

## Masterclass : Visual Storytelling, Jericca CLELAND

Jericca Cleland nous a proposé une Masterclass sur la narration visuelle (visual storytelling), à savoir l'art de soutenir l'histoire par le média visuel.

Jericca Cleland entame sa Masterclass en posant les bases du visual storytelling. En guise d'exercice et d'exemple, Cleland applique ces dispositifs visuels fondamentaux à l'analyse de séquences issues de longs métrages en prise de vue réelle : Witness, Alien et The Wings of the Dove.

Cleland propose ensuite un point sur ce qu'elle appelle la conception cinématographique (cinematic design), ainsi que sur les bases du storytelling.

Elle termine par un cas d'étude sur lequel elle a elle-même travaillé : Finding Nemo, et nous révèle le travail et le processus de réflexion qui a donné lieu à la composition visuelle de la séquence où Marin et Dori, en chemin pour retrouver Nemo, naviguent dangereusement à travers un banc de méduses.

### Le b.a.-ba de la narration visuelle (Foundation for Visual Storytelling)

Cleland nous emmène dans sa Masterclass avec un mot d'introduction sur l'importance de connaître les bases et leur définition : on commencera avec des exemples en prises de vue réelles, car c'est la pierre angulaire du cinéma, et il s'agit d'en connaître le vocabulaire consacré depuis des dizaines d'années. C'est ainsi que Cleland définit la narration visuelle en tant que langage d'une composition dynamique, mouvante dans le temps, à l'intérieur du cadre. C'est une poésie qui a pour vocation d'insister sur les émotions, le discours et l'histoire.

La conception cinématographique quant à elle, décrit la structure intentionnelle orchestrée à l'aide de la narration visuelle, de la performance, du paysage sonore et du temps, afin d'élaborer le narratif le plus puissant possible. Dans leurs mises en œuvre, Cleland nous informe qu'il y a donc beaucoup de choix à faire et de décisions à prendre.

### Witness

Pennsylvanie, 1984. Une femme et son fils, issus de la communauté rurale des Amish, partent en voyage vers l'inconnu ; la ville de Baltimore. Dans le train qui les mène à la ville, le fils est témoin d'un meurtre.

Afin de nous amener à dégager spontanément les bases de la narration visuelle, Cleland oppose deux séquences entre elles : la séquence d'ouverture, où les Amish travaillent leur terre, et la séquence où la mère et le fils, accompagnés de leurs pairs, traversent le trafic urbain en carriole attelée, se rendant à la gare pour y prendre le train.

En ce qui concerne la séquence d'ouverture, que remarquons-nous au niveau de la composition ?

Cleland pose les questions suivantes : la composition est-elle stable ? Dynamique ? Fermée ? Ouverte ? Horizontale ? Qu'en est-il de l'échelle des proportions ? Que pouvons-nous dire quant aux couleurs ? Quant au tempo ? Que pouvons-nous dire du mouvement, de l'espace et de la direction ? Qu'y a-t-il à dire sur la technologie, les accessoires et les décors ? Que pouvons-nous dire de l'éclairage, ou encore du moment de la journée ?

Les amish travaillent la terre. La composition est particulièrement ouverte. Le mouvement est calme et le tempo est lent. On se rapproche petit à petit du lieu et la nature est omniprésente.

Le ciel s'impose sur le cadre, et les couleurs sont celles de la terre : les bruns, les verts... La technologie est rustique et le charriot opère des allers retours de droite à gauche en mouvements toujours parallèles à la caméra. Le mouvement est horizontal, le mouvement des personnages est très lent. La lumière indique le moment de la journée et celle-ci se déroule paisiblement, du matin au soir.

Que nous a communiqué la narration visuelle ?

Dans la mesure où Witness s'adresse à un public moderne, la narration visuelle est ici destinée à raconter une communauté peu connue de ce public : les Amish sont des gens qui travaillent la terre, pourvus d'une technologie rustique, ils sont du matin au soir dehors et ils vivent en communauté, au rythme des saisons.

En ce qui concerne la seconde séquence, que remarquons-nous au niveau de la composition ?

Arrivée de la carriole en ville. On remarque un mouvement d'entrée de jeu : un mouvement vers la caméra. On remarque un plan diagonal. Le montage est plus saccadé. La couleur rouge entre en scène dans le chef d'un panneau de signalisation indiquant « danger ».

Puis on passe à un plan statique et on remarque la carriole brune et rustique en contraste derrière un gros camion moderne d'un jaune vif. La carriole ne bouge pas alors que tout, autour, se meut avec empressement. On passe du mouvement au contre-mouvement (d'un mouvement de gauche à droite vers la caméra, on passe à un mouvement de droite à gauche, s'éloignant de la caméra). Les plans sont assez spacieux.

Sur le quai de la gare. Les plans se resserrent. Le noir des habits Amish frappe face aux arrière-plans flous. On reste à l'avant avec les personnages, c'est intime.

Le train entre en gare, le mouvement se fait de la gauche vers la droite, il y a une diagonale et on est en contre-plongée.

Que nous a communiqué la narration visuelle ?

Witness raconte l'histoire de deux mondes qui vont entrer en collision : les Amish et leur environnement rural contre l'environnement urbain.

Sur le quai, la composition cherche à faire naître l'empathie pour les personnages, elle se colle à eux, tout en soulignant qu'il y a les Amish dans leur coin, isolés, et les autres, flous, éloignés à l'arrière-plan.

Le train doit donner le sentiment de danger. Le public moderne est habitué au train, mais en ce qui concerne la femme Amish, il s'agit d'un voyage inédit et on sent que ce voyage va apporter son lot de problèmes.

Cette structure visuelle et les contrastes mis en place nous aident à faire remonter les enjeux, la tension liés à l'histoire d'une femme Amish en voyage périlleux dans l'environnement urbain.

Alien

Remorqueur interstellaire Nostromo, 2122. Son équipe décimée et seule survivante de l'Alien, Ripley prend la décision de procéder à une autodestruction du vaisseau. Pour ce faire, elle doit traverser à deux reprises un corridor. L'Alien est susceptible d'y surgir à tout moment.

L'exercice ici proposé par Cleland est spécifié par le fait qu'il s'agit de deux séquences prenant cette fois place dans un même environnement : le corridor. En termes de narration visuelle, cela impose une réflexion particulière, car il s'agit de ne pas présenter deux fois la même composition et il s'agit d'augmenter la tension au sein d'un même site.



Pour identifier ces moments, on peut se servir de graphiques sur lesquels on fera ressortir les pics d'intensité par séquences du film. On peut ensuite appliquer à chaque plan un ou plusieurs outils visuels. Par exemple pour les Shape line, on dessinera un cadre par plan. On tracera les horizontales et les verticales ou les obliques, et nous aurons un support visuel schématique de l'emploi de ce dispositif visuel. Lors de séquences d'affinité, on se bornera éventuellement à des lignes horizontales, et lors de séquences d'intensité on contrastera par exemple avec des obliques.

On peut également faire une cartographie des couleurs et en varier à chaque changement d'humeur au sein du film.

On peut utiliser n'importe quel outil visuel, mais il faut faire des choix, s'aligner sur un style, respecter une cohérence, injecter du sens.

### The Wings of the Dove

Venise, 1910. Kate et Millie partagent un moment d'intimité et d'amitié en se préparant pour le bal. Au bal, dans la ville, la fête bat son plein. Au milieu de la foule, Millie embrasse Merton, sous le regard perçant de Kate.

De ce film en costume qui a pour cadre Venise, nous allons analyser une séquence charnière lors de laquelle la dynamique entre les deux femmes bascule.

Quel est le principal dispositif visuel utilisé dans cette séquence ?

C'est le mouvement. Il y a beaucoup de contrastes au niveau des couleurs, du son également (mais ce n'est pas le sujet ici) ... mais le dispositif majeur est le mouvement.

Le film a sa patte, son style assez homogène, et le mouvement va venir ici contraster et souligner l'histoire.

Dans cette séquence, il y a toute une série d'environnements différents : la chambre, les gondoles, le pont, la rue, la place... mais on n'y prête pas vraiment attention, moins qu'au paysage affectif, à la dynamique relationnelle qui évolue. La structure visuelle souligne cette dynamique grâce au mouvement.

Dans la chambre. Le mouvement est empreint de douceur et la caméra va vers la droite. Les transitions se font en douceur. Les couleurs sont assez claires. Il y a une affinité des personnages, tous deux en blanc, une homogénéité générale.

Les gondoles. La caméra balaye de droite à gauche et les gondoles se déplacent vers la caméra. Il y a un contraste dans les couleurs.

La fête. La musique surgit et ne quitte plus la scène. La composition est très dynamique : au niveau de la caméra, des personnages, de la foule... les mouvements sont cependant assez lents.

La danse. Le rythme s'accélère. Les mouvements sont contrastés entre mouvements et contre-mouvements. L'idée est de se sentir emporté par la musique et le mouvement. En ce qui concerne les couleurs, au milieu de la foule aux couleurs vives, Merton et Kate sont en noir, Millie est la seule qui porte du blanc.

Le baiser. Avant le baiser, il y a une intensification de la musique, des mouvements et de l'enchaînement des plans ; soit les personnages bougent, soit la caméra bouge. Et enfin le mouvement s'arrête au moment du baiser. On termine avec un plan fixe sur Kate qui scrute Millie et Merton.

L'idée est donc de créer un moment d'intensité pour ce moment très chargé de l'histoire. On insiste sur ce voyage émotionnel via la composition. Et si le réalisateur n'avait pas entrecoupé ce moment du baiser par des séquences virevoltantes, il n'y aurait pas eu cette intensité.

La conception cinématographique (Cinematic Design)

Pour Jerrica Cleland, la conception cinématographique est l'art de raconter une histoire visuelle. Il s'agit de la conception cohérente d'une histoire visuelle globale. Cette conception est exprimée au travers d'une cinématographie unifiée comprenant les éléments suivants :

Production design    Les dispositifs visuels, les charts, les sets, les props.

Staging            La chorégraphie. Les mouvements des personnages dans l'espace, ou la relation des personnages par rapport à l'espace.

Screen direction    Mouvements et contre-mouvements.

Editorial Pacing    Le rythme des cuts, leur fréquence.

Camera            Les objectifs, le placement, le mouvement.

Lighting            La source, les couleurs, la qualité, la quantité.

Movement        Cf. supra

Depth of field      La profondeur de champs.

Sound design      La musique, le son, les silences.

La mise en place de la conception cinématographique est un travail de concert entre chaque département, un travail de réflexion globale à propos de ce qui va ressortir en termes d'image.

Ainsi, si on se concentre sur les personnages, il faut garder en tête que ceux-ci sont créés pour être dans le bon environnement au travers les scènes. Il faut tirer meilleur parti des personnages, de la chorégraphie, de leur relation à l'espace. Il faut donc réfléchir à la façon dont on va filmer, aux objectifs utilisés, etc.

**STORY !**

Jerrica Cleland souhaite faire un point sur l'histoire, car afin d'être capable de comprendre l'histoire visuelle, il faut comprendre comment une histoire est structurée.

La substructure de l'histoire (Story Substructure)

Pour Cleland, une histoire peut fonctionner en trois actes comme en sept, ou peut être fascinante sans évolution des personnages. Pourquoi ?

Parce qu'on peut définir l'histoire de manière épurée, sans insister sur les actes et le changement.

Une histoire est un voyage durant lequel un personnage qui nous intéresse, se bat pour atteindre un objectif important et auquel on croit.

Et parce qu'il faut trois éléments clé pour que l'histoire fonctionne : la compréhension, la connexion émotionnelle et le maintien de l'intérêt.

Les éléments essentiels de la substructure (The Core Elements of a Story Substructure)

Plateforme Who + who, what, where (Où sont-ils, qui sont-ils, que se passe-t-il et qu'est-ce qu'ils veulent ?)

Tilt Le déclencheur

Causality Causalité. Logique et règles de l'histoire

Rising Stakes Augmentation des enjeux et de la tension

Reincorporation Pas fondamentale mais importante.

La plateforme est la pierre angulaire sur laquelle on se tient. Elle crée la compréhension et la connexion émotionnelle. Elle nous permet de comprendre et de créer des liens.

Le tilt ou déclencheur est un point pivot qui déséquilibre la plateforme et maintient l'intérêt. Quelque chose se passe. La plateforme cille et un changement se crée, un déséquilibre s'opère au niveau du personnage.

Une histoire aura plusieurs tilts à des endroits différents. Ces tilts mettent le personnage – donc le film – en mouvement.

La causalité est le lien de cause à effet qu'il faut maintenir sous peine de détruire la vraisemblance et de perdre le public.

Les personnages doivent être capables d'impacter le monde qui les entoure. Ils doivent agir de manière cohérente, les règles du monde doivent être consistantes.

L'augmentation des enjeux et de la tension augmente l'intérêt. Les événements, au fur et à mesure de l'histoire, doivent avoir de plus en plus d'impact sur les personnages, jusqu'à mener à une crise majeure et à un choix irrévocable.

Les personnages se révèlent par la pression qui est mise sur eux. Il faut les soumettre à cette pression et à des choix.

La réincorporation est un élément dont le public est friand à condition d'être orchestrée subtilement. Il s'agit de la réintégration d'un élément antérieur, de manière inattendue. Cela crée un sentiment de surprise et de reconnaissance.

On peut formaliser en graphique les éléments substructurels de l'histoire pour développer une structure visuelle, et développer ainsi une conception cinématographique guide pour le film. Par exemple, lors du tilt ou de l'augmentation des enjeux, qui sont des moments d'intensité, on augmentera les contrastes.

Un cas d'étude de la conception cinématographique : Le Monde de Nemo (Cinematic Design Case Study : Finding Nemo)

Marin et Dori suivent le courant australien qui les mèneront à Sidney, où Nemo a été emmené. Dori qui a la mémoire défaillante, n'a pas retenu l'avertissement de la tortue des mers : il ne faut pas passer par la fosse. Arrivés face à la fosse, Marin est déterminé à la traverser. Dori a la vague impression qu'il ne faut pas passer par la fosse. Marin ne lui fait pas confiance et la piège. Les voilà dans la fosse qui se remplit petit à petit de méduses. Marin est paniqué mais Dori s'amuse : elle rebondit sur le dos des méduses, inoffensif pour les poissons. Marin se détend et rebondit sur les méduse en enjoignant Dori à sortir de la fosse le

plus vite possible. Ils font la course, Marin atteint la sortie et gagne. Mais Dori ne sort pas à son tour. Marin, effrayé, retourne dans la fosse pour sauver Dori.

Avec quels éléments de la narration visuelle ont-ils travaillé ?

Avant d'y répondre, il s'agit de comprendre la construction de l'histoire : les objectifs et les relations ont déjà été établies à ce stade de la narration. Nemo est aventureux, Marin est protecteur et peureux. Partir à l'aventure, à la recherche de son fils est une situation particulièrement inconfortable pour Marin. Dori quant à elle, a une mémoire dysfonctionnelle, elle est également légère et amicale. Aux yeux de Marin, elle est énervante et peu digne de confiance. Ils ne sont pas amis, il la tolère.

Il y a un lien causal entre la mémoire défaillante de Dori et son oubli du danger précis qui les menace face à la fosse. Et il y a un lien causal entre la trahison de Marin et la mémoire de Dori.

Le tilt advient quand Marin trahit Dori afin de passer par la fosse, l'équilibre est rompu. Il y a un premier changement de dynamique relationnelle quand Dori saute sur le dos des méduses et que Marin fait de même. Il y a un second changement dans la dynamique lorsque Marin gagne la course et s'aperçoit que Dori n'est pas sortie du banc de méduse : il prend la décision d'aller la sauver, lui qui la tolérait à peine jusqu'ici. Et nous avons alors une structure identique à celle d'Alien : il y a un aller-retour dans un même site avec une augmentation des enjeux. Il y a également des réincorporations : pour garder Dori consciente, Marin lui fait répéter l'adresse à Sydney tandis que pour survivre aux méduses, il utilise les savoirs qu'il a développés à force de vivre dans une anémone.

Character staging Notons que dans l'eau on a une liberté à 360 degrés, donc tout un espace à disposition pour penser la chorégraphie.

Screen direction Il a été décidé de se faire mouvoir Marin de gauche à droite quand il se dirige vers son objectif (sauver son fils) et de droite à gauche dès qu'un échec ou un obstacle survient. L'effet est subliminal mais puissant sur le public. Pour cette séquence, il y a eu discussion sur à quel moment les personnages devaient changer de direction. Jericca Cleland souhaitait que cela soit au moment où Marin trahit Dori, car c'est un échec humain, et c'est le tilt qui déséquilibre la plateforme. Le réalisateur a voulu que cela soit au moment où ils entrent dans la fosse : ainsi, face à la fosse, la queue de Dori et Marin est tournée vers la gauche, leurs yeux regardent vers la droite, puis subtilement, une fois qu'ils passent la ligne invisible de l'entrée de la fosse, leurs queues et leurs regards changent de sens. On sent que les problèmes vont arriver, on a établi le danger que représente cette fosse.

Premier passage dans la fosse.

Shape lines En ce qui concerne les méduses, il faut réfléchir à leur présence ou à leur absence, à leur qualité, à leur quantité, à leur forme, à leurs tentacules : seraient-elles droites ? obliques ? chaotiques ?

Mouvement Le mouvement des méduses devait-il être rapide ? ordonné ? horizontal ? Ils ont choisi un mouvement lent et vertical, du bas vers le haut et du haut vers le bas.

Colours Il s'agit d'une structure A/B où l'on fait un aller-retour entre le danger des méduses et la sécurité en dehors de la fosse. Afin d'identifier clairement les différents mondes, il a été décidé de jouer sur les couleurs. Le rose des méduses est associé au désespoir, le bleu de l'océan est associé à l'issue. Cette dualité ajoute également à la dualité entre les deux personnages. Quand Dori et Marin entrent dans la fosse, ils sont encore entourés de bleu et la composition est ouverte. Ensuite, le contraste et l'intensité sont introduits avec un petit point rose (l'apparition d'une bébé méduse), puis petit à petit, on augmente la présence des méduses

(ils en ont fait un graphique) qui finissent par envahir le cadre jusqu'à ne laisser que quelques taches bleues éparses.

Marin a atteint la sortie, il est dans le bleu de l'océan. Il s'aperçoit que Dori n'est pas là. Face à lui, le banc de méduse roses dans lequel Dori est restée coincée.

En ce qui concerne la composition de ce plan, ils se sont posé plusieurs questions : quelle proportion de rose et de bleu ? Le banc sera-t-il en ligne verticale ou horizontale ? Où positionner Marin ?

Ils ont choisi d'induire plus d'espoir que d'effroi donc ils ont choisi de mettre plus de bleu. Ils ont décidé que la ligne du banc de méduse serait verticale.

Deuxième passage par la fosse.

Il y a un changement de ton, il ne s'agit plus de s'amuser à sauter sur le dos des méduses, il s'agit peut-être de la mort de Dori. Ils ont décidé d'intensifier le nombre de méduses, ils ont pris un objectif grand angle pour cadrer les méduses. A l'inverse du premier passage, il y a ici des verticales, des diagonales, des croisements ; le tout est plus chaotique et encore plus serré, dense. Le mouvement est désordonné, les lignes sont désordonnées, le rose domine le cadre sauf la tache d'espoir bleu, en opposition totale à la tache rose du bébé méduse qui a surgi au début du danger. Et puis enfin, au dehors, c'est la vastitude bleue.

Jericca Cleland espère avoir pu nous pourvoir en outils afin de créer une structure visuelle à notre histoire, avec notre propre patte.

FIN

Compte rendu par Léa MENDELBAUM