

La scénographie du film documentaire interactif

Eleonora Seligman¹

Résumé

Au cours de ces trente dernières années, les faits qui intéressent l'urbaniste ont été repris ou investis par plusieurs disciplines de recherche, quel qu'en soit le langage.

Par ailleurs, il convient également de prendre en compte un autre aspect : la mondialisation nous oblige à étudier et à construire un dispositif d'information et de communication commun aux équipes interdisciplinaires et même aux chercheurs indépendants qui travaillent sur le même sujet.

Ce dispositif utilisé dans la *recherche-action* sert à montrer le simulacre du lieu, dans les diverses *concertations*.

Ajoutons que l'urbanisme de *concertation* mis en œuvre par des équipes interdisciplinaires, la population et l'administration, permet de modifier le mode d'organisation traditionnel, en employant des dispositifs d'information et de communication du type que nous allons décrire ci-dessous.

Quels éléments une équipe interdisciplinaire s'intéressant aux faits urbains doit-elle filmer et analyser ? Comment construire une *mise en scène ouverte et interactive* dans le but de communiquer des informations au public participant à une *concertation* ?

PRESENTATION DU CHAMP DE LA RECHERCHE

Au cours de ces trente dernières années, les faits qui intéressent l'urbaniste ont été repris ou investis par plusieurs disciplines de recherche, quel qu'en soit le langage.

Par ailleurs, il convient également de prendre en compte un autre aspect : la mondialisation nous oblige à étudier et à construire un dispositif d'information et de communication commun aux équipes interdisciplinaires et même aux chercheurs indépendants qui travaillent sur le même sujet.

Ce dispositif utilisé dans la *recherche-action* sert à montrer le simulacre du lieu, dans les diverses *concertations*.

Ajoutons que l'urbanisme de *concertation* mis en œuvre par des équipes interdisciplinaires, la population et l'administration, permet de modifier le mode

d'organisation traditionnel, en employant des dispositifs d'information et de communication du type que nous allons décrire ci-dessous.

Quels éléments une équipe interdisciplinaire s'intéressant aux faits urbains doit-elle filmer et analyser ? Comment construire une *mise en scène ouverte et interactive* dans le but de communiquer des informations au public participant à une *concertation* ?

Notre groupe de recherche interdisciplinaire travaille sur un thème : l'urbanisme et les faits urbains. Ce thème (le territoire physique, le champ culturel, le contexte, les divers agents, les faits) intéresse différents domaines de recherches. Notre équipe est ainsi constituée de plusieurs chercheurs : anthropologues, sociologues, architectes urbanistes, paysagistes, designers, assistant social, ergonomiste, informaticiens, web designer ainsi que moi-même, la coordinatrice de l'équipe – architecte paysagiste et réalisatrice.

Les expériences qui ont mené à la conception d'un CD-Rom d'Urbanisme ont bénéficié du soutien de la FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), de l'Université de Rio de Janeiro et d'une petite entreprise de São Paulo.

Le CD-Rom d'Urbanisme présente deux "Blocs" qui proposent quelques sujets pouvant être exploités par des équipes interdisciplinaires ayant opté pour la méthodologie que nous allons maintenant décrire.

On notera que les problèmes d'accès des personnes handicapées à la chaussée et aux rues autour des places sont présentés dans un troisième "Bloc" dans le *Film Principal*.

LE DEFI DE LA CONSTRUCTION DU SIMULACRE DU PAYSAGE OBSERVE

*« Rien n'interdit en principe qu'un métalangage devienne à son tour le langage-objet d'un nouveau métalangage ; ce serait le cas de la sémiologie, par exemple, le jour où elle serait « parlée » par une autre science. [...] chaque science nouvelle apparaîtrait alors comme un métalangage nouveau qui prendrait pour objet le métalangage qui la précède, tout en visant le réel-objet qui est au fond de ces « descriptions ». « L'histoire même renouvelle les métalangages » Roland Barthes, « Éléments de sémiologie », *Communications*, n° 4, 1964, p.132.*

Dans un premier temps, l'équipe a délimité le *territoire de la recherche* qui devait être filmé (dans notre recherche, ce *territoire* est constitué de deux places publiques, deux constructions du XVIIIème siècle, situées l'une à côté de l'autre, dans le quartier de Freguesia do Ó à São Paulo, Brésil).

Pour les chercheurs en sciences humaines et sociales, ainsi que pour les architectes qui se consacrent à ce type de recherche, il est tout d'abord intéressant d'examiner et d'analyser les éléments filmés, puis ce qui les détermine.

Il s'est révélé nécessaire, pour créer un langage commun en termes sémiologiques, d'entreprendre un traitement informatique appliqué à tous les éléments recueillis, afin de réaliser le dispositif multimédia que nous voulions proposer.

Ce dispositif est destiné aussi bien aux chercheurs, membres ou non d'un groupe, qu'au grand public ; en cela résidera peut-être le grand défi de la recherche de l'anthropologie visuelle appliquée à l'urbanisme d'aujourd'hui.

L'équipe a d'abord traité le *territoire de la recherche en soi* en termes sémiologiques, c'est-à-dire en situant l'espace territorial et ses fonctions dans un système de sens : sur une carte géographique et sur celle du tissu urbain de la métropole en utilisant plusieurs échelles de dessins, des photos aériennes, des cartes de la Mairie, etc.

Le *corpus* de la recherche est constitué par un ensemble de questions préparées à l'avance par l'équipe, selon certains critères inévitablement arbitraires.

Pendant cette première étape du travail (les « esquisses » du lieu-simulacre destinées au « *Film Principal* »), le réalisateur évite, pendant le tournage, de s'attacher aux faits urbains les plus saillants (circulation de voitures et activités des personnes, singularités du paysage, etc.). Il choisit les horaires et les jours de la semaine qui lui paraissent les plus appropriés pour les tournages. La méthode de tournage est appelée « *méthode des esquisses* » (1).

Le réalisateur choisit également, selon la topographie du terrain, le parcours de la caméra le plus adapté afin de déterminer les positions de caméra, les meilleurs angles et cadrages, les points de vues permettant à la caméra la présentation du milieu bâti, les positions de la caméra par rapport au soleil pendant la journée, etc.

Le réalisateur suit également les déplacements, sur le terrain, de deux personnages qui participent au *film du lieu-simulacre*.

LA METHODOLOGIE

Au *simulacre* du territoire géographique – initialement les contours dessinés sur une photo aérienne ou sur une carte de la Mairie locale – il a fallu inclure, dans les enregistrements, des simulacres des faits se déroulant dans les lieux mêmes : le flux des personnes, les diverses localisations des personnes et des choses (les bâtiments, le mobilier urbain, les arbres ainsi que d'autres éléments de la végétation, etc.) ; la localisation dans l'espace des activités, des divers

loisirs, tout ceci à des horaires différents, pendant toute une journée et tous les jours de la semaine ; les entretiens, etc.

L'équipe de réalisation a ainsi commencé à enregistrer les premières *esquisses* d'un film vidéo – nous appelons cette activité une « *mise en scène de la carcasse du lieu* ». Le but de ces *esquisses* est de caractériser « *le territoire de la recherche* ».

La mise en scène privilégie, au début, le *scénario urbain* constitué par la « *carcasse* » et même les éléments inclus dans l'espace : on pense ici aux voies publiques entourées de bâtiments, éléments architectoniques qui délimitent les deux places publiques, ou *couronne* constituée par les bâtiments qui entourent l'espace des places publiques.

Ces éléments mis en scène dans les premières *esquisses* formeront le Film Principal du support multimédia. Le Film Principal deviendra un **simulacre du scénario du lieu urbain** – un espace filmé et caractérisé de la façon la plus anodine possible (c'est-à-dire débarrassé de tout élément superflu, filmé à l'aide d'un rythme constant de mise en scène qui donne l'apparence de restituer les valeurs homogènes de l'espace, sans privilégier aucun élément formant le paysage ; la caméra joue alors le rôle d'une sorte de scanner) – caractérisant les éléments bâtis, concrets, réels, formateurs de l'espace territorial de la recherche.

La réalisation a introduit deux personnages, chacun muni d'une caméra – les « *moniteurs de l'espace* », qui effectuent une promenade discrète dans les lieux, selon un parcours préétabli par le réalisateur. Ils balisent le parcours cinématographique et offrent ainsi une appréhension en continuité de l'espace (*monstration suivie*).

Le deuxième but de la recherche est de construire des *misés en scène* filmiques et/ou multimédiatiques des divers faits urbains (qui font partie du *corpus* de la recherche de chacun des membres de l'équipe).

On a pu constater pendant les tournages que les faits sur lesquels nous avons porté notre attention, s'entrecroisent formellement dans l'espace physique des deux places publiques, formant parfois une espèce de trame épaisse – rendant difficile la reconnaissance de leurs configurations et de leurs composantes – en raison de l'effervescence particulière qui se manifeste, par exemple, lors des week-ends et des jours de fête : ces faits comprennent les activités des divers agents qui habitent ou fréquentent les lieux, le flux automobile, le brassage des différentes classes sociales, les différents âges des personnes, les différentes activités et leur fréquence se déroulant à des horaires différents (le week-end et les jours de semaine), l'espace architectonique encombré par divers objets déposés sur le trottoir des places, les problèmes occasionnés par le mélange de circulation de voitures et de personnes sur les trottoirs et dans les rues, le problème du difficile accès des handicapés aux voies publiques ainsi qu'à

d'autres composants de l'espace architectonique, les "transgressions" dans l'espace, les problèmes d'ordre social, les loisirs diversifiés dans l'espace, la pollution visuelle et sonore, les différentes activités de recyclage des boîtes et d'autres déchets urbains, etc.

Nous avons également constaté qu'il convenait d'effectuer des entretiens (« *caméra de contact* ») avec les habitants du quartier. Quelques-uns ont été réalisés avec des personnes âgées qui y ont toujours résidé. Des recherches de photos anciennes et une fouille iconographique ont aussi été entreprises par une des chercheuses.

Pourtant, les divers registres filmés (*esquisses*), l'iconographie recueillie, les photos anciennes, forment une sorte de configuration mélangeant les nombreuses *situations d'appropriation* de l'espace local par des personnes d'hier et d'aujourd'hui.

RESULTATS : Le Film Principal et le dispositif interactif

Décrire le paysage et les *faits urbains du lieu* à travers la cinématographie, faire des analyses descriptives des faits et des éléments du paysage concret, dépasser la description objective au moyen des entretiens, sont les buts de notre recherche. Pour l'entreprendre, il faut d'abord définir le *territoire* de la recherche où les *faits* et les entretiens se produisent :

- en délimitant géographiquement l'extension du territoire (*champ territorial, c'est-à-dire le lieu où les faits surviennent*) et en déterminant des stratégies de mise en scène de la spatialité du scénario concret (échelles, cadrages, positions, mouvements, parcours et points de vue de la caméra).
- en adoptant plusieurs points de vues descriptifs, les plus appropriés à la topographie du terrain et au contexte au moment de la mise en scène de l'espace.
- en montrant l'espace, par des *monstrations suivies*, séquentielles, qui se succèdent dans le temps.
- en préparant le découpage, avant de filmer – les raccords du parcours de la caméra (son regard « objectif » ou « subjectif ») dans l'espace et dans le temps (*scénario technique du film*) – de telle sorte que l'appréhension du film réalisé puisse conduire le spectateur dans l'*espace-simulacre*, en lui permettant de pénétrer le domaine visuel, dans toute l'extension et la profondeur du champ de l'espace, tout en maintenant une perception permanente de la « *couronne bâtie* » du lieu filmé.

Conséquence de ce type de *mise en scène*, le spectateur du film et futur utilisateur du produit multimédia pourra parcourir et consulter le trajet principal du lieu-simulacre filmé, comme l'a déjà fait l'équipe interdisciplinaire. Le spectateur sera ainsi confronté à une sorte de *film fonctionnel (une sorte de technographie)* ; durant les interactions avec le dispositif multimédia, il pourra découvrir les *noeuds* qui seront signalés dans le *film-simulacre*, d'où partiront

les *links* construits par l'équipe de chercheurs (la diversité des *corpus* des recherches déterminera les axes transversaux, ou *links*, qui se croisent dans le Film Principal).

Le dispositif interactif présenté ici facilite le travail du chercheur, en lui offrant un *temps de libre examen* du Film Principal, pour en faire des commentaires et des analyses descriptives.

L'utilisateur du dispositif multimédia pourra, dans le *trajet-simulacre* du terrain filmé et selon la mise en forme du film dans le dispositif interactif, s'arrêter, appréhender les objets identifiés le long du cheminement, annoter ces observations sur l'état des lieux – les traits, les repères du paysage, etc. Ainsi, au fur et à mesure que l'utilisateur parcourt le Film Principal du *trajet-simulacre*, il peut se situer dans l'espace filmé et s'en approprier des parties. S'arrêtant dans le paysage présenté par le *trajet-simulacre*, il pourra en outre l'actualiser, en mettant en forme de nouvelles ou d'anciennes informations concernant le lieu. Il peut proposer un arrêt sur l'image (*frame*) comme point de référence dans les communications qu'il fera aux participants d'une *concertation* ; il pourra même dessiner sur cette image et l'envoyer par l'Internet.

Après l'élaboration du prototype du CD-Rom d'Urbanisme, on a constaté l'importance que pouvaient revêtir certains problèmes de mise en forme (par exemple, celui de l'expression-représentation du *nœud* où va s'installer le *link* dans le Film Principal). Un *nœud* dans le film du dispositif multimédia correspond à un mot souligné dans les hypertextes.

L'utilisateur peut, s'il le désire, s'arrêter sur le *nœud* pour consulter le *link*. J'ai donc créé une représentation du nœud que j'ai appelé *mote*.

Le *mote* est une *expression-représentation-synthèse* qui introduit le *link* d'analyse descriptive, ou commentaire, au cours de l'arrêt sur un *frame*. Il peut se composer d'une petite phrase liée à une représentation iconique, et constitue une référence à la monstration immédiatement antérieure au *frame* auquel il est attaché. Parfois le *link* peut renfermer l'analyse d'un élément du film, attaché à une image unique (*frame figé*) du Film Principal.

Chaque *link* du Film Principal du dispositif multimédia interactif peut présenter une ou plusieurs expression-représentation(s) qui lient des faits et des objets actuels, au passé et au futur (suggérés par des éléments iconographiques). Le *link* peut aussi contenir d'autres éléments : esquisses, dessins, photos, tous ordonnés de façon telle que la mise en forme de l'ensemble (analyse descriptive ou commentaire et figures) puisse en fait renvoyer à la monstration à laquelle le chercheur se rapporte.

L'ensemble des *motes* signalés sur le Film Principal Interactif du dispositif, deviendra une sorte de *table des matières* (analyses descriptives ou commentaires). Ce sont les axes transversaux des faits examinés par les différents chercheurs.

Ces axes (*links*) peuvent présenter et représenter, de façon nette, des analyses datées historiquement, des objets, des situations, des faits, etc.

Tout ceci nous entraîne vers les études et les expérimentations des nouvelles approches de la sémiologie. Il sera encore nécessaire d'étudier les représentations, les catégories des *nœuds* et des *links*, leur nature, dans le Film Principal Interactif d'un dispositif multimédia. Là, nous nous situons entre l'art et la science.

Nous proposons dans le CD-Rom d'Urbanisme quelques exemples, pas encore filmés, mais qui sont représentés par des dessins ou des textes.

Dans l'expérience, un *film-link* fait partie de l'expérience technologique (le code du nœud d'ancrage a été trouvé).

Note

1. La notion de paysage que nous avons adopté est celle créée par Tolman « qui accepte dans le processus perceptif l'intervention de variables comme l'intuition, l'expérience commune, la physiologie personnelle ». Pour A. Bailly « le paysage donne une impression de satisfaction ou de malaise ». (p.13 et 40). Bailly, Antoine S., *La perception de l'espace urbain*, Centre de Recherche d'Urbanisme, Paris, 1977.

BIBLIOGRAPHIE

(1) *Voir les publications FRC Paris X. 1988 à 1990. Nanterre.*

¹ Architecte, urbaniste, cineaste .eleonoraselig@yahoo.fr