

## Des vidéoclips au Musée de la civilisation de Québec

Esther Pelletier

Numéro 82, été 1991

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/44885ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

### Éditeur(s)

Les Publications Québec français

### ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

### Citer cet article

Pelletier, E. (1991). Des vidéoclips au Musée de la civilisation de Québec. *Québec français*, (82), 44–46.

# DES VIDÉOCLIPS AU MUSÉE DE LA CIVILISATION DE QUÉBEC

ESTHER PELLETIER

Le vidéoclip s'est imposé au début des années quatre-vingt alors que l'industrie discographique subissait une baisse de 40 % de ses ventes sur le marché américain<sup>1</sup>. En séduisant le spectateur, cet acheteur potentiel de cassettes et de disques compacts, le vidéoclip peut se définir par sa fonction : publiciser une chanson ou un album musical en l'illustrant tout en mettant en valeur le chanteur, la chanteuse ou le groupe musical. Il s'agit toujours d'un court métrage qui dure en moyenne trois minutes et où s'alignent près de 250 plans successifs au lieu des soixante-dix que l'on retrouve habituellement dans un court métrage de fiction classique de même durée.

Le vidéoclip épouse une forme d'écriture « automatique, visuelle et rythmée »<sup>2</sup> où pullulent les ralentis, les images floues, les couleurs franches, l'éclairage travaillé aux nombreux filtres et gélamines de toutes les couleurs, les effets de fumées bleutées, les stroboscopes électrisants, les raccords dans le mouvement et le cadrage cinémascope. Mais le vidéoclip peut aussi avoir d'autres fonctions et voir sa forme se modifier lorsqu'ils se transporte dans un musée de la civilisation en pleine effervescence...

## L'ÉVÉNEMENT LANGAGE ET CINÉMA

Depuis son ouverture à l'automne 1988, le Musée de la civilisation de Québec organise à chaque année, durant une quinzaine de jours en mars, l'Événement *Langages*. En 1989, il y eut *Langage et Théâtre*, en 1990, *Langage et Voix*, et en mars dernier, *Langage et Cinéma*.

Un an auparavant, Hélène Pagé, directrice des activités culturelles et des relations avec les musées québécois m'avait demandée de collaborer à *Langage et Cinéma*. Au départ, je devais m'occuper de l'organisation d'un colloque puis après une réunion de travail avec Marie-Andrée Bussière, chargée de projet pour cet événement, nous avons eu l'idée non seulement d'organiser un colloque sur *La Création du personnage au cinéma*, mais nous avons aussi pensé à organiser la production de vidéoclips et de films d'animation qui seraient réalisés par des étudiant-e-s des niveaux universitaires pour les clips et



Photos: Martin Gingras

collégial pour les animathons. Les expositions du Musée, aussi diverses que *Mémoire, Éphémère, Jeux* ou *Messages*, deviendraient à la fois le cadre d'inspiration et de réalisation des projets des étudiant-e-s. Tout en respectant la démarche créative des concepteurs, il s'agissait de donner à voir les expositions du Musée que ces derniers voudraient bien montrer.

J'ai alors proposé de piloter la production des vidéoclips à l'intérieur d'un cours terminal que je donne à chaque année depuis cinq ans à l'Université Laval

dans le programme d'études cinématographiques du Département des littératures. Il s'agit du cours *Projet de production* où les étudiant/e/s regroupés habituellement en équipe de trois personnes peuvent réaliser un court métrage d'une à dix minutes sur support vidéo (3/4 » broadcast) de style libre soit : fiction, documentaire, publicité, clip, film d'art, performance ou autre. À chaque année, une quinzaine d'étudiants participent à ces cinq projets. L'expérience du Musée de la civilisation s'annonçait tout à fait particulière.

Dès le premier cours du trimestre de janvier dernier, j'ai proposé aux quatorze étudiant-e-s inscrits de tenter l'expérience du Musée. Tous m'ont fait confiance et dès la deuxième rencontre, après avoir visité les principales expositions du Musée, ils étaient conquis par le projet.

Dans un temps record, nous devions produire cinq clips d'une durée de quatre à cinq minutes. Habituellement, pour ce cours, les étudiant-e-s développent le concept de leur projet en trois mois (de janvier à mars) et passent à la réalisation le quatrième mois (en avril ou mai). Mais, dans le cadre de l'expérience du Musée, je devais obliger les étudiant-e-s à développer et réaliser leur vidéo pour le 23 mars, journée fatidique où un jury composé de critiques de cinéma associés à la radio et aux principaux journaux devait visionner les clips et sélectionner les deux gagnants pour le meilleur scénario et le meilleur clip. Quant à moi, jouant le rôle du producteur, je devais me donner tous les moyens pour produire les clips dans un temps record.

D O S S I E R

L'IMAGE

## L'ÉTAPE DE LA SCÉNARISATION

Lorsqu'on développe un projet de film, que ce soit un court, un moyen ou un long métrage, la première étape, appelée l'étape de développement du projet, consiste à écrire un sujet de film et à le développer sous la forme d'une synopsis puis d'un scénario.

Dans le cadre de mon cours, les étudiant-e-s prennent habituellement près de deux mois pour produire une version presque définitive du scénario avant d'entamer la deuxième étape, soit celle de la production proprement dite. Pour les clips du Musée, les étudiant-e-s devaient me soumettre leur sujet dès la troisième semaine sachant que la première ébauche du scénario devait être prêt pour le 14 février.

Par ailleurs, comme cela se fait habituellement, ils devaient me remettre les documents suivants avec cette première version :

1. Le sujet.
2. la description des personnages (s'il y a lieu).
3. Le traitement cinématographique envisagé : traitement de l'image, de la trame sonore, de la structure.
4. Le scénario complet (incluant s'il y a lieu les dialogues, le story board).
5. L'analyse musicale.
6. Une première estimation des besoins matériels, humains et techniques incluant la liste des comédiens requis.

D'autre part, comme il s'agissait de vidéoclips, ils devaient en même temps procéder au choix et au montage de la trame musicale qui, dans le cas de ce genre de produit, est aussi importante que le scénario. Ils devaient donc en quelque sorte produire un «scénario musical» au même titre que le scénario de l'histoire. Pour y parvenir, ils avaient à leur disposition trois sources musicales : la musique des expositions du Musée où l'on a dû négocier des droits avec les auteurs, de la musique libre de droits d'auteur et enfin de la musique originale. Ces trois sources ont toutes été utilisées.



## L'ÉTAPE DE LA PRODUCTION

Les étudiant-e-s me présentèrent cinq projets originaux qui tantôt se déroulaient à l'intérieur d'une seule exposition, tantôt dans plus d'une. Deux des projets ne comportaient qu'une trame sonore musicale, alors que deux autres, en plus de la musique, contenaient quelques brefs dialogues, tandis que le cinquième se voulait le clip d'un groupe musical dont la chanson était illustrée.

1) *Éphémère* raconte la visite de l'exposition qui porte le même nom et

qui a pour objet le temps. Il met en scène un yuppie pressé et désintéressé qui, accompagné de sa petite fille, se voit entraîné par elle dans l'exposition. Après avoir franchi l'entrée et simultanément le mur du temps, il revit la vie de plusieurs personnages qui parcourent les siècles, depuis un moine du Moyen Âge jusqu'à un habitant de la lune.

2) *Éphémérides*, tourne entièrement dans l'exposition *Mémoire* consacré à la culture québécoise, met en scène un homme âgé qui, au moment de mourir, revoit les événements marquants et douloureux de sa vie.

3) *Une drôle d'aventure* illustre la visite d'une femme et de sa petite fille au musée. Elles se perdent dans deux expositions, *Mémoire* et *Jeux* (consacré aux jeux) pour se retrouver à la fin.

4) *Le jeu, un univers à explorer* suit les traces d'un journaliste de la télévision qui, venu faire un reportage sur l'exposition *Jeux*, se voit attiré dans le labyrinthe des miroirs qui se transforme en machine à remonter le temps. Il rencontre alors sur sa route des habitants de quatre époques qui se livrent aux jeux alors pratiqués, auxquels ils participent avant d'être chassés par eux d'une époque à l'autre.

5) Finalement, *La légende de l'eau d'érable*, illustre la chanson du groupe *Stadaconé* qui porte sur l'environnement, l'écologie et la pollution.

Ainsi le lieu des expositions du Musée allait-il bientôt être appelé à se transformer en studio de cinéma dont

D O S S I E R

L'IMAGE

les décors fabuleux allaient servir de théâtre aux cinq plateaux de tournage.

Parallèlement au développement du scénario, ma tâche consistait à mettre en branle la production. Il me fallait voir, entre autres, à planifier le calendrier de tournage et de montage. Faute de temps, il fut convenu que deux équipes allaient tourner en synchronie sur deux plateaux différents et que chacune aurait à sa disposition une journée de pré-montage et une autre de montage. Cela laissait peu de temps, mais il fallait composer avec ces contraintes.

D'autre part, il me fallait aussi combler les besoins humains, techniques et matériels, comme la location de caméras, de studio de montage, de costumes, d'appareillage pour effets spéciaux (machine à fumée, stroboscobe, etc.). À mesure que les projets se développaient, les besoins se précisaient.

Par ailleurs une semaine avant le tournage, chaque équipe devait me remettre le découpage technique, le dépouillement du découpage technique ainsi que son plan de tournage établi, entre autres, en fonction des groupes scolaires en visite au Musée. Après con-

sultation des documents, je pouvais donner le feu vert pour le tournage.

Ainsi, pendant six jours, très tôt le matin jusqu'en fin de journée, les plateaux de tournage devinrent de véritables laboratoires d'expérimentation et d'apprentissage pour les étudiant-e-s qui apprirent à monter un vidéoclip. Le plus difficile fut de saisir l'importance de la musique dans le processus de création. Aussi, pendant le tournage de scènes, la musique était-elle généralement jouée en *play-back* de manière à recréer l'atmosphère qui devait se dégager des clips. Même si le découpage technique était



précis dans la plupart des cas, l'impulsion de la création et l'atmosphère du plateau modifièrent de nombreuses fois la mise en scène, les cadrages et les mouvements prévus. De nombreuses surprises attendaient les concepteurs au montage, tel cet effet de bateau qui tangue au moment où un personnage d'époque se promène à travers le temps, dans l'exposition *Éphémère*, ou encore cet homme qui, au moment de mourir, revoit sa vie en quelques minutes lorsqu'il traverse un couloir éclairé au stroboscobe, dans l'exposition *Mémoire*.

Le montage fut également une étape importante d'apprentissage. Le rythme, une des composantes primordiales du vidéoclip, fut un terrain d'expérimentation exceptionnel. De plus, la possibilité d'ajouter des effets spéciaux au montage électronique ajouta un supplément d'information au produit.

Finalement, les cinq vidéoclips furent présentés comme prévu aux membres du jury qui accorda deux prix : celui du meilleur scénario à *Éphémères* et celui du meilleur vidéoclip à *Éphémère*. La boucle était bouclée. Les étudiant-e-s en trois mois avaient vécu dans un temps record la production d'un film, ce qui prend parfois des années à se réaliser.

De plus, le Musée de la civilisation s'est enrichi de nouveaux «artefacts» qui jettent un autre regard sur ses expositions. ●

1) Ces données sont tirées d'un travail non publié de Florence Bolté sur le vidéoclip, présenté dans mon séminaire *Cinéma : l'écriture du scénario*, donné à l'automne 1990 à l'Université Laval.

2) *Idem*.

D O S S I E R

L'IMAGE