et de signes déjà organisés et orientés par l'intention du filmeur, qui nous apparaît comme étant nôtre. John Huston dit que le film est projeté « de façon à vous procurer le sentiment que vous voyez ce que vous voulez voir »⁸⁵. C'est ce que François Niney appelle la double-vue. De fait, quand nous allons au cinéma, nous voyons d'une part la salle avec ses ouvreurs, les autres spectateurs, les sons des personnes à côté, etc... et nous voyons aussi le film, un autre monde en soi. C'est en cela que François Niney parle de « vision au carré ». Le spectateur va endosser au fur et à mesure de la projection des intentions qui ne sont pas les siennes mais surdéterminées. Ainsi, lorsque nous voyons un film, nous ne voyons pas les choses — les événements du film — mais une vision de ces choses. Notre *voir* est donc investi d'un *pré-vu*, à savoir le pré-vu du filmeur qui a organisé cette vision pour nous. C'est aussi une des forces du cinéma que de montrer au spectateur une chose qu'intuitivement il n'aurait pas nécessairement vue, ou pas nécessairement vue de cette manière.

Cependant, pour que la vision de ce monde projeté fonctionne, il est nécessaire qu'il y ait tacitement un accord de créance⁸⁶ — qui est justement ce qui fait que nous allons accepter comme nôtre cette vision que nous savons autre. Cet accord de créance est étroitement rattaché à notre travail de scripte car si le spectateur fait l'effort de croire, le film doit faire l'effort de faire croire et c'est en cela que la question de la cohérence a toute son importance.

⁸⁵ HUSTON John, cité par MURCH Walter, *En un clin d'oeil*, Paris, Capricci, 2011, p. 76.

⁸⁶ Le terme de créance est interactif dans le sens où nous pouvons accorder ou non la créance à quelqu'un ou quelque chose, contrairement à la croyance qui est un état d'esprit à l'échelle du soi uniquement. NINEY François, op. cit., p. 39.

Le spectateur adopte donc une position étrange où il doit s'oublier, se savoir absent de la séquence : vivre *in absentia*. Pourtant, le spectateur reste conscient de cette condition, comme le souligne Metz : « le rêveur ne sait pas qu'il rêve, le spectateur du film sait qu'il est au cinéma »⁸⁷. Le spectateur a non seulement conscience d'être au cinéma, mais aussi de ne pas avoir d'influence sur ce qu'il voit — c'est d'ailleurs pour ça que nous voyons parfois des spectateurs quitter les salles de cinéma, se refusant de poursuivre cette vision qu'ils ne veulent plus passivement épouser pour une raison ou une autre. Le spectateur a alors conscience que ce n'est pas sa vision, et même s'il reçoit les images et les sons sans se demander s'ils sont subjectifs ou objectifs, il a tout de même conscience de voir depuis un certain point de vue — point de vue qui n'est pas sien, et qui peut être celui d'un personnage, voire même une vision sans sujet.

Le paradoxe de notre position en tant que premier spectateur est que nous sommes à la fois du côté du filmeur qui organise cette vision — car nous accompagnons la mise en scène et ses réflexions —, mais aussi du côté du spectateur, dans le sens où nous devons nous faire spectateur et appréhender le film fini. Nous sommes dans une position qui échappe, le temps du tournage, à la double-vue, car nous voyons cette vision, mais elle n'est pas encore surdéterminée, et nous ne sommes pas encore entièrement inopérants. De fait, nous sommes le spectateur s'il pouvait agir sur le film.

Par ailleurs, si le regard du spectateur est double, nous pouvons parler de vision triple pour la scripte. Effectivement, le spectateur prend en charge, en plus de sa subjectivité, le regard organisé pour lui sur le film ; et la scripte, en tant qu'elle assume cette double-vue de spectateur, et demeure elle-même sujet dotée de sa propre subjectivité, voit et ressent triple : pour les personnages (au niveau de la diégèse), pour le spectateur, et pour elle-même.

Cependant, endosser le rôle de premier spectateur, c'est prendre la casquette d'un spectateur type pour le film, et pas seulement appréhender le film par sa perspective de spectateur. En cela, Donatienne explique qu'il faut appréhender le film que nous faisons par rapport à un public ciblé. Un film ne sera pas conçu de la même manière s'il est destiné à des enfants ou à des adultes, à un public de genre horrifique ou à un public de comédie. Au moment où je parle à Donatienne, elle est sur le tournage d'un film de Nicolas Vanier, qui

⁸⁷ METZ Christian, op. cit., p. 123.

depuis quelque années, à un public essentiellement constitué d'enfants. Pourtant, ce film parle de la crise écologique, et s'adresse plutôt à un public adulte.

Je ramène du Nicolas Vanier pour que, quelque part, le public qui est le sien depuis maintenant 15 ans et qui ne change pas, trouve aussi son compte.

C'est dans cette situation où nous devons nous faire absolument autre et adopter un regard qui se dissocie de ce que nous, scriptes, aimons regarder au cinéma – ce qui nous émeut et nous touche personnellement. “Ramener du Nicolas Vanier”, c'est réfléchir à ce qui plaît aux enfants dans ces films, et tenter de retrouver ces éléments dans un récit qui ne s'y prête pas nécessairement.

Être premier spectateur, c'est aussi appréhender la temporalité du film par celui-ci et penser la construction de la narration, le point de vue adopté, et le jeu du comédien incarnant la subjectivité d'un personnage à travers cette temporalité et ce rapport personnage-spectateur. C'est remettre en question nos émotions sur le tournage – non pas qu'elles ne soient pas fiables – mais dans le sens où ces séquences tournées vont trouver une place au sein d'un film, et qu'il faut toujours se mettre à la place du spectateur, pour qui les séquences ne résonnent pas de la même manière qu'elles peuvent résonner pour nous. Pour cela, le minutage peut nous être un outil de qualité.

Ce n'est pas parce qu'on est touché ou qu'on a ri que cette séquence est au bon endroit. Cette séquence est peut-être très belle, mais c'est ton rôle en tant que scripte de prendre du recul et te dire : Oui, c'est hyper beau, mais est-ce que le spectateur va rire comme nous on a ri, alors que lui vient de vivre 1h15 de film ? Est-ce que c'est le bon endroit pour faire rire le spectateur ?

Ce qui est d'autant plus difficile est que tu as ri, et que l'ensemble de l'équipe a ri, a été ému, a trouvé ça violent, etc. C'est rassurant de partager cette émotion, mais notre travail est de nous demander si c'est la bonne intention, dans la narration, dans la temporalité, et par rapport à là où en est spectateur. La scripte doit toujours se sortir de l'effet de groupe : le spectateur est dans une solitude, et toi, tu dois te retrouver dans cette solitude et te dire : *Par rapport à cette séquence, où en est sa perception du personnage ? Où est-ce qu'on en est de l'empathie* Et c'est d'autant plus compliqué dans la première semaine de tournage, parce que ce n'est qu'un trajet potentiel de personnage à ce stade-là.⁸⁸

Cette question du temps, je l'ai vécue cette année sur un court-métrage qui raconte l'histoire d'une jeune femme d'origine chinoise qui est installée en France depuis quelques années, et ment à ses parents sur le fait qu'elle pense revenir un jour vivre en Chine. Le ton du film est essentiellement mélancolique, mais certains moments se voulaient drôles, notamment les séquences avec les personnages secondaires, qui apportent une légèreté au film et rendent

⁸⁸ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Donatienne de Gorostazu, *op. cit.*

ce personnage particulièrement attachant malgré les mensonges et le poids de sa culpabilité. Dans une partie du film, cette jeune femme boit un verre avec un ami éloigné de l'université, et au fur et à mesure du verre, leur conversation devient de plus en plus profonde, mais abordée avec l'absurdité de l'ivresse. Ce sont deux grosses séquences entrecoupées d'une ellipse conséquente et d'une petite séquence. En tournant ces plans, la scène initialement préminutée à 4'30" passe à des prises entre 9' et 11", fortes d'improvisation, de temps morts qui rappellent cette mélancolie du film, et de rajouts autres. Sur le moment, malgré la légère détresse face au chronomètre, j'ai trouvé la séquence drôle et touchante, et je me suis dit que ça ne pourrait être que de la matière en trop au montage. Il y a aussi eu un engouement derrière le combo – tout le monde était ému. Ce que Donatienne raconte résonne avec cette expérience, car évidemment, au montage, la majorité de la séquence a été supprimée, car elle ne participait pas à l'équilibre du film. Montée entièrement, elle aurait pris plus d'un tiers du film. Telle qu'elle a été filmée, ne pouvant exister entièrement, elle perd l'efficacité de la version écrite : les transitions et le rythme étaient à retrouver entièrement, et certains éléments qui auraient eu leur place dans une version moins étirée ne trouvaient plus leur place dans ce montage qui venait élire des moments parmi tant d'autres.

Ainsi, la scripte incarne une première altérité – celle du spectateur. Travailler un point de vue, un rapport au personnage, c'est faire l'expérience d'une seconde altérité – penser comme le personnage, pour imaginer comment il voit, comment il sent, comment il pense, imagine et rêve. Car sans se mettre à sa place et l'appréhender comme un sujet doté d'une subjectivité, il est difficile de représenter ce point de vue et d'adopter sa perception. Plus encore, notre travail de scripte nécessite de se mettre à la place du réalisateur qui pense son film, car si nous aidons à penser la mise en scène, ce film n'est pas le nôtre mais bien le leur. Nous devons appréhender ses intentions, comprendre la manière dont il veut aborder ce sujet, ce récit et ce personnage.

Ainsi, être scripte c'est comprendre autrui dans ses envies et ses pensées – qu'elles soient celles d'un personnage ou d'un réalisateur –, et appréhender sa manière de voir – qu'il s'agisse d'un personnage ou d'un spectateur. Pour ce faire, même si nous devons nous détacher un temps de notre point de vue pour adopter celui d'un autre, nous revenons indubitablement à notre propre subjectivité, qui est l'unique prisme par lequel nous pouvons expérimenter ces subjectivités autres.

Conclusion

En arrivant à la fin de ce travail, je ne peux qu'apprécier la manière dont ces recherches m'ont permises de mieux appréhender mon futur métier, et comment mes premières lectures et discussions ont eu le pouvoir de changer ma manière d'appréhender les scénarios, les personnages, les envies des réalisateurs, et mon rapport aux films en tant que spectatrice. Je tire de ce travail une envie et une hâte d'expérimenter et approfondir par la pratique les différents outils théoriques que ces recherches m'ont apportées. Les différents entretiens menés ont confirmé mon intérêt pour ces questions de mise en scène et de narration, pour l'analyse des structures de films, de temporalités et d'espaces filmiques.

J'ai compris avec Mathilde Profit que penser le point de vue en tant que faiseuse de films, c'était préciser son vocabulaire afin de communiquer rigoureusement les idées et affiner les questions que nous pouvons nous poser en accompagnant la mise en scène d'un film.

C'est penser "qui regarde, avec qui on regarde et qui est-ce qu'on regarde ? Est-ce qu'on porte un regard empreint d'un sentiment, d'un désir ? Est-ce qu'il y a une autre couche à ce regard parce qu'on connaîtrait autre chose, nous spectateurs, de l'histoire ? C'est bien plus riche si on arrive à développer toutes ces facettes du terme point de vue."⁸⁹

Cela ne vaut pas que pour cette notion mais pour l'ensemble des termes employés dans notre pratique. Savoir les définir, les penser et les distinguer les uns des autres permet de penser la mise en scène et lire des scénarios avec plus de profondeur et de richesse analytique.

M'entretenir avec ces professionnels a aussi confirmé la singularité de chaque film et que chaque histoire pose des questions différentes quant à sa mise en récit, abordant donc à chaque fois la question du point de vue d'une nouvelle manière

Chaque film est un prototype. Plus j'avance, moins j'ai de méthode et moins je me prépare. La préparation logistique de la scripte est indispensable parce que nous devons fournir des documents de travail à différentes personnes, mais être scripte c'est apprendre à se défaire de son savoir, à être à l'écoute et voir quelles questions se posent." — on est dans l'accompagnement du réalisateur.⁹⁰

⁸⁹ Extrait tiré d'un entretien réalisé avec Mathilde Profit, *op. cit*

⁹⁰ *Ibid*

Finally, in questioning the point of view under its different aspects, I was able to observe that cinema tends to go beyond this relationship to others by making us wear another subjectivity - as subject and not as other, while keeping the insurmountable boundary of our own subjectivity. This work allowed me to rethink my relationship to the films in which I participate and those that I watch, my relationship to directors and their desires, to reconceive my relationship to the character and to apprehend it, not as otherness, but as subjectivity that I must make my own.

Bibliographie

DOSTOIEVSKI Fiodor, *Crime et châtement*, 1866.

AUMONT Jacques, MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, 3e édition, Paris, Armand Colin, 2016

MONTENOT Jean, DUCAT Philippe, *Philosophie, le manuel* (3ème édition), Paris, Ellipse, 2013.

CHATEAU Dominique, *La subjectivité au cinéma : Représentations filmiques du subjectif*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2019.

NINEY François, *Le Subjectif de l'objectif*, Paris, Klincksieck, 2014.

HOFSTADTER Douglas, SANDER Emmanuel, *L'analogie, cœur de la pensée*, Paris, Odile Jacob, 2013.

GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983.

— *Figures III*, Paris, Seuil, 1972.

DESCOMBES Vincent, *Proust : philosophie du roman*, Paris, Édition de Minuit.

AMENGUAL Barthélemy, « Le Je, le Moi, le Il au cinéma », cité par Jean MITRY, *Esthétique et psychologie du cinéma, II, Les Formes*, Paris, Éditions universitaires, 1965.

LAPOUJADE David, « Scepticisme et littérature : le cas Henry James », *Comment peut-on être sceptique ? Hommage à Didier Deleule*, Paris, Honoré Champion, 2010.

WITTGENSTEIN Ludwig, *Investigation philosophiques*, II, IV, 1958.

BRESSON Robert, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1975.

BALAZS Béla, *Le cinéma*, Paris, Payot, 1979.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Sens et non-sens*, Paris, Nagel, 1948.

EISENSTEIN Sergueï, *La Non-indifférente nature*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1945-1947.

METZ Christian, *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et cinéma*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1977.

CAVELL Stanley, *La projection du monde*, Paris, Belin, 1999.

DELEUZE Gilles, *L'image-temps*, Paris, Édition de Minuit, 1985.

ARISTOTE, *La poétique*.

LAFFAY Albert, *Logique du cinéma, Création et Spectacle*, Paris, Masson et Cie, 1964.

MURCH Walter, *En un clin d'œil*, Paris, Capricci, 2011.

Filmographie

WELLS Charlotte, Aftersun, 2022
ZELLER Florian, The father, 2020
VON TRIER Lars, Dancer in the dark, 2000
FIELD Todd, Tàr, 2022
BIRD Brad, Ratatouille, 2007
VAN SANT Gus, Paranoid Park, 2007
MICHELL Roger, Coup de foudre à Notting Hill, 1999
GRIFFITH D. W, Naissance d'une nation, 1915
SLABOSHPYTSKIY Myroslav, The Tribe, 2014
DE PALMA Brian, Body Double, 1964
NEMES Laslo, Le fils de Saul, 2015
HITCHCOCK Alfred, Sueurs froides, 1958
MONTGOMERY Robert, La dame du Lac, 1948
MAHAMAT-SALEH Haroun, Daratt, 2006
DIOP Alice, Saint Omer, 2022
GARCIA Nicole, Mal de Pierre, 2016
TRIER Joachim, Oslo 31 Août, 2011
NETZE Peter Călin, Familiar, 2022