

## LE CHAMP CONTRECHAMP

Dans sa définition la plus simple, le champ contrechamp est une figure radicale de l'alternance mais c'est aussi et surtout un dispositif rhétorique propre au cinéma qui, comme tout code, se fait oublier pour mieux être investi par les créateurs avec visée expressive ou esthétique. Il est donc fort intéressant d'en observer finement les modalités pour voir comment un dispositif courant peut être travaillé et produire effets et sens.

### 1 - L'ÉCHANGE À DEUX

À un *champ* (portion de l'espace délimité par un cadre] répond un contrechamp [portion opposée].

L'alternance, on le voit, peut être ponctuelle et n'avoir d'autre rôle que de composer un espace, d'en assurer l'homogénéité en donnant des informations complémentaires au spectateur.

Le contrechamp peut ainsi n'avoir qu'une fonction descriptive et donner à voir, par exemple, la partie du hors champ qui fait défaut dans un cadrage frontal, ainsi le quatrième mur dans une pièce, sis dans la direction dite de l'autre champ.

Mais, lorsque le dispositif de renversement devient systématique ou répétitif, alors il y a là un phénomène d'écriture qu'il faut interroger finement et qui suppose - à la production, une attention extrême, - à la réception, un éveil maximum.

Lorsque le tour de plan correspond à des tours de paroles dans un échange conversationnel, on est devant une série de combinaisons aux possibilités maximales, aussi peut-on se référer à un dispositif de base, une sorte de degré zéro qui peut servir de ligne de référence.

*- ex : Michael Curtiz, Dodge City, 1939*

Ce bref segment de six plans représente une sorte de matrice : à un plan de mise en place succèdent deux paires différentes et progressives puis un plan de délitement.

### 2 - LA MISE EN PLACE DU DISPOSITIF :

Un cadrage, le plus souvent en échelle moyenne, voire en plan rapproché taille donne à voir frontalement dans le même plan les deux

personnages - qu'ils soient face à la caméra ou tournés l'un vers l'autre. L'effet est ici majoritairement de contextualisation. Le choix peut être fait de tenir ce dispositif et de le prolonger dans la durée. On peut alors s'interroger sur les bénéfices du refus du code du champ contrechamp.

### **3 - ALTERNANCE ET SYMÉTRIE**

Dans l'exemple cité, se succèdent deux paires adjacentes.

**Fig A** - Les deux personnages sont l'un et l'autre dans le cadre. On peut rendre compte :

- du moment du départ : où et quand intervient le champ et sur qui ?
- de la symétrie ou de la dissymétrie de l'alternance : AB/AB/AB ou AB/AB/A
- des similarités et des oppositions - jeu avec le cadre et travail des paramètres : composition, angles et donc distance entre les deux personnages, lumière, posture, toute variation visuelle et toute modification du contexte sonore.
- réglage de l'alternance tour de parole/personnage de face, personnage en amorce.

**Fig B** - Un seul personnage occupe le champ

- quand intervient le changement de dispositif ?
- qu'en est-il ici encore de l'équilibre des plans [nombre, symétrie ou dissymétrie] ?
- quelles variations chacun des personnages subit-il [échelle, angle, cadre, lumière] ?
- comment se règle l'alternance tour de parole/personnage in et hors champ ?
- comment se règle le jeu des regards ?

### **4 - ESPACE, DURÉE ET DÉCONTEXTUALISATION**

Outre le nombre des occurrences de chacun des personnages, on ne négligera pas le paramètre du temps qui joue un rôle essentiel dans l'investissement perceptif et donc affectif du spectateur.

De même, on retiendra de l'exemple initial que, quelle qu'en soit l'origine au moment du tournage, un effet de décontextualisation ne doit pas être négligé. Non qu'il faille lui attribuer des significations plus ou moins délirantes, mais il rend compte des pouvoirs magiques du cinéma et produit des effets de type métapsychologique sur le spectateur. D'abord extérieur à l'échec, il devient partie prenante

spectateur. D'abord extérieur à l'échange, il devient partie prenante dans une espèce de jeu à trois, il occupe tour à tour la place de l'un et de l'autre personnage, il jouit d'une maîtrise incontestable en même temps qu'il peut être exporté, placé hors des lieux de l'échange dans la diégèse et transporté dans un autre espace, quasi onirique. Par son côté compulsif, le dispositif peut produire ce genre d'hypnose, mais il peut également assurer une sympathie forte avec chacun des personnages, sans exclusion de l'un ni de l'autre, bon ou méchant, bourreau ou victime, coupable ou innocent, traître ou justicier, beau ou laid, homme ou femme, jeune ou vieux, etc.

## **5 - DÉLITEMENT DU DISPOSITIF**

Il faut enfin interroger la manière dont le maître d'œuvre abandonne le dispositif.

- soit qu'il coïncide ou non avec la fin de l'échange verbal.
- soit qu'il revienne ou non au plan de départ.
- soit qu'intervienne un événement extérieur qui le perturbe, l'interrompt ou l'achève.

### **POUR CONCLURE :**

On le voit, la question centrale est celle des rapports entre le déroulement de l'échange verbal et la série des renversements du champ spatial.

Il faut également tenir compte de la récurrence du phénomène dans un même film

et des variations, voire du côté expérimental du dispositif.

Certains films, ainsi, peuvent apparaître comme des corps à corps avec ce code,

on peut penser à Bergman dans *Persona*, à Godard dans *Vivre sa vie*, et à d'autres encore.