

FLASH-BACK SUR LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL 1990



Giancarlo Tomassetti

RAI-Radiotelevisione Italiana

1. *Le modèle de production du reportage du Mondial*

PUISQU'IL NE M'EST PAS possible, en si peu d'espace, d'exposer le long cheminement des idées ayant débouché sur le modèle de réalisation de la coupe «Italia '90», je m'efforcerai de résumer ponctuellement les étapes qui me semblent les plus importantes, espérant ainsi offrir un tableau général de la réalité.

Les paramètres auxquels nous devons nous référer, en élaborant un modèle de réalisation pour le Mondial 1990, étaient nombreux: précé-

dents historiques, critères actuels de la production pour le football, progrès techniques de la retransmission, type particulier d'auditoire pour cette manifestation.

Le Groupe de la réalisation, dont j'étais le coordonnateur, a mis sur



*Toutes les possibilités
de positionnement
des caméras avaient
été repensées pour le
Mondial*

piéd un plan en trois phases: une période de recherche en 1988, une période d'expérimentation et de formation qui dura toute l'année 1989, le choix en 1990 du modèle de compte rendu en fonction de la ligne rédactionnelle de notre établissement.

Première phase: 1988

Nous n'avons pas réussi, quant à nous, à définir les caractéristiques de l'auditoire d'un Mondial. Pour comprendre les problèmes du reportage de football, j'avais rassemblé les documents évoquant les thèmes du débat international sur la couverture télévisuelle de ce sport: depuis la première convention de Buenos Aires en 1977 jusqu'au rapport du Séminaire de Berlin de 1987, auquel j'avais participé. A cette occasion, j'avais proposé une sémiotique de tout match retransmis, une description des cadrages et méthodes de réalisation des séquences, qui devait devenir la base théorique de notre modèle de réalisation.

Le problème central du débat peut être résumé sous la forme de la dichotomie «télévision qui relate ou télévision qui interprète?». Cette opposition touche au rôle que la télévision doit assumer vis-à-vis de l'événement: doit-elle se considérer comme une fenêtre ouverte sur le terrain de football, sans exercer réel-

lement ou apparement d'influence, ou bien a-t-elle pour but d'interpréter la rencontre et dans quelle mesure? Ce dilemme aux nombreuses implications pose des problèmes concrets pour la réalisation: unicité ou multiplicité des points de vision (nombre et positions des caméras), priorité du contenu informatif ou du contenu émotionnel du match (utilisation des caméras et rediffusion de phases de jeu), fonction des apports du graphisme électronique, rythme du reportage, rôle du commentateur.

Certains de ces problèmes ont été exposés à Capri en juin 1988, lors d'une réunion avec les représentants de la presse sportive étrangère, organisée par le COL (Comité d'Organisation Local).

Durant toute l'année 1988, notre Groupe de la réalisation a entrepris une série de recherches spécifiques qui ont duré jusqu'à la fin du Mondial. Nous avons mis sur pied une bibliographie, constitué une vidéothèque, réfléchi à certains aspects de l'histoire du football en relation avec le phénomène télévision, préparé l'utilisation des techniques les plus avancées, organisé un cours sur le reportage audio stéréophonique, attaqué les problèmes liés à la retransmission en haute définition, commencé à traiter les problèmes de graphisme, d'informatique, d'analyse du jeu, étudié les réactions du public et les caractéristiques des installa-

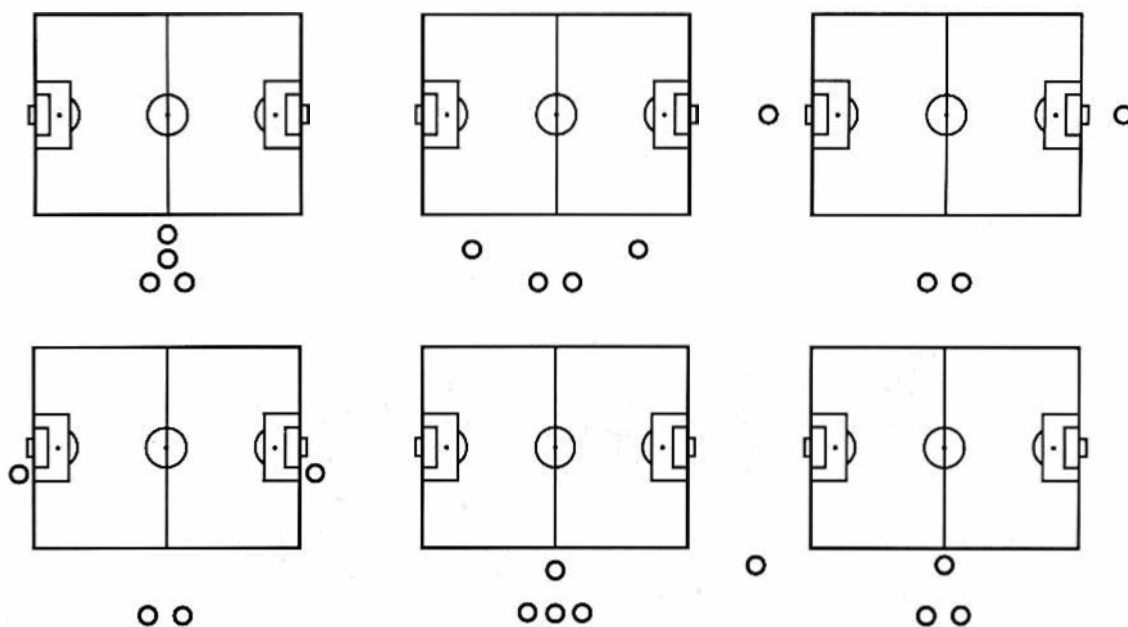
tions sportives par rapport à la retransmission.

Dans ce contexte, le langage du reportage a été scruté avec attention. Nos recherches permettaient alors de distinguer entre:

- un jeu en mouvement, à faire suivre par les seules caméras situées sur l'axe central du terrain;
- un jeu arrêté, qui permet une articulation plus poussée du langage, avec des cadrages réalisés par un plus grand nombre de caméras;
- un reportage du jeu pouvant se faire en partant de caméras non centrales, pour se replacer ensuite dans les conditions du jeu en mouvement.

Nous avons en outre établi une distinction entre le jeu collectif et le jeu individuel, ainsi qu'entre le jeu et la position d'attente de la balle; nous avons individualisé les protagonistes de toute action de jeu, sur le terrain ou en dehors. Finalement, nous tenions notre alphabet du reportage.

Parallèlement à cette recherche, nous avons mené une expérimentation libre avec trois ou quatre caméras et un ou deux appareils de «replay», utilisant chaque caméra ou groupe de caméras comme les parties d'un éventuel système complet. Voici quelques exemples de positions des caméras.



- 1 plan d'ensemble du jeu
- 2 champ étroit
- 3 caméra intermédiaire ou d'attente, ou de l'arbitre
- 4/5 cadrage d'une personnalité
- 6/7 caméras des 16 m
- 8/9 caméras hautes dans le virage
- 10 caméra en diagonale
- 11 caméra mobile

A la fin de l'année 1988, nous avons présenté notre modèle de réalisation théorique, c'est-à-dire pas encore expérimenté, avec un système de base comportant 11 caméras et 4 appareils de «replay».

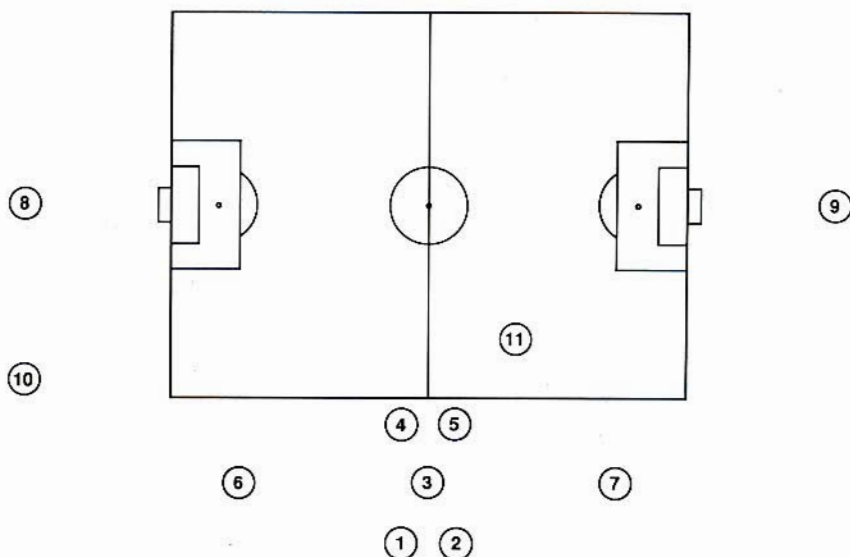
Deuxième phase: 1989

L'expérimentation et la formation sont les deux faces de la médaille. Il s'agissait de vérifier avec une installation pilote le modèle théorique de réalisation et d'entraîner à suivre ce modèle le personnel opérationnel: réalisateurs, cadreur, mélangeurs, techniciens de «replay».

Les tâches des caméras, convenues entre les réalisateurs, ont fait l'objet d'un document du début de l'année 1989. Voici le détail des images que nous obtenions dans le rectangle de jeu:

- plan d'ensemble ou champ étroit de chaque phase de jeu;
- en cas d'irrégularité: le joueur fautif, la victime, l'arbitre;
- en cas de coup franc: le tireur, le mur, le gardien, le joueur qui se démarque;
- en cas de sortie de but: le tireur, l'attente du ballon;
- en cas de mise en touche: le joueur qui l'a effectuée, le joueur qui remet en jeu, l'attente de la balle;

**Système de base définitif
10/11 caméras sur le côté des buts**



► en cas de coup de coin: le tireur, l'attente dans la surface de réparation, les marquages;

► en cas de but ou tir au but: l'auteur, le gardien, le joueur qui fait la dernière passe ou le défenseur.

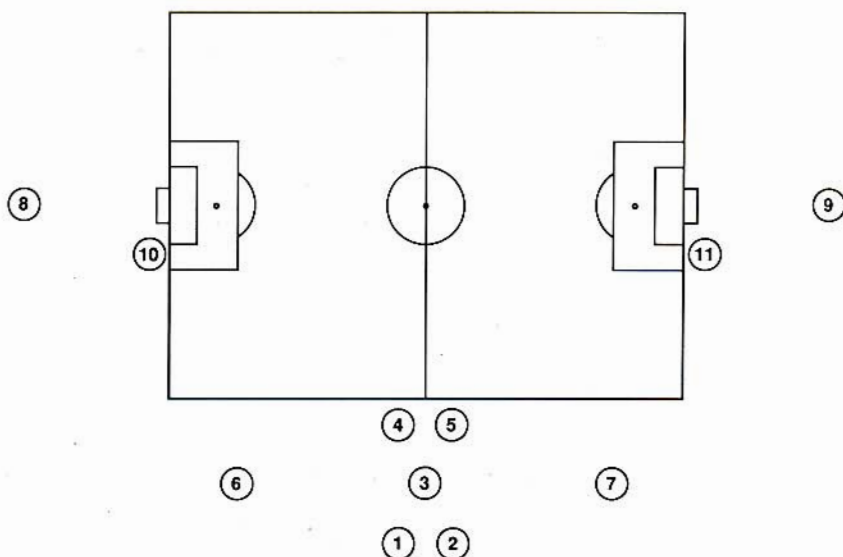
En dehors du rectangle de jeu, les caméras ne retransmettant pas l'action étaient fixées sur le juge de touche et le public; une caméra mobile montrait les entraîneurs et les changements de joueur.

La formation a été donnée par réelles unités didactiques de deux ou

trois jours chacune, au moyen de documents audiovisuels préparés pour l'occasion. Les quelque 50 matchs que comportaient ces stages habilitaient les cadreur à l'alphabet des images et les réalisateurs à la grammaire de la séquence. Résultat final, on a pu mettre parfaitement en pratique le modèle de réalisation.

L'expérimentation nous a permis de mieux définir le système et le langage de la retransmission.

L'équipement a été complété par deux caméras basses placées sur le côté des buts. Le champ des prises de vues atteignait 180°.



Nous avions deux ou trois manières de traiter le jeu en mouvement. L'action dans la surface de réparation était suivie avec la caméra des 16 mètres, la séquence passant du plan d'ensemble central (caméra 2) à un champ étroit (caméra 1 ou bien 4 ou 5), puis au plan d'ensemble des 16 mètres (caméra 6 ou 7).

Lorsque le ballon était arrêté, tous les protagonistes se trouvaient dans le champ des caméras. Le dégagement du gardien pouvait être suivi de six ou sept façons différentes; la préparation d'un coup franc autorisait des cadrages inhabituels sur la position des joueurs; lorsqu'un but était marqué, nous étions en mesure de montrer tous les protagonistes, ainsi que les réactions sur les bancs de touche et dans le public. Et, avec la caméra supplémentaire sur le côté du but, le vocabulaire du reportage s'enrichissait encore d'autres possibilités: la va-

leur informative des plans d'ensemble au moyen des caméras hautes et éloignées de l'action pouvait alterner avec la valeur émotionnelle des cadrages à champ étroit par les caméras proches et au niveau du terrain.

Pour faire face aux problèmes spécifiques, comme le reportage audio stéréophonique, l'informatique et le graphisme, la haute définition et les installations sportives, nous avons constitué quatre groupes de travail.

La stéréo s'imposait par rapport à la haute définition de l'image et pour l'amélioration du reportage audio en général. Sur les stades, bien souvent, on place les microphones de manière à reproduire «les conditions du spectateur dans la tribune» plutôt que pour obtenir un son correspondant spécifiquement à chaque cadrage. La Direction technique a expérimenté une méthode faisant

appel à quatorze micros reliés à un pupitre et a résolu ce problème commun à la plupart des retransmissions de manifestations se déroulant dans un stade.

Le projet de graphisme électronique pouvait s'appuyer sur les techniques les plus récentes. L'informatique s'est chargée de la statistique, et le graphisme a trouvé dans le mouvement un réel élément de caractérisation. Données statistiques et mouvement graphique ont dû alors se mouler sur les périodes du match de football qui, comme l'on sait, sont strictement fixées.

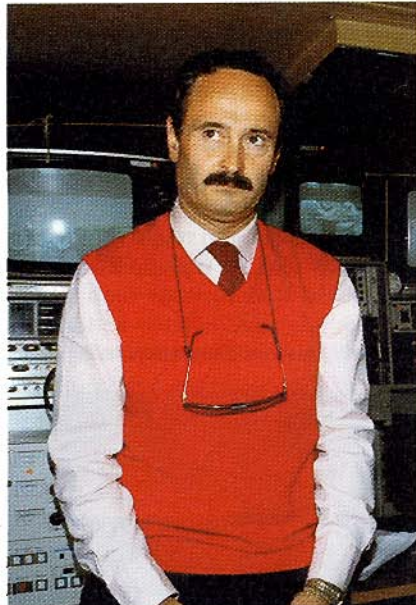
La retransmission en haute définition était déjà un point fort de la RAI. En modifiant les limites technologiques, on change non seulement les modes de reportage mais aussi la conception même de la présence télévisuelle dans un stade. L'ambivalence télévision qui relate / télévision qui interprète est typique du modèle

La haute définition donne au football sa vraie dimension télévisuelle



classique de reportage; une fois dépassé celui-ci, on dépasse aussi cette ambivalence, et la recherche doit reprendre depuis le début.

De nombreux stades de l'«Italia '90» nous ont ouvert leurs portes juste à temps pour la Coupe du monde. Nous avons déterminé la position des caméras d'après les plans qu'on nous avait confiés, sans pouvoir la vérifier directement sur place, pas plus que la qualité des images. J'estime cependant que, même si les stades avaient été prêts plus tôt, nous n'aurions pas amélioré notable-



Giancarlo Tomassetti coordonnait le Groupe de réalisation mis en place dès 1988 par la RAI

ment les résultats: car l'architecture des installations sportives ne tient pas suffisamment compte des exigences télévisuelles.

Ces thèmes, entre autres, ont été examinés au séminaire que la RAI a organisé à Vérone pour expliquer le système de retransmission des matchs Italia '90. La confrontation avec les expériences des autres pays nous a confirmé l'évolution du langage télévisuel du football et le bien-fondé des dispositions générales que nous avions prises. La retransmission suivrait la forme fixe d'un programme débutant 13 minutes avant la rencontre et se terminant 3 minutes après, y compris les interviews éclairs. A la fin des deux mi-temps, la RAI devait diffuser une synthèse des actions les plus significatives,

avec ralentis, données statistiques et «Telebeam» dans certains cas.

Troisième phase: 1990

La phase d'expérimentation et formation étant terminée, on constitua en février 1990 les cinq équipes de production qui devaient opérer sur les douze stades. Chaque réalisateur eut quatre ou cinq matchs pour mettre au point sa méthode de reportage, en se fondant sur une ligne rédactionnelle que la Direction de notre établissement nous exposait au cours de réunions hebdomadaires.

Le système de base avait été définitivement fixé à douze caméras et cinq magnétoscopes de «replay»; continuité du match et intégralité de l'information étaient les objectifs principaux du compte rendu. A cette fin, on avait rendu plus souple le cadrage du plan d'ensemble et cherché à obtenir une fréquence appropriée des passages d'une caméra à l'autre. Le match devenait plus fluide et les images étaient sélectionnées avec grand soin. On réexamina la fonction de la caméra intermédiaire (ou d'attente, ou de l'arbitre): elle était chargée avant tout d'expliquer les décisions de l'arbitre. Ensuite, on prit spécialement soin de la réalisation des «replays», dont il fallait déterminer l'opportunité, les durées et les modalités de diffusion. Enfin, le commentaire du match fut considéré également dans le contexte de la transmission audio stéréophonique.

Pour la rencontre d'ouverture et pour celles de la phase finale du tournoi avait été prévue une dotation spéciale en moyens techniques.

Chaque réalisateur a enrichi les stades où il travaillait en fonction des possibilités offertes par ceux-ci.

Nous n'avions pas eu l'autorisation de disposer une minicaméra entre les mailles du filet pour montrer en grand-angle la totalité du but. De même, étant donné les retards dans la restructuration des stades, nous n'avions pu prendre systématiquement en considération l'utilisation de caméras en mouvement: chariots, «travelling», «sky-cam». Une «Steadicam» servait à la présentation des équipes; nous passions par un hélicoptère pour rendre la vision aérienne des installations sportives; nous avions des caméras placées sur

des têtes panoramiques télécommandées, et il a été possible, dans un des stades, d'en fixer une dans une position azimutale par rapport au terrain; d'autres caméras fonctionnaient sur des perches télescopiques; dans deux stades, nous avons pu mettre à profit un chariot muni d'un bras de 6 m pour le dégagement du gardien et l'action dans la surface de réparation; quelques caméras, à l'extérieur, filmaient les réactions de la ville après la partie.

Nous ne disposons pas de statistiques concernant l'impact des retransmissions sur l'immense auditoire de l'«Italia '90». Les évaluations que nous avons recueillies parmi les représentants des organismes de télévision présents en Italie, le public, la presse italienne, etc., ont été généralement positives.

Sans doute, notre Mondial ne pouvait présenter une unité de langage télévisuel absolue dans tous les stades. De légères différences dans la position des caméras, diverses valeurs des cadrages, une organisation pas toujours homogène des reportages, la sensibilité variée des réalisateurs, tout cela a engendré une certaine pluralité des comptes rendus. Les critiques, peu nombreuses, ont surtout porté sur le «dosage»: excès de détails pour d'aucuns, platitude du compte rendu pour d'autres; trop ou trop peu de «replays». Ces remarques peuvent toutes être justes dans la mesure où elles se rapportent à des matchs confiés à des réalisateurs différents. Quant à moi, je pense que la fameuse antinomie entre télévision qui relate et télévision qui interprète n'y est pas étrangère: il faut sortir du dilemme en lui opposant le critère de la concordance entre reportage et action du match.

C'est justement ce critère qui doit servir à évaluer les innovations dans le langage introduit par ce dernier Mondial: en particulier l'abandon de la position centrale comme point unique de vision de l'ensemble des actions. Le débat doit rester ouvert, mais je suis persuadé que cette réflexion sur le football télévisuel, sur l'acquisition d'équipements et de techniques de reportage, l'élaboration du langage, le compte rendu de chaque rencontre, sont des éléments qui tous doivent être inscrits à l'actif de notre Mondial. ■