

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES
PLUME FABRE

LIBÉRER L'ESPACE DE JEU

*Quel dispositif d'image peut être envisagé pour libérer l'espace de jeu
tout en créant une esthétique forte et significative ?*

TUTRICE DE MÉMOIRE : MARIANNE LAMOUR
SOUS LA DIRECTION DE : SABINE LANCELIN, MATHIEU GIOMBINI, BRUNO DELBONNEL

Introduction	3
1. Demande de la mise en scène : vers une recherche de liberté	6
La volonté d'un plateau libre pour un découpage en évolution	6
L'optimisation du dispositif pour une libération du jeu	11
Le plan séquence	11
Le tournage à plusieurs caméras	16
2. L'invention d'un dispositif adapté	21
Pour une direction artistique : décoration, costumes et maquillage	21
Le choix des décors : Des repérages cruciaux	21
La réflexion des costumes : couleurs et contrastes	25
Le maquillage et l'étude des visages	28
Vers une lumière affirmée à l'écran et discrète sur le plateau	32
La lumière naturelle, une base de travail qui a ses limites	32
Vers l'ajout d'une lumière « invisible »	36
Les limites du dispositif discret	49
Un cadre réactif et créatif	53
Le pied : les mouvements au sein du cadre	53
Les déplacements physiques de la caméra	54
3. La mise en pratique	61
Retour sur le TFE réalisation de Victor Boyer	61
Une collaboration étroite entre image et mise en scène	61
La création d'un dispositif de lumière adapté	63
La vie du cadre dans les espaces de jeu	67
Conclusion	68
Dispositif de mon TFE image	69
Réaliser tout en dirigeant l'image d'un film	69
Premiers choix et direction artistique	69
Dispositif de lumière	71
Dispositif de cadre	74
Retour critique sur l'expérience	75
Conclusion	77
Sources	78
Remerciements	80

INTRODUCTION

La mise en scène cinématographique est un geste créatif en perpétuelle évolution. Du scénario au plateau, elle vise à s'adapter aux idées émergentes du réalisateur, au travers de l'incarnation du texte par ses comédiens et de sa collaboration avec l'équipe technique.

Certains films semblent constituer une recherche continue, attentive à la naissance d'une certaine vérité au moment du tournage. Comme une performance, ils prennent vie entre ces trois pôles artistiques. Dans l'espace et dans le temps, cette évolution de la mise en scène implique un dispositif d'image singulier et adapté.

Historiquement, il me semble intéressant de rappeler le rôle de la révolution technique qui suite à la seconde guerre mondiale, ouvre la voie à ce genre de recherche. La massification de caméras légères et portatives permettant la libération du mouvement de l'opérateur, l'augmentation de la sensibilité des pellicules nécessite une utilisation de l'éclairage moindre et la mise au point du synchronisme sonore pour la prise de son direct, rendent possible l'immersion des cinéastes dans les situations du réel.

Le cinéma documentaire, à travers le « cinéma direct », met en place des équipes allégées pour aller filmer le réel et capter la parole spontanée des gens. Tandis qu'en fiction, la Nouvelle Vague, inspirée par le néoréalisme italien, révolutionne le cinéma français. En sortant des studios pour explorer les décors naturels avec ce matériel nouveau permettant des équipes plus légères, elle tente de répondre au désir de spontanéité de ses nouveaux auteurs réalisateurs. Une nouvelle liberté dans le processus de création voit le jour.

Aujourd'hui, l'accessibilité croissante des images à tout un chacun, tend à renforcer cette nouvelle énergie. La mystification qui les entourait jusqu'à la révolution numérique et qui quelque part, les protégeait, s'est atténuée.

Le travail des acteurs semble avoir accompagné cette évolution par un jeu nécessitant une liberté croissante de mouvements et d'improvisations, parfois aux dépens d'une esthétique forte et affirmée qui, au même titre que le jeu, peut porter le récit à une forme artistique puissante de laquelle les émotions émanent.

À cela s'ajoute le développement de la post-production, qui permet aujourd'hui de faciliter le travail des retouches suite au tournage. Évidemment, l'étalonnage ne remplace aucunement le travail sur le plateau mais il vient le compléter. En argentique, le positif n'était retravaillé qu'avec la densité par point de couleur et le contraste ne pouvait être modifié que légèrement, sur la globalité du photogramme. Avec le

passage au numérique, les réglages se sont affinés, des masques nous permettent désormais de retravailler des parties très précises de chaque image et l'importance de l'étalonnage s'est ainsi démultipliée.

Enfin, les conditions de production se sont endurcies ces dernières années. Le temps de fabrication des films s'est réduit, ce qui influence directement le temps d'intervention dont dispose chacun des corps de métier lors de la journée de tournage. Le chef-opérateur est amené à privilégier des installations lumières faites en amont, dans le but d'optimiser le temps pour la mise en scène une fois le tournage lancé. Mais si la mise en scène évolue, comment adapter cette installation ?

Face à cette transformation de l'organisation pour l'image sur le plateau, une nouvelle méthode, visant à aller à l'essentiel en minimisant la modification des lieux et de leur lumière, se développe, voire se généralise. Progressivement, certains la revendiquent comme une politique. Cet « ultra-naturalisme » (à bien différencier d'un choix de naturalisme affirmé, passant par la création d'une lumière visant à reproduire l'effet de la lumière naturelle) entraîne une certaine uniformisation de la lumière et des cadres. L'image se standardise. Mais qu'en est-il quand le film requiert une toute autre esthétique ?

Dans le cadre de mes études à La Fémis, j'ai rapidement été confrontée à cette problématique. Je dirais même que la majorité des réalisateurs m'en ont formulé le souhait, qu'il s'agisse d'une séquence isolée ou d'un film entier. Néanmoins, l'idée de réduire l'éclairage et donc les intentions, les sensations qu'il peut apporter me semblait être tout à fait hors de propos. J'ai donc, peu à peu, appris à trouver des méthodes me permettant de continuer à éclairer les scènes tout en essayant de libérer au maximum l'espace de jeu des comédiens, et par extension, de la mise en scène.

J'ai décidé d'y consacrer ce mémoire ainsi que mon film de fin d'études, pour pouvoir rassembler mes réflexions, continuer à questionner cette problématique et ma recherche de solutions pour y répondre.

Pour ce travail écrit, j'ai pensé que l'investigation de ce sujet à travers la parole de professionnels, en discutant de situations concrètes de tournage qu'ils ont pu rencontrer au cours de leurs carrières cinématographiques serait une méthode plus appropriée. Surement influencée par l'enseignement qui nous est offert à la Fémis, par le biais d'intervenants multiples, je suis convaincue de l'intérêt de faire se rencontrer une pluralité de méthodes et d'avis. Il est autant de réponses que de voix interrogées. Chaque film amène à la recherche d'installations techniques nouvelles et adaptées.

Pour se faire, j'ai contacté un ensemble de professionnels venant de multiples corps de métiers : réalisateurs, chefs-opérateurs, cheffe-électricienne, décoratrices, costumières, maquilleuse. J'ai ainsi réalisé, depuis le mois de septembre, une vingtaine d'entretiens. J'ai d'abord retranscrit l'ensemble de nos discussions, dans le but de conserver ces échanges divers et passionnants, au-delà des questions posées par mon écrit et dans le but de saisir au mieux les points de vues de chaque interviewé. Je les ai ensuite sélectionnées, recoupées, et mise en résonance les unes avec les autres, montées, à la manière d'un film finalement, pour répondre à mes problématiques.

Ainsi, je commencerai par définir la forme que prend cette recherche de liberté de la part de la mise en scène, à travers la volonté d'un plateau libre permettant une optimisation du travail avec les acteurs et une capacité d'adaptation de la caméra. Dans un second temps, je tenterai de présenter un certain nombre de réponses possibles permettant à la fois une optimisation du plateau et une recherche esthétique affirmée. Pour ce faire, je débiterai par la question de la direction artistique, pour ensuite me concentrer sur l'installation de la lumière et enfin parler du travail au cadre. Enfin, je terminerai par deux exemples de son application à travers les films de fin d'études auxquels j'ai participé à l'image.

1. DEMANDE DE LA MISE EN SCÈNE : VERS UNE RECHERCHE DE LIBERTÉ

LA VOLONTÉ D'UN PLATEAU LIBRE POUR UN DÉCOUPAGE EN ÉVOLUTION

Un plateau libre n'est pas synonyme de peu de matériel, au contraire, il implique des installations souvent plus complexes à mettre en place et à réfléchir en amont. En général, l'image est travaillée par axe. Au changement d'axe, la lumière est modifiée pour s'adapter à la nouvelle place de la caméra. Mais lorsque l'on pense une séquence dans sa globalité et que le réalisateur souhaite pouvoir en modifier le découpage face aux propositions des comédiens, cette méthode ne convient plus. Il est donc commun que la volonté d'un plateau libre vienne du réalisateur lui-même. Katell Djian, chef-opératrice, soulignait que « la liberté c'est se sentir libre de faire un plan, ce n'est pas que la possibilité technique de le faire. » ¹

Dans ce cas, l'équipe image doit penser à des méthodes pour éclairer sans que les projecteurs soient visibles à la caméra, quel que soit l'axe, ou presque. Le plus souvent, il s'agit d'un éclairage venant des ouvertures de la pièce, ses fenêtres et ses portes, ou bien du plafond.

Je rencontrais le réalisateur Jean-Bernard Marlin, dont le premier long-métrage, *Shéhérazade*, m'avait beaucoup intéressée. Ce film transpire la vie, il s'empare de la spontanéité de ses jeunes acteurs « non-professionnels » tout en présentant une image au style affirmé et porteuse de sens.

Jean-Bernard m'explique : « Face à ce que te proposent les comédiens, tu remets parfois en question ton découpage technique. J'aime que le dispositif lumineux ne soit pas encombrant pour le travail de mise en scène, notamment avec les acteurs. Je demande une liberté à 360 degrés, même s'il n'y a pas de plan séquence. En même temps, comme vous, je souhaite que les choix lumineux soient très affirmés, pas vraiment naturalistes. Le plateau doit être un espace créatif dans lequel le metteur-en-scène doit avoir des idées. L'idée évidemment n'est pas de filmer uniquement le scénario, ça serait vraiment tragique ! Le but c'est de trouver le bon regard pour filmer, le bon point de vue. Tu cherches un plan, tu cherches la magie. La magie c'est une rencontre entre un travail de l'image élaboré et un jeu où il se passe quelque chose entre les comédiens. Si tu as les comédiens, c'est déjà pas mal. Et si tu as les deux, là, tu élèves le projet à un autre niveau : là c'est vraiment de l'Art. C'est ce moment là que je

¹ Entretien avec Katell Djian, réalisé le lundi 2 septembre 2019, au café Francis la Butte à Paris.

cherche, avec le chef-op et les acteurs. Je ne dis pas que j'y arrive mais c'est ce vers quoi je tends. »²



Photogramme de *Shéhérazade*, réalisé par Jean-Bernard Marlin

J'ai tenu à discuter avec Jonathan Ricquebourg, le chef-opérateur du film *Shéhérazade*, pour savoir comment il avait travaillé cette volonté esthétique forte tout en permettant le 360°.

Il me racontait : « De manière générale, j'aime bien laisser le plateau libre. C'est important pour les comédiens. A partir du moment où je réfléchis à la lumière, j'essaie qu'elle soit le plus invisible possible, pas en terme d'intentions mais techniquement. La technique de manière générale crée une inertie, c'est un état de fait. Même quand je ne me dis pas que je vais être à 360 degrés, je vais quand même essayer de faire le maximum que je peux en entrant par les fenêtres, pour essayer de bloquer le minimum d'axes. Parfois quand je me rends compte que c'est trop compliqué avec le décor, alors j'explique qu'il me faut un angle pour travailler mon installation.

Je trouve que c'est quand même un super bel espace pour les metteurs en scène. Je les entends souvent dire « en documentaire c'est trop bien parce qu'on est libre ». Il faut essayer de garder cette idée en fiction où tout à coup, on donne le sentiment que c'est plus lourd et que ça prend plus de temps. Alors qu'en fait, ça peut rester quelque chose de rapide tout en ayant tous les bénéfices de la fiction qui permettent d'ajuster la lumière, de travailler la composition etc.

² Entretien avec Jean-Bernard Marlin, réalisé le lundi 16 septembre 2019, au café Le Métro à Paris.

Il n'y a qu'en France que l'on peut se dire que la lumière gêne. Mais l'éclairage aide les comédiens. Un comédien bien éclairé jouera plus facilement. A l'image aussi il peut y avoir des choses miraculeuses, donc il faut défendre ça. » ³

Je suis tout à fait d'accord avec cette attention portée à l'espace de la mise en scène. Quelles qu'en soient les contraintes imposées par celle-ci, je pense judicieux le choix d'une installation de lumière permettant un confort de travail maximum et une liberté optimale dans la pièce de jeu. Si celle-ci peut être filmée dans son entièreté, il me semble que ça permet au réalisateur et à l'ensemble de l'équipe d'être davantage à l'écoute du jeu et des propositions qui en découlent. Néanmoins, je pense qu'il est primordial de ne pas perdre de vue la collaboration mutuelle de l'image et de la mise en scène. Ce système ne marche que si l'une et l'autre se répondent.

Le directeur de la photographie Alexis Kavrychine, me racontait sa collaboration avec le réalisateur Emmanuel Finkiel. « Chaque réalisateur a un style et ça déclenche un certain dispositif. Emmanuel veut que l'on soit dans des univers auxquels il croit. Il ne veut pas sentir l'emprise du cinéma sur le plateau. Il veut être avec une caméra et pouvoir faire ce qu'il veut avec. Il a un sens esthétique et considère la lumière. Mais sa priorité est qu'autour de lui, il puisse être libre, de pouvoir changer les choses, de bifurquer. Donc sur les films que je fais avec lui, je fais des prélights et je travaille avec la décoration. Après, pendant que l'on tourne, on joue avec ce qui est installé, on allume ou non, on ouvre les stores, les fenêtres etc. Pour ensuite donner au tournage, la priorité au jeu. Il y a peu de temps prévu à la lumière au tournage, mais ce n'est pas qu'une question de temps, c'est aussi une question d'énergie.

Les contraintes peuvent t'amener à prendre des risques, à faire des choses que tu ne ferais pas, mais il faut une vraie complicité avec le réalisateur. Je trouve que c'est ça le vrai truc. Si le réalisateur veut que le film soit esthétiquement tenu, il faut avoir l'idée de se placer par rapport à la lumière. Tu fais la lumière et tu sais les axes qui marchent bien. Sur *Je ne suis pas un salaud*, je n'ai jamais mis de projecteur sur pied, enfin un dans le champ avec du borniol à la fête. Tout était accroché ou caché, dans *La Douleur* aussi. Finkiel filme beaucoup en longue focale, donc c'est plus facile pour faire ce genre de lumière. Dupontel lui filme au 14mm en contre-plongée. C'est très compliqué. » ⁴

Comme le souligne Alexis, cette optimisation de l'espace de jeu n'est rendue possible que par le biais d'une collaboration étroite avec le réalisateur. Il est possible d'éclairer

³ Entretien avec Jonathan Ricquebourg, réalisé le mardi 8 octobre 2019, à la Fémis à Paris.

⁴ Entretien avec Alexis Kavrychine, réalisé le mardi 17 septembre 2019, au café O Jules à Paris.

un décor dans lequel la mise en scène soit libre, mais l'esthétique du film dépendra finalement des axes qui seront choisis, autrement dit du placement de la caméra par rapport aux directions de lumières, donc elle repose aussi sur la sensibilité du réalisateur à l'image ou bien sur sa confiance à son chef-opérateur.



Photogramme d'*À peine j'ouvre les yeux*, réalisé par Leyla Bouzid

À peine j'ouvre les yeux, le premier long-métrage de Leyla Bouzid m'avait aussi beaucoup touchée. Il met en scène un groupe de jeunes musiciens à Tunis, quelques mois avant la révolution. J'avais remarqué la force d'interprétation des jeunes filmés dans cette fiction ainsi que la sensibilité de son image qui semblait capter la vie et l'énergie qui émanait des acteurs et des scènes. Sans en connaître la fabrication, il me semblait évident que ce film fut filmé et éclairé en fonction d'eux.

Sébastien Goepfert, le chef-opérateur du film me disait : « L'envie d'un réalisateur d'être libre de filmer tout l'espace d'un décor, sans être bloqué par la technique, vient souvent d'une nécessité pour sa direction d'acteur. C'est généralement le cas quand il s'agit d'acteurs non professionnels ou quand les scènes reposent sur l'improvisation. C'est aussi une manière de créer une énergie globale sur le plateau, pour que l'équipe puisse être réactive aux improvisations des acteurs et aux accidents de jeu qui viennent enrichir les personnages. Tout part de la mise en scène. C'est elle qui conditionne l'esthétique du film.

Évidemment, tu n'arrives pas au même résultat esthétique avec des lumières globales ou des lumières plus ciblées, que tu peux travailler avec précision. Mais l'important c'est de réfléchir comment raconter le film au mieux... Dans le cas des décors éclairés à 360°,

tu travailles plus sur des entrées de lumières depuis l'extérieur, en créant surtout des directions. Ça ne t'empêche pas de laisser des zones d'ombres, bien au contraire. Il ne s'agit pas d'éclairer comme un stade !

Dans ces situations, dès que je le peux, j'essaie de chercher les contre-jours. C'est là que la lumière crée du relief, de la profondeur, du modelé et avec peu de choses tu peux rattraper sur les visages avec un poly ou un drap blanc.

Quand tu as moins de contrôle toute la difficulté est de maintenir un style d'image tout le long du film tout en conservant un maximum de liberté pour la mise en scène .»⁵

J'ai aussi tendance à me placer majoritairement en contre selon la direction de la lumière entrante. Toutefois, le systématisme de la lumière en contre ou en 3/4, n'est pas toujours cohérente avec l'ensemble des plans d'un film. Une lumière de face peut parfois être nécessaire. Il faut alors trouver comment la modeler, pour qu'elle ne soit pas plate en recréant du contraste dans l'image.

Enfin, je discutais avec Katell Djian, cheffe-opératrice de fiction et de documentaire, de cette notion complexe de liberté : « Je laisse un espace de scène libre. Mais au-delà de laisser de l'espace, je suis persuadée que c'est laisser de l'espace intellectuel. Ne pas encombrer le sol, ne pas encombrer ses yeux... Libérer l'espace participe à libérer la tête des gens. Libérer l'espace en documentaire ça veut souvent dire libérer la parole des gens que tu filmes. Souvent, quand tu es avec les gens, la discrétion doit être de mise, et c'est sûr que le matériel et la technique n'y portent pas. Il faut faire très attention à ça, à la rendre possible. Parfois, tu te trompes et tu vois ton erreur pendant tout l'entretien mais tu ne vas pas le changer et au moins, la personne aura dit ce qui était nécessaire pour le film. »

Comme le souligne Katell, libérer l'espace de jeu permet de libérer bien davantage qu'un espace physique. Je pense qu'il est important de rester attentif à cet « espace intellectuel ». C'est un espace d'imagination, de recherche et de création. Il est donc essentiel de le préserver pour que le déploiement du scénario soit optimal lors du tournage. Ce gain n'est pas seulement destiné au travail du réalisateur et des comédiens, il permet à toute l'équipe de plonger ensemble dans la fiction, en se laissant porter par son incarnation, ses surprises ainsi que par les émotions qui s'en dégagent.

⁵ Entretien avec Sébastien Goepfert, réalisé le lundi 16 décembre 2019, au café Barbouquin à Paris.

L'OPTIMISATION DU DISPOSITIF POUR UNE LIBÉRATION DU JEU

Gilles Mouëllic, dans son ouvrage *Improviser le cinéma*, expliquait : « Les cinéastes ont conscience que l'improvisation peut faire naître des émotions, des gestes, des échanges impossibles à prévoir ou à écrire. Ils n'auront lieu qu'une fois, et le seul moyen d'en garder une trace est de les enregistrer avec la caméra.

Pour le cinéma, cet engagement n'est pas seulement celui des acteurs : il est celui de toute une équipe dont le but est de capter l'inattendu, le mot, le geste ou le regard qui fera surgir un moment de vérité. » ⁶

L'improvisation pure, telle qu'elle est décrite ci-dessus, n'est qu'un exemple de manifestation de la volonté, plus large, de libérer le jeu des comédiens par une adaptation de la technique. Pour répondre aux propositions spontanées de l'acteur, un découpage classique peut rapidement devenir obsolète tandis que d'autres méthodes lui permettront de sortir de la partition : le plan séquence, ou l'utilisation simultanée de plusieurs caméras.

LE PLAN SÉQUENCE

Tout d'abord, il me semble nécessaire de distinguer deux tendances majeures dans l'emploi du plan séquence. La première vise à la création d'un plan destiné à apparaître au montage comme le plan unique d'une séquence. La seconde, elle, aura pour objectif de tourner des plans séquences différents (par un changement d'axe ou d'échelle) qui seront montés ensemble dans un second temps. Dans les deux cas, il vise à optimiser le jeu du comédien sur le plateau puisque chaque prise permet de tourner la séquence dans son intégralité, sans que son jeu soit coupé. Le travail d'incarnation est donc plus long, ce qui ne peut être sans conséquences sur son émotion, sa liberté de mouvement et d'interprétation.

Julien Poupard me racontait sa collaboration sur *Party girl*, réalisé par Marie Amachoukeli, Claire Burger et Samuel Theis :

« Claire je l'ai rencontré tôt et j'ai appris beaucoup à ses côtés. Tourner avec des acteurs non pro, avec ceux que l'on ne voit pas au cinéma, permet de raconter l'histoire de ces personnes là, de ces oubliés. Pour moi, il y a comme un problème politique dans leur représentation au cinéma par des acteurs... Eux ne savent pas du tout ce qu'est un tournage.

⁶ MOUËLLIC Gilles, *Improviser le cinéma*, Yellow Now - côté cinéma, 2011, p.83.

Avec Claire, il y a un scénario très écrit et des dialogues précis. La question est comment rendre ça vivant, pour que l'on y croit. C'est drôle parce qu'on parle toujours du côté naturaliste et documentaire de *Party Girl* alors que c'est un film très mis en scène, fabriqué et travaillé. Leur référence était les films de Cassavetes. Tous les accidents, quels qu'ils soient peuvent apporter de la vie.



Photogramme de *Party Girl*, réalisé par Marie Amachoukeli, Claire Burger et Samuel Theis

On tournait en plans séquences. Souvent, ces plans longs ne marchaient pas dans leur longueur et le découpage au montage était nécessaire pour recréer le jeu des acteurs. On avait déjà expérimenté ça dans *C'est gratuit pour les filles*, c'est très surprenant. La première prise était souvent bonne, puisqu'à partir du moment où des indications étaient données, les acteurs se concentraient dessus et ça marchait moins. Il fallait donc que je trouve un système, pour tourner assez vite, sans que le jeu s'épuise, tout en pensant au montage. Au tournage, Claire ne veut privilégier que l'énergie des acteurs, il faut que caméra et lumière suivent. Et même temps, on ne voulait pas que le film soit dans une esthétique comme *Festen*, on cherchait une certaine grâce. On tournait avec très peu de projecteurs mais il y avait une vraie réflexion sur la lumière par le choix des décors, d'ouvrir ou non les volets, et d'où placer les acteurs.

On faisait les repérages sans parler du découpage, à peine des axes, ou très peu. Claire ne voulait pas. Il fallait que ce soit l'acteur qui investisse les lieux et après filmer. Quand on arrivait le matin, on ne savait pas du tout où on allait. On faisait une première prise, où les réalisateurs parlaient aux acteurs. Moi ils me racontaient juste ce qu'ils leur avaient dit. C'est comme s'ils me disaient suis ce qu'ils font, et fais au mieux. C'était

génial, ça implique bien-sûr une grande confiance ! On faisait toujours une prise comme ça, puis on regardait ce que ça donnait. Après la première prise, venait le découpage. On voyait ce qui nous plaisait, ce qu'il manquait. Claire était plus en charge de l'image, elle montait presque dans sa tête, elle savait très bien quand changer d'axe. On tournait beaucoup. Le découpage était fait sur le moment.

Moi je comprends assez cette idée, qui se défend, de dire qu'on pourrait préparer un découpage etc. mais la vérité ne peut arriver que lorsqu'on est avec les acteurs sur le moment. Ils vont guider l'action et amener quelque chose, c'est là qu'il faut être bon pour trouver le cadre et le filmage corrects. Ces films-là sont aussi des rencontres entre un réalisateur et un opérateur. Tous les deux, on fait le même film. »⁷

J'ai ensuite contacté Noémie Lvovsky, pour discuter avec elle de son expérience de réalisatrice à ce sujet. Elle témoignait d'une méthode de tournage tout à fait différente : « Je répète beaucoup. Certains ont peur que j'use les scènes, les acteurs. Mais je trouve, au contraire, que ça permet une maturation. Nous répétons très en amont, puis on arrête 1 mois avant le tournage. Sur le plateau, il ne reste que l'état, les émotions, le rythme à trouver. Aux répétitions, on s'en approche, mais sans l'atteindre. Je n'essaie pas d'atteindre le bon moment, la bonne prise il faut la garder pour le tournage ! Sur le plateau, on fait une mise en place et ensuite on tourne sans répéter.

A chaque plan, tu trouves des tactiques inconscientes pour que l'acteur, l'actrice se retrouve dans la vérité de la situation. Donc je tourne souvent des plans séquences. Je me souviens par exemple d'un très long plan dans *Oublie moi*, sur un toit. C'était une scène assez longue, qui avait des mouvements émotionnels pour les acteurs. Je voulais vraiment tirer le fil de leur mouvement intérieur, donc assez naturellement, c'est devenu une scène conçue en plan séquence. Parfois c'est sur le plateau, en répétition que l'on se dit, il n'y a pas de raison de couper. Je tourne des plans longs, mais je ne tourne pas à deux caméras. J'ai dû le faire sur certaines scènes, quand on ne pouvait pas refaire beaucoup de prises. Mais se dédoubler entre deux caméras et deux cadreur, j'ai horreur de ça. Au cinéma, comme spectatrice je trouve ça admirable mais comme réalisatrice non. Au montage, j'ai toujours envie de monter la première caméra. »⁸

Noémie Lvovsky semble ainsi privilégier la durée des plans dans le but de permettre le développement « en temps réel » de l'intériorité des personnages qu'elle met en scène.

⁷ Entretien avec Julien Poupard, réalisé le lundi 11 mai par téléphone à Paris.

⁸ Entretien avec Noémie Lvovsky, réalisé le dimanche 22 mars 2020, par téléphone à Paris.

Je pense qu'il est indéniable que le plan séquence soit porteur, de par le rapport temporel qu'il permet d'instaurer entre le spectateur et la fiction, d'une émotion intense. De plus, il pousse selon moi à des choix visuels plus affirmés en posant la question du point de vue, du hors-champ, de la meilleure place pour voir chaque instant, puisqu'il n'y en aura qu'une.

Shéhérazade, évoqué plus haut, fait un bel usage de cette forme filmique. Suite à sa fugue du foyer dans lequel il est placé à sa sortie de prison, Zac rend visite à sa mère.



Photogrammes de *Shéhérazade*, réalisé par Jean-Bernard Marlin

Cette scène de retrouvailles est filmée dans un long plan séquence. Un lent zoom avance vers la discussion, entre les portes de la cuisine. Le sur-cadrage enferme les personnages dans un espace de tension, qui peu à peu se referme davantage autour d'eux. Le dialogue est partiellement hors-champ, justement car la place manque. Sa mère est cachée par le mur, son fils parle à un mur. Elle ne répond pas à ses attentes.

Un homme est là, il apparaît comme le remplaçant de Zac, il laisse dans un premier temps la place au dialogue mère/fils en sortant de la cuisine. Mais dès que le ton monte, il s'impose à nouveau, comme l'homme de la maison, ce qui amène au conflit physique. Zac n'a visiblement plus sa place dans la maison familiale.

La conversation est déchirante, pour Zac qui est confronté au choix de sa mère qui lui confirme ne plus vouloir l'accueillir comme pour le spectateur, qui est suspendu à chaque seconde de cet effondrement familial. La seule marque d'attention trouvera sa place par le biais du miroir, comme si seul un reflet lui en permettait l'existence avant qu'un « je t'aime » maternel arrive, sûrement trop tard, puisque le plan séquence est terminé et que Zac est déjà hors de chez lui. Ce long plan lançait comme un compte à rebours, temps dont ils disposaient pour se retrouver, en vain. Zac devra rester, comme le spectateur, hors des portes de sa maison.

Jonathan me racontait : « Dès le découpage, Jean-Bernard savait qu'il voulait un plan séquence pour cette scène. Mais le décor a été trouvé dans un second temps, donc nous avons dû nous y adapter. J'ai rapidement remarqué la présence de ce miroir. La question du travelling ne se posait pas car nous n'avions pas de rail sur ce film, mais l'idée du zoom qui vient se resserrer autour de Zac et de sa mère nous plaisait beaucoup. Au tournage, nous avons tourné un second plan dans le couloir, par sécurité, notamment sous l'impulsion de l'assistant réalisateur, mais il n'a pas été nécessaire au montage.

Pour la lumière, j'avais proposé à Jean-Bernard de ré-éclairer les silhouettes s'il souhaitait voir davantage ses personnages mais cette lumière à contre nous a plu à tous les deux. Par les fenêtres, je faisais venir de la lumière en bounce (en rebond) et en direct car nous voulions un effet ensoleillé alors qu'il s'agissait d'un jour gris. Nous avons aussi installé des lumières au-dessus des fenêtres avec des toiles pour contrôler le niveau et permettre de détacher les silhouettes ainsi qu'un joker à l'intérieur pour créer une tâche de soleil.

Il y a d'autres scènes que l'on a tourné en plans séquences mais ils ne sont pas restés au montage, notamment pour des questions de rythme (le film durait deux heures), et de compréhension des enjeux des comédiens (qui faisaient de Zac un personnage trop dur par exemple). Je trouve parfois ces coupes dommage, c'est assez récurrent dans le cinéma d'aujourd'hui. Mais la recherche d'une efficacité se fait souvent aux dépens d'une certaine poésie. »

Le choix de ce découpage et de son point de vue trouvent ici leur pleine signification, et font de cette séquence un passage marquant, une étape dans la vie du personnage.

LE TOURNAGE À PLUSIEURS CAMÉRAS

Le tournage à plusieurs caméras semble être une seconde méthode possible. Je ne l'ai personnellement jamais pratiquée en tournage et j'avoue avoir plus de méfiance envers cette manière de tourner car il me semble difficile de maintenir la même exigence lorsque plusieurs cadres sont à composer et à éclairer simultanément. Dans nos exercices filmiques à l'école, il m'a toujours semblé que les caméras secondaires étaient rarement aussi intéressantes que la caméra principale.

Jean-Marc Fabre se rappelait de sa collaboration avec Jacques Doillon sur *Carrément à l'Ouest* dans un hôtel parisien : « Doillon voulait tourner tout le film à deux caméras, sur des continuités. C'est quelqu'un qui faisait déjà beaucoup de plans séquences. Il aimait capter tout des acteurs, ne rien perdre. Il fallait donc trouver des dispositifs de lumière où tu éclairais le décor pour la journée. » ⁹

Noémie Lvovsky poursuivait sur ses expériences en tant qu'actrice : « Avec Valéria Bruni, avec Louis-Julien Petit, Katia Lewkowicz, on met la scène en place, on la répète, et souvent ils aiment que les déplacements viennent avec les acteurs, sans se soucier des caméras. Ensuite, ils ajustent et on tourne. Ces metteurs en scène tournent à plusieurs caméras, le chef-opérateur fait alors la lumière en amont, pour tout le décor. C'est alors les caméras qui attrapent les comédiens. »

Cette seconde méthode de mise en scène, bien qu'elle soit également attentive à la création d'une émotion, à l'émergence d'une vérité, risque selon moi de délaisser l'appui de la forme. Si la caméra, les caméras, ne sont plus là que pour « attraper », autrement dit, capter une émotion, je pense que le réalisateur perd une dimension importante de l'outil qu'est le cinéma.

Noémie Lvovsky reprenait : « Il y a des metteurs en scène qui tournent complètement autrement : Alain Guiraudie, Bertrand Bonello, qui viennent « plus de l'image », enfin ça ne veut peut-être rien dire au fond. Avec eux, en tout cas, ça part de la lumière et du cadre et nous, les acteurs, on travaille en fonction. L'émotion qui nous traverse vient aussi du plan et des déplacements induits par celui-ci. Je te parle de deux extrêmes, certains metteurs en scène travaillent entre les deux, dont moi ! Enfin je crois...

La liberté apparente que donne une installation pour tout un décor c'est superficiel, c'est juste différent. On est jamais complètement libre. Ce qui compte c'est la vérité, et la

⁹ Entretien avec Jean-Marc Fabre, réalisé le samedi 22 août 2019, à son domicile à Paris.

vérité d'une situation, elle, peut venir aussi bien d'indications, de déplacements très précis, que d'un truc plus sauvage. »

Je pense donc que l'intérêt se situe dans la mise en place d'un dispositif permettant de développer ces deux pans simultanément : le jeu des acteurs et la forme qui vient apporter le regard que l'on pose sur eux et créer l'atmosphère dans laquelle ils évoluent.

Pour illustrer cette seconde méthode, à plusieurs caméras cette-fois, je propose d'étudier le travail de John Cassavetes sur *Faces*.

Gilles Mouëllic racontait : « Cassavetes laisse durer les séquences afin de permettre aux acteurs de parvenir à cet état d'abandon où seules les complicités physiques feront sens. Le temps de l'improvisation collective est un temps long, dans lequel chaque partenaire doit être constamment capable de réagir aux sollicitations inattendues. Cette concentration commune nécessaire, Cassavetes l'obtient en filmant à deux caméras tenues à l'épaule et en laissant les opérateurs libres de leurs choix, ceux-ci étant soumis aux déplacements imprévus des acteurs. »



Photogrammes de *Faces*, réalisé par John Cassavetes

Cassavetes propose un bouleversement des règles filmiques. Alors que la Nouvelle Vague réinventait la manière de faire du cinéma en France, lui transformait le cinéma américain. Après avoir travaillé pour les studios, il met en place, avec son film *Shadow*s une méthode plus artisanale, qu'il reprend dans *Faces*, pour raconter l'éclatement d'un couple.

Le spectateur se laisse progressivement emporter par ces visages, ces corps en mouvement et un perpétuel jeu d'attrait et de rejet qui se construit entre eux, sous le regard attentif des caméras, développant progressivement une étude sensible de la complexité des relations humaines.

Une véritable chorégraphie se met en place entre la caméra et les personnages, tantôt en les suivant, parfois en passant de l'un à l'autre, ou en s'en approchant. Il est étonnant de constater que la spontanéité des comédiens et du cadre, qui se déplacent librement dans l'espace, résulte d'un travail très écrit, puisque *Faces* était entièrement scénarisé.

« Ça ne voulait pas dire que l'on avait pas le droit d'improviser, expliquait Gena Rowlands dans le making of du film. Si quelque chose tombe par terre, il faudra le ramasser ou si l'attitude de quelqu'un nous choque, nous étonne, on y répondra. Aucun acteur ne devait s'arrêter pendant la scène. Il fallait continuer, parfois ça prenait du temps.

Il faut réaliser que lorsque l'on a commencé à jouer, on avait des marques sur le sol. On passait de l'une à l'autre. Mais c'est très difficile de se concentrer de cette façon ! Sur *Faces*, c'était beaucoup plus facile, car nous n'avions pas à nous soucier de la technique. Il n'y avait aucun endroit où l'on ne pouvait pas aller. On avait des microphones sur nous, l'éclairage était généreux, et l'assistant caméra était un héros, il ne savait jamais ce que l'on allait faire. John avait une approche collective de créer le film. »

Ce à quoi l'opérateur, Al Ruban, ajoute : « Les acteurs ne faisaient jamais deux fois la même chose. On a fait beaucoup de scènes où l'on bougeait à l'épaule et c'était à l'opérateur de vraiment sentir le bon moment et de se lancer. Ce n'était jamais anticipé. Parfois on cadrail l'un des personnages puis on réalisait qu'il fallait être sur l'autre et progressivement, un rythme s'instaure. »



Au mouvement vient s'ajouter un travail sur les focales. Par l'usage du zoom, le cadreur réagit au jeu, passant d'un plan large permettant de souligner les déplacements physiques des personnages dans l'espace à un gros plan de leurs visages, qui nous fait davantage accéder au mouvement intérieur de leurs émotions.



Par ailleurs, nous pourrions constater l'apparition de contrastes significatifs sur les visages filmés, qui viennent s'accroître lors des montées dramatiques des différentes séquences. À gauche, la réaction de Jeannie face à l'homme qui lui demande son tarif et à droite, Maria, lorsque Richard lui explique qu'il divorce et ne reviendra plus.

La lumière était placée suite aux répétitions, en fonction de l'action pour filmer l'espace dans sa globalité. Des projecteurs à lampe quartz étaient installés au plafond, ou parfois réfléchies sur celui-ci pour compenser le manque de hauteur, des lampes étaient empilées en extérieur pour créer le soleil entrant par les fenêtres et des lampes de jeu étaient disposées dans le décor. En jouant en fonction du placement des comédiens et de la lumière instaurée, le cadre vient placer les ombres et créer les contrastes.



La scène finale est bouleversante. Après l'avoir quittée pour une autre, Richard rentre chez sa femme et voit son nouvel amant s'enfuir. Richard pense d'abord à quitter la

maison, il descend les marches et s'enfuit dans la cuisine, mais il ne parvient pas à partir. Le couple se retrouve ainsi, assis de part et d'autre de l'escalier. Toute la tension se situe dans les déplacements incessants des acteurs qui s'éloignent, se rapprochent, pour se retrouver immobiles, dans cet escalier, tragiquement, puis dans une certaine complicité, avant de reprendre leur ballet et de laisser le spectateur face à cet escalier, vide.

Il me semble que Cassavetes a su créer un langage cinématographique personnel (par une méthode adaptée de tournage mais aussi un travail de montage remarquable) qui lui a permis la création d'une oeuvre singulière, marquée par une grande vitalité et une sensibilité impressionnante.

A chaque réalisateur, à chaque film, convient un dispositif singulier. Comment le chef-opérateur va-t-il construire une méthode de lumière et de cadre autour de cette recherche de liberté, de mouvement, de cadre et de jeu dans le décor.

2. L'INVENTION D'UN DISPOSITIF ADAPTÉ

POUR UNE DIRECTION ARTISTIQUE : DÉCORATION, COSTUMES ET MAQUILLAGE

Le souhait d'une esthétique forte et significative pour le film est le fruit d'une collaboration artistique poussée entre le travail de l'image et bien d'autres corps de métiers. Tout ce qui sera visible à l'écran déterminera le résultat final. Le chef opérateur vient préciser, souligner, ajuster, transformer cette base visuelle, qui doit être discutée dès la préparation par l'ensemble des acteurs visuels du projet.

Jean-Marie Dreujou soulignait : « Pour moi, c'est plus simple de faire un plan à 360 degrés ou un plan séquence avec une caméra que d'en avoir trois. Les choses peuvent être complexes à mettre en place mais c'est ce travail en amont de plusieurs mois qui aboutit au look final, en intégrant bien sûr tous les postes, du chef décorateur à la costumière en passant aussi par le maquillage. »¹⁰

Caroline Champetier a tout de suite abordé cette notion de direction artistique. Nous avons discuté de son effacement progressif en France : « La Nouvelle Vague amène une sortie des studios, un appétit fou pour le décor naturel mais en même temps, on a à faire à des gens extrêmement conscients de l'image et de ce que peut être la direction artistique des films. Chez Godard, chez Rohmer... il y a une vraie direction. C'est par la suite que cette direction artistique (où participe l'ambiance de la scène, le décor, etc) s'étirole, car le poste n'existe plus en raison de la réduction des équipes. Mais que ce soit dans le cinéma américain, asiatique, coréen, la direction artistique existe ! Le studio impliquait un savoir faire de décor tellement plus important que d'évidence, elle existait. Désormais, je revendique beaucoup cette fonction. C'est même ma condition pour participer à certains films, lorsque les réalisateurs ne s'en chargent pas. On n'a pas forcément la culture de travailler avec le décorateur, mais c'est aussi avec tout ce qui va être devant l'image, évidemment, et aussi avec la personne qui s'occupe des repérages. Il faut travailler en concertation. »¹¹

LE CHOIX DES DÉCORS : DES REPÉRAGES CRUCIAUX

La première étape de la direction artistique est sans doute celle des repérages. Je discutais de leur importance avec Catherine Cosme, une directrice artistique belge, qui

¹⁰ <https://www.afcinema.com/Retour-sur-la-rencontre-avec-Jean-Jacques-Annaud-et-Jean-Marie-Dreujou-AFC.html>

¹¹ Entretien avec Caroline Champetier, réalisé le 28 novembre 2019, à son domicile à Paris.

me racontait : « Les repérages sont une partie très importante de la direction artistique. Si tu ne les fais pas, autant te dire que tu ne participes pas à la direction artistique de ton film ! On essaie de trouver des décors qui soit bons au niveau de la base puis de trouver les quelques éléments qui vont le faire basculer dans l'univers des personnages. Il faut rapidement se projeter dans les décors sur ce que tu peux y faire, ce que ça va apporter en confort à la mise en scène, sur les apports de lumière naturelle, puis aussi penser à la régie et au son. »¹²

Sébastien Goepfert m'expliquait sa collaboration en amont et pendant le tournage d'*À peine j'ouvre les yeux*, avec l'équipe décoration :

« Sur un film où tu n'as pas autant de contrôle que tu le voudrais en termes de lumière, le dialogue en prépa avec les départements décoration, costume et maquillage, que le chef-opérateur doit avoir sur chaque film, est ici encore plus important, car tous ces éléments additionnés constituent facilement les 2/3 de ton image.

Un dialogue étroit avec la déco se met en place, notamment dans le choix des décors et leur praticité. Trouver de bons espaces avec de la hauteur sous-plafond si possible. Regarder les emplacements des fenêtres, leur orientation. Mais aussi pouvoir discuter de la couleur des murs, le choix des meubles, des patines, tout !

Sur le dernier film de Leyla Bouzid, *Une histoire d'Amour et de Désir*, beaucoup de scènes étaient autour du lit, ou en top-shot (un plan d'au-dessus). Le choix de la couleur des draps était presque plus importante que celle des murs... Il est important de bien réfléchir sur quel fond tu tournes. J'ai eu de la chance car Leyla est très consciente de tout cela. Elle est la première à demander plusieurs choix de couleurs, de matières.

On a beaucoup réfléchi aux teintes de ce film, à sa palette de couleurs et à son contraste. On voulait des clairs-obscur et en même temps une douceur sur les peaux. Pour cela, on a demandé à la déco des murs plus denses que les visages. C'était très payant car d'emblée, il y a un contraste, entre le visage et le mur. Il se passe déjà quelque chose, l'espace vivait. Je suis persuadé que la richesse d'une image vient des acteurs et de ce qui les entoure, et la lumière vient les enrichir. »

Jean-Marie Dreujou racontait sa collaboration avec Jean Becker : « Il voulait tourner à deux caméras voire trois tout le temps, en faisant une scène entière d'entrée de jeu, avec des déplacements de comédiens mais aussi de caméras. Dans cette méthode là, je me suis vite aperçu que j'arrivais à m'en sortir en travaillant beaucoup en amont avec les décorateurs et bien sûr avec le metteur en scène. On travaillait beaucoup sur les teintes des décors, pour faire varier la lumière et donc contraster l'image comme on en a envie,

¹² Entretien avec Catherine Cosme, réalisé le jeudi 26 mars 2020, par téléphone à Paris.

comme le souhaite le film. Aussi, on intégrait des lumières praticables directement dans le décor. Ça part des fenêtres, en passant par des velux, par des lumières, par des hottes de cuisine. Après, ça se joue beaucoup avec la mise en scène, notamment avec le placement des comédiens et des objets. Il ne faut pas se retrouver avec des lumières que l'on n'aime pas, à plat, et essayer de récupérer des choses dans les fonds, des fenêtres. J'essaie toujours de travailler avec peu de choses dans le décor, pour avoir la place d'une bonne mobilité de la caméra et des comédiens. »

Catherine Cosme reprenait : « On place des choses en déco, elles peuvent ensuite être chamboulées au tournage. Parfois l'acteur a une super idée, bien meilleure que celle qu'on avait imaginée. Et il faut être à l'écoute du sens du jeu. Je passe beaucoup de temps à marcher dans les décors, pour voir la fluidité du déplacement. Si je sens que ça coince, je demande à ré-adapter le meublage. »

Je trouve cette question de la mobilité très importante pour la liberté de la mise en scène. Ce n'est que lorsque celle-ci est rendue possible par l'espace que la question de libérer la pièce de la technique se pose.

Le choix du lieu sera bien sur décisif en termes de possibilités d'installation de par son architecture et son accessibilité. Céline Bozon précisait « Si tu décides de n'éclairer que de l'extérieur, il faut un 6KW minimum, il faut alors un groupe, donc discuter avec la production. Tu peux éclairer gros de l'extérieur mais si c'est en étage ça devient vite cher. »¹³

En effet, les installations à l'extérieur nécessitent de grosses sources électriques, du fait de la distance qu'elles auront au sujet filmé, ce qui implique une machinerie importante et une alimentation énergétique générée par un groupe. Il est donc essentiel, avant de choisir cette méthode d'éclairage, de s'assurer que le réalisateur et la production en sont conscients.

Une fois le lieu choisi, Agnès Godard me rappelait l'importance de son étude : « Il faut regarder le lieu pour ce qu'il est, lui même. S'il est choisi, à un endroit ou à un autre, l'atmosphère de lumière, l'atmosphère visuelle du lieu y est certainement pour quelque chose. Donc tu pars de ça et après, à toi de trouver comment l'habiller pour éventuellement le sortir d'un effet naturaliste. Tu vas par exemple travailler avec les contrastes.

Donc il ne faut pas hésiter à passer du temps dans le lieu avant le tournage avec le chef électricien, ça aide beaucoup. On voit ensemble comment trouver des idées, où se

¹³ Entretien avec Céline Bozon, réalisé le mardi 24 septembre 2019, par téléphone à Paris.

mettre, on regarde les fenêtres. Il faut prendre connaissance du lieu, voir comment ça évolue, tu peux prendre des notes. Il faut deviner les types de plans pour savoir de quelle plage tu disposes pour tes projecteurs. »¹⁴

Julien me racontait son travail sur le second long-métrage qu'il tournait avec Claire Burger « Claire est toujours dans la recherche d'une matière vivante, c'est ce qui l'anime, les acteurs non-professionnels, l'idée d'être dans le pris sur le vif. Et pourtant, dans *C'est ça l'amour*, elle a changé des choses. Elle avait des envies visuelles très précises, de tons pastels, de bleus, de roses. On s'était dit une chose : on aura une maîtrise du décor. On tournait dans un vrai appartement mais complètement redécoré. On a eu l'idée d'enlever tous les rouges et tous les jaunes, toutes les couleurs primaires ou fortes à l'exception du bleu. Et ça a créé une esthétique, avec trois fois rien.



Photogramme de *C'est ça l'amour*, réalisé par Claire Burger

L'image est douce, beaucoup moins agressive que celle de *Party Girl*, pour mieux accompagner l'histoire de ce papa et je trouve que ça a rendu l'histoire encore plus touchante. Les jours posaient peu problème, il y avait beaucoup de fenêtres donc aucun souci de luminosité, on avait plutôt tendance à fermer certains des volets. Par contre, pour les intérieurs nuit chez le père, il fallait éclairer. J'ai proposé d'utiliser les lampes de jeu. J'avais aussi installé des barres au plafond avec quelques projecteurs mais évidemment, dès le premier jour ils étaient dans le champ. Donc on les a retirées et on ne les a jamais remises.

¹⁴ Entretien avec Agnès Godard, réalisé le lundi 23 septembre 2019, au café Le Goncourt à Paris.

Claire adorait l'idée d'éclairer seulement avec les lampes de jeu mais elle ne voulait pas les voir dans le champ. Bien-sûr, c'était beaucoup plus compliqué. En plus, c'était des grands espaces donc il en fallait plusieurs. Je crois que j'en avais fait venir 5 ou 6. On avait passé toute une après-midi à faire des essais avec Claire, on filmait en allumant une lampe, en éteignant une autre. C'était très intéressant. On cherchait quelles lampes allumer en fonction des positions. »

Plus l'éclairage viendra des ouvertures de la pièce, plus il correspondra à l'ambiance de lumière naturelle du lieu. Évidemment, par un travail sur les puissances électriques utilisées, sur l'obstruction de certaines entrées de lumière, le chef-opérateur sera amené à retravailler les directions de lumière et le contraste de l'image. Mais la base visuelle sera celle du décor, il est donc essentiel pour la personne en charge de la photographie d'étudier ce lieu avec une grande précision.

LA RÉFLEXION DES COSTUMES : COULEURS ET CONTRASTES

Au choix des décors vient s'ajouter une seconde recherche, toute aussi importante pour l'image du film : celle des costumes. A ce sujet, Sébastien Goepfert continuait : « On portait une grande attention aux couleurs, aux densités des costumes, et à leur harmonie avec les décors. Une fois que l'on avait repéré les décors, on choisissait les costumes en fonction. »

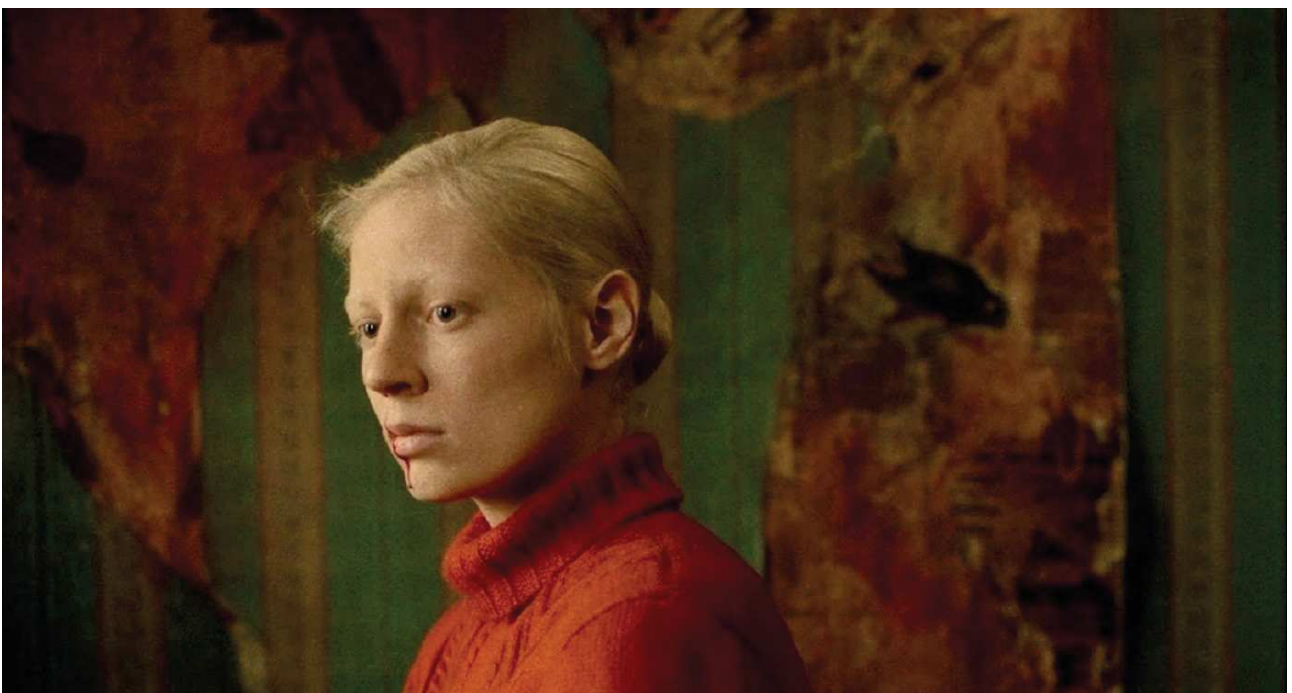
Yvett Rotschied est scénographe, cheffe costumière et décoratrice. Je discutais avec elle de sa méthode de travail. « Déjà, je pense le cadre, en pensant couleurs, espace, matière et costumes lorsque je compose les planches par séquence et par personnage. Ça donne toute la texture du film : on voit les brillances, les matés, le rapport de couleurs entre elles et aussi les proportions.

Lumière, espace et comédiens, ce n'est pas dissociable. La lumière ce n'est pas mon domaine, mais quand j'apporte des matières et des couleurs, c'est complètement lié. En France, l'idée de la direction artistique n'existe pas. Que quelqu'un dégage un état des lieux général esthétique, c'est pas très français, donc faut l'inventer !

Les producteurs ont l'habitude de recevoir des housses avec des costumes dedans, marqués séquence tant, personnage... Ils partent avec ça et quelqu'un les distribue. C'est du non-sens ! Pour les personnages, en tout cas pour les personnages principaux, on crée une garde-robe, c'est un esprit aussi, c'est à dire une sensibilité par rapport au personnage et à l'acteur. Elle ne peut pas être complètement calée à l'avance, je ne crois pas. Très souvent, quand il ne s'agit pas d'une séquence raccord, on avise à la dernière minute.

Pour moi c'est très important de travailler très en amont mais aussi d'être là sur le tournage. Je pense qu'on peut tout rendre intéressant si on est là pour aviser dans le vivant, dans le direct, les choses ne peuvent pas être figées. Je suis donc présente quand les plans sont en train d'être préparés, avec les comédiens. Je regarde le cadre, je discute avec le chef-opérateur et c'est à ce moment-là que ça se passe. » ¹⁵

Catherine Cosme ajoute : « Les vrais habilleurs sont des créateurs, ils veillent à la direction artistique du costume. Ils font des changements probants en fonction du décor et de la mise en scène. Tu peux tout prévoir à l'avance, tout cadenasser, mais après vient le moment du plateau qui est la vérité. L'adaptation est la clé de la réussite d'un film et elle amène plein de créativité. »



Photogramme de *Une grande fille*, réalisé par Kantemir Balagov

Lors du festival Camerimage cette année, j'avais été marquée par le film *Une grande fille*, réalisé par Kantemir Balagov. Il raconte le trauma de la seconde guerre mondiale à travers la relation de deux amies à Leningrad. Je garde un souvenir très fort de l'esthétique visuelle de ce film. Une grande attention est portée aux couleurs, que ce soit dans les costumes, les décors ou les lumières.

En effet, par un travail de recherche approfondie sur les costumes, chacune des deux jeunes femmes est associée à une couleur intense et affirmée. Le rouge pour l'une, le vert pour l'autre. Tout au long du film, cette dualité souligne la complexité de leur

¹⁵ Entretien avec Yvett Rotschied, réalisé le mercredi 25 mars 2019, par téléphone à Paris.

relation, dont l'évolution tendra finalement au bouleversement de cette association dans la scène finale où Iya, qui jusqu'à présent portait systématiquement du vert, est vêtue d'un pull rouge et Masha, qui était associée au rouge depuis sa première apparition, porte désormais une robe verte.

Le choix des décors fait également écho à ces couleurs. La peinture des murs de l'hôpital ainsi que le papier peint de leur appartement rappellent par exemple ce duo.

Ces deux couleurs accompagnent ainsi la narration et constituent l'élément fondateur de l'esthétique du film. Ces primaires nourrissent intensément l'image en termes de couleur mais aussi de contraste puisque leur densité dans les costumes et les décors permettent aux visages pâles des deux femmes de ressortir.



Les effets de lumière, qu'il s'agisse des entrées de jour franches (par le biais de projecteurs fresnels 9Kw et 12Kw à l'extérieur des pièces) ou des nombreuses lumières de jeu, sont d'autant plus intéressants qu'ils ne sont pas adoucis par des rebonds de lumière sur des surfaces blanches ou claires qui viendraient atténuer le contraste significatif du film. À ces deux couleurs primaires, vient s'ajouter le jaune, comme un lien, une passerelle entre elles, par le biais de la lumière.

Une grande fille me semble ainsi constituer un exemple intéressant de l'impact en termes de couleurs et de contrastes que peut apporter le choix des costumes en association avec le travail de décoration et de lumière.

LE MAQUILLAGE ET L'ÉTUDE DES VISAGES

Sébastien Goepfert reprenait : « Quand tu travailles avec une lumière que tu contrôles moins, ou des lumières naturelles, un maquillage peut beaucoup t'apporter. Pas seulement sur la brillance d'une peau mais aussi sur son éclairage. »

En effet, plus la lumière est pensée pour un espace dans sa globalité, moins elle va être en mesure de s'adapter aux particularités de chaque acteur. Ainsi, l'étude de la physionomie des comédiens, puis l'harmonisation de leurs teintes, de leur brillance et de leurs volumes par le maquillage occupent un rôle important dans la réussite de ce type de dispositif.

Pour ce qui est des teintes, le travail du maquillage va permettre d'équilibrer les visages qui seront amenés à se rencontrer à l'image. La maquilleuse Natali Tabareau-Vieuille m'expliquait : « Les comédiens ont des peaux très différentes. Certaines tendent vers le rouge, dans ce cas, je vais essayer de l'atténuer par l'ajout de vert dans le fond de teint. J'ai une palette de correcteurs à base de vert, c'est un de mes outils indispensables ! Par ailleurs, j'ajoute parfois un rose léger à des teints trop beiges, pour redonner un peu de vie. J'essaie toujours d'équilibrer les différents personnages pour faciliter le travail à l'image. Aujourd'hui, avec les masques, on peut retravailler les teintes en étalonnage mais c'est mieux de faire le maximum au tournage. En général, on ne neutre jamais complètement un visage, on ne peut pas lutter contre la couleur naturelle de la peau mais on peut l'atténuer. Il ne faut pas sentir le maquillage. La pellicule tolère davantage un maquillage sophistiqué car elle intervient comme un filtre. Alors qu'en HD, on remarque immédiatement s'il y a trop de poudre ou de brillance. »¹⁶

Des essais permettent alors de tester le rendu du maquillage à l'écran. Ils sont indispensables pour en valider correctement les degrés d'application et aussi pour étudier l'influence de la caméra sur les peaux. Selon les fabricants et les modèles, le rendu des caméras diffère. Natali a par exemple constaté que « l'Alexa mange le rose de la peau » donc elle a peu à peu adapté son maquillage en fonction. Au tournage, un dialogue fluide entre le chef-opérateur permet aussi d'adapter le maquillage selon les couleurs des décors ou encore, à la teinte choisie pour la lumière.

Par ailleurs, le maquillage peut intervenir sur l'éclairage d'un visage. Natali me racontait : « Pour éclairer l'œil, lui redonner de l'éclat, je travaille avec des anti-cernes et des touches légèrement plus claires autour du regard. On joue sur les ombres et les lumières. Marquer l'œil peut éteindre un regard ou, au contraire, le faire vivre ! Tout

¹⁶ Entretien avec Natali Tabareau-Vieuille, réalisé le vendredi 17 avril 2020, par téléphone à Paris.

dépend des personnes. Je me base toujours sur le naturel. Je renforce ce qui est là, pour ne pas contrarier la lumière naturelle d'un visage. Plus le visage bouge dans l'espace, plus il est difficile de tricher. Au cinéma, il y a toujours du mouvement, donc je pars de ce que je vois. Et lorsque ça se fixe, là je vais davantage intervenir selon la lumière. »

La lumière influence aussi le relief du visage. Lors de mon stage sur un long-métrage en fin de troisième année, j'ai remarqué que le chef-opérateur, Thomas Hardmeier, avait profité des essais maquillage et costumes pour tester des directions de lumière sur les visages des comédiens ainsi que l'influence des hauteurs de la caméra, ce que j'ai trouvé très intéressant. De la même façon, Josée Deshaies, lors de son intervention à l'école, nous avaient appris à tourner une ampoule autour d'un visage pour en analyser les singularités et appréhender ainsi les effets qu'auront les différentes directions de lumière sur celui-ci.

Au tournage, Natali soulignait l'influence du type de lumière sur son travail : « Une lumière douce ou contrastée influence directement ma façon de travailler. Avec une lumière contrastée, les brillances sont moins acceptées, je vais avoir tendance à plus poudrer en plateau par exemple. Mais la poudre fait comme un filtre, donc je l'adapte aussi aux filtres utilisés à la caméra. Lors des essais, de leur visionnage et au début du tournage, la discussion commune avec le chef-opérateur est très importante. »

Le maquillage, au-delà de son influence directe sur la narration par un travail sur l'état physique des personnages, peut offrir à l'image une collaboration pour travailler au mieux les visages des différents comédiens dans un dispositif visant à leur offrir une liberté de déplacement et donc, une installation de lumière commune, malgré la singularité de chaque visage. Enfin, il me semble important de souligner le choix crucial du casting lui-même. Certains réalisateurs auront tendance à choisir des peaux qui ne nécessitent, au contraire, aucune retouche, ou des visages qui supportent certains types de lumière.

Cris et chuchotement, réalisé par Ingmar Bergman me semble être une belle illustration du travail de collaboration entre l'image, la décoration, les costumes et le maquillage.

Ce film raconte la mort d'Agnès, accompagnée dans ses dernières heures par ses deux soeurs et sa servante. L'esthétique de ce film est tout à fait marquante. La couleur rouge est omniprésente. Elle symbolise autant la mort, le sang, que l'intérieur du corps, l'utérus lui-même, qui est à la fois la cause du cancer d'Agnès et l'espace maternel qui réunit toutes ces femmes dans ce manoir familial.



Photogramme de *Cris et chuchotements*, réalisé par Ingmar Bergman

Cette couleur, initialement contenue par le décor (dans ses murs, ses sols, ses tentures, ses meubles), vient progressivement envahir les personnages eux-mêmes. Comme si l'agonie d'Agnès contaminait peu à peu chaque personne confrontée à sa souffrance. Nous pourrions remarquer l'usage singulier des fondus au rouge pour passer d'une séquence à l'autre.

Par des projecteurs installés en réflexion au plafond ou au-dessus des fenêtres, la lumière est travaillée de façon naturelle, dans un ton neutre soulignant la distinction du rouge et des autres couleurs. Il s'agit d'une lumière douce mais le contraste naît de l'agencement des couleurs et des densités dans le cadre ainsi que des axes choisis à la caméra.

Les costumes eux, permettent au contraire de faire ressortir les actrices de ce rouge environnant. Le plus souvent vêtues d'un blanc immaculé et pur, elles sont baignées par la lumière entrante des fenêtres. Suite à la mort d'Agnès, le blanc fera place au noir, pour accompagner leur deuil.

Enfin, le maquillage joue un rôle primordial dans la dégradation progressive et tragique du visage d'Agnès. Elle se décompose sous les yeux terrifiés de ses proches, les renvoyant à leur propre existence. C'est aussi grâce à un travail sur le physique de l'actrice Liv Ullmann que cette dernière incarne à la fois le rôle de la mère et celui de

Maria. Par ailleurs, dans un décor aussi coloré, le reflet du rouge sur les peaux des comédiennes, notamment sur les plans serrés, implique un travail de couleur important.



Photogramme de *Cris et chuchotements*, réalisé par Ingmar Bergman

La continuité du fil artistique doit ainsi être constamment présente à l'esprit des différentes corporations (image, décoration, accessoires, costumes, habillage) pour être conservée et mise en valeur tout au long du film.

VERS UNE LUMIÈRE AFFIRMÉE À L'ÉCRAN ET DISCRÈTE SUR LE PLATEAU

La libération physique de la « zone de jeu » n'a rien à voir avec l'allégement du matériel, de l'équipe technique et encore moins, de la préparation. Évidemment, l'éloignement des sources ou leur dissimulation implique un important travail en amont. « C'est très actuel que la liberté de la mise en scène passe par ne pas être dérangé par la technique... Il y a l'idée d'un « plateau libre » sans changements ou avec un minimum de changements. Il faut construire un système. Le plateau libre, c'est un plateau qui est préparé.» annonçait Marianne Lamour.¹⁷

LA LUMIÈRE NATURELLE, UNE BASE DE TRAVAIL QUI A SES LIMITES

Quelques mots d'Alexis Kavyrchine au sujet de la lumière naturelle : « Je trouve très intéressante l'artificialité de la lumière naturelle. Elle est très contrastée, très colorée, elle bouge tout le temps. Elle amène pleins d'accidents, pleins de choses bizarres qui fictionnalisent le réel tout en étant d'une légitimité totale puisque c'est naturel. »

Évidemment, l'idée d'un plateau libre peut amener à envisager l'utilisation de la lumière naturelle, dans un idéal de liberté et de gain d'espace. Néanmoins, il me semblait intéressant d'en rappeler brièvement les contraintes pour mieux comprendre les choix du dispositif de lumière auquel je me propose de réfléchir par la suite.

LA PROBLÉMATIQUE DE LA CONTINUITÉ

La Terre tourne, la place relative du soleil par rapport à un point fixe est donc en mouvement constant, le directeur de la photographie doit donc bien réfléchir à l'exposition de son décor. L'Est et l'Ouest sont soumis à de grandes variations au cours de la journée. Le Nord permet une stabilité de la luminosité entrante, puisque les rayons du soleil n'entreront pas directement dans les pièces, toutefois la réflexion de ces derniers sur les découvertes peuvent les rendre compliquées à gérer, notamment lorsque les façades en face des fenêtres sont trop proches. Le Sud, lui, permet l'entrée du soleil dans le décor, mais celui-ci se meut progressivement. Il permet ainsi les beaux « accidents », mais pose souvent la problématique du raccord lumière, en cas de passage de nuage notamment.

Caroline Champetier souligne : « Je ne discute pas avec le soleil, je regarde comment il se déploie dans un décor. Il faut que le metteur en scène en soit conscient. »

¹⁷ Entretien avec Marianne Lamour, réalisé le jeudi 5 septembre 2019, au café Le Goncourt à Paris.

Naturellement, le chef opérateur pourra collaborer avec l'assistant mise en scène pour tenter d'organiser les journées en fonction des déplacements du soleil. Ces derniers peuvent désormais être étudiés bien en amont avec précision grâce aux nouvelles applications mobiles mais la météo, elle, restera incertaine jusqu'au tournage.

Au sujet de la problématique des raccords, Jean-Marc Fabre rappelle : « C'est lié au temps que l'on passe à tourner la scène. Si j'ai une scène courte et que je vois un bel effet soleil, j'en profite. Mais si je dois rester des heures, je recrée l'effet du soleil avec un projecteur, souvent moins fort que le serait le soleil et j'essaie de tourner dans un ordre selon la météo, en commençant par les plans larges pour que ce soit plus facile à raccorder après. »

Dans le but de maintenir un raccord lumière tout au long de la journée, Jean-Marie Dreujou propose une seconde méthode, visant à s'émanciper totalement de la lumière naturelle en l'obstruant et en reconstruisant sa propre entrée de jour : « Si c'est un projet à gros budget, avec une séquence que l'on doit tourner longtemps, avec de gros raccord de maquillage, de costumes, que l'on va pas pouvoir tout à fait tourner à la vitesse que l'on souhaite sur le plateau, je casse la lumière du jour : la technique dite à l'américaine. À l'américaine, ils font ça directement, sans se poser de question. Ils neutralisent le jour et ils ré-attaquent après avec ce qu'il faut. »

LA DÉCISION DE LA PROFONDEUR DE CHAMP

Selon qu'elle soit importante ou réduite, la profondeur de champ, en induisant différents niveaux de flou, joue sur des sensations très différentes. Elle entraîne potentiellement l'isolement des différents plans au sein du cadre, ou au contraire, un déploiement de l'espace de jeu et des interactions potentielles entre deux sujets éloignés. Elle devient alors un outil de mise en scène très important.

Or, celle-ci est directement liée au réglage du diaphragme, qui lui-même est influencé par le niveau de lumière dans l'espace filmé. Un espace est « trop » lumineux pose pas problème, puisque grâce à l'usage des filtres ND, l'opérateur peut choisir à quel diaphragme il souhaite travailler. Mais lorsque la lumière naturelle présente dans une pièce n'est pas suffisante, cette maîtrise sera plus compliquée à obtenir. Malgré la possibilité de modifier la vitesse ou bien la sensibilité de la caméra, si l'opérateur ne veut pas altérer la texture de l'image il aura tendance à ouvrir davantage, ce qui entraîne une perte de la profondeur de champ mais surtout de l'outil qu'elle représente.

De plus, avec la croissance de la définition des capteurs, la question du point devient de plus en plus délicate. À faible profondeur de champ, le risque de voir survenir des flous non désirés s'accroît, surtout lorsqu'il s'agit d'un déplacement mettant en scène un acteur qui improvise. Ainsi, le diaphragme est aussi à l'origine d'une certaine liberté de mouvement et permet une plus grande adaptation face à celui-ci.

La lumière naturelle brute ne permet pas de contrôler l'exposition d'un décor et donc le choix du diaphragme. Elle induit ainsi la perte potentielle d'un espace de mise en scène important.

UN CHOIX ESTHÉTIQUE NARRATIF, INDÉPENDANT DE LA LUMIÈRE SOLAIRE

Au-delà de la question de la profondeur de champ, le travail de la lumière peut transformer l'esthétique d'un film. La lumière participe à la narration et influence les émotions du spectateur. Il semble donc essentiel qu'elle fasse l'objet de choix précis et non uniquement induits par la lumière existante.

Marianne Lamour souligne : « Je trouve que trop souvent dans cette histoire de lumière naturelle et de profiter de ce qui existe, on va vers des choses qui ne sont pas assez marquées en tout cas qui ne sont pas un choix. La lumière douce c'est très beau si ça reste un choix. La lumière douce, triste, n'en ai pas un. Elle t'impose une narration donc, de toute façon, tu as faux ! Il faut que la lumière aille dans le sens que tu désires. Si les choses doivent être plus marquées parce que la scène demande ça, il faut que tu en aies la possibilité, quelle que soit la luminosité que tu utilises, qu'il y ait ou non un projecteur. On aura beau dire c'est naturel et filmé avec peu de moyens... tout ce qui pourrait servir à aider la narration n'est pas utilisé et tu perds la dimension différente. »

Céline Bozon explique « Un dictat contemporain m'insupporte, je l'appelle la pêche aux moules. Tu mets une source au plafond, tu as quatre caméras et tu tournes dans tous les sens. Il y a des choses qui surgissent mais c'est la négation du travail de la lumière. C'est l'économie qui fait ça. Les metteurs en scène se disent j'en fais une force et ça devient une politique, un choix « le film sans lumière » où l'on va chercher l'émotion de l'acteur. Mais c'est une illusion totale ! La lumière est très puissante sur l'humeur d'une scène et c'est là qu'il ne faut pas la perdre. Le naturalisme égalise. La lumière c'est du contraste et de la couleur, c'est assez basique finalement mais ça crée de la sensation. »

Pour conclure, si la lumière naturelle peut être une base intéressante à l'arrivée dans un décor, une éventuelle source d'inspiration pour le travail du chef-opérateur ou de beauté lors d'un plan tourné avec un rayon de soleil naturel, brute, elle ne permet pas à la mise en scène de prendre pleinement possession des outils dont elle dispose. C'est pourquoi nous allons maintenant nous concentrer sur la manière dont le chef-opérateur peut venir ajouter des sources de lumière permettant l'expression dramatique et sensorielle de l'intrigue tout en préservant l'espace de jeu.

VERS L'AJOUT D'UNE LUMIÈRE « INVISIBLE »

ECLAIRER DE L'EXTÉRIEUR : DISTANCE ET PUISSANCE



Photogramme de *Happy Together*, réalisé par Wong Kar Wai

L'éclairage venant de l'extérieur s'appuie sur deux paramètres importants : la puissance de la source choisie ainsi que sa distance au décor et au sujet filmé. En effet, plus la source est puissante et lointaine plus elle donnera de liberté dans le décor. Il s'agit d'abord d'une liberté de mouvement puisque plus la source est loin plus le diaphragme sera constant. Mais aussi, une liberté dans le choix de traitement de la lumière car une grande puissance électrique est nécessaire au travail en réflexion ou à une volonté de diffusion importante. Voici quelques exemples.

Caroline Champetier me racontait sa préparation du film d'Anne Fontaine : « Pour *Les Innocentes*, on a fait une chose formidable, que j'aimerais bien reproduire. Nous avons répété dans le décor, en Pologne, en plus ou moins costumes, avec les actrices pendant une semaine. On passait les scènes, les situations dans le décor. Une sorte de dramaturgie se mettait en place en suivant les indications du scénario. J'étais observatrice, je me plaçais, comme une caméra. En me plaçant, je plaçais la lumière. J'ai fait des photos, qui induisaient des directions de lumière.

C'est à partir de là que j'ai décidé de travailler avec des sources extérieures. Très vite, cette lumière extérieure s'est installée comme devant être une lumière réfléchie. Donc de grosses sources (des 4Kw, 6Kw et 9Kw) avec des renvois de lumière. Il fallait donc souvent deux nacelles, l'une avec la source et l'autre avec l'élément de réflexion (qui

faisait au minimum 3x3m et pouvait aller jusqu'à 4x6m). C'est une qualité et une constance dans cette décision de travail qui a permis cette lumière, dans une architecture très belle, pas blanche et qui avait beaucoup de profondeur. »



Photogramme des *Innocentes*, réalisé par Anne Fontaine

Sébastien Goepfert m'expliquait comment il avait éclairé une salle de classe sur le dernier film de Leyla Bouzid, *Une histoire d'Amour et de Désir*:

« Pour éclairer une salle de cours de TD, j'ai travaillé en réflexion. On a installé une grande casquette (avec deux cadres 4x2 collés en longueur sur lesquels étaient montées des toiles ultra- bounces) au-dessus de l'enfilade des fenêtres. En-dessous, deux projecteurs HMI 9KW tapaient dans les toiles. En plus de la réflexion, on rediffusait par une toile de spi sur le haut des fenêtres (hautes d'au moins 3 mètres), que je ne voyais jamais dans le champ puisque je tournais en scope. Pour renforcer les entrants des fenêtres sur les personnages, on a ajouté des Aladdins 30x120 avec chimera et loover au-dessus de chaque fenêtre. Enfin, pour décontraster au besoin, on a placé deux skypannels à l'extérieur de la classe, dans le couloir, orientés en réflexion sur le plafond de la classe (deux petites fenêtres en hauteur permettaient d'éclairer depuis le couloir).

Grâce à cette installation nous pouvions tourner dans tous les axes et notamment face aux fenêtres, à contre-jour, sans voir l'installation à l'extérieur. L'avantage de la réflexion est que j'obtenais une entrée large et douce de lumière. J'avais un beau contraste tout en conservant une belle douceur sur les visages et un écart d'intensité pas trop violent entre les figurants proches de la fenêtre et ceux proches du couloir. Je pouvais aussi

jouer sur l'inclinaison de la casquette pour contrôler la direction de lumière entrante par la fenêtre. Je suis donc content du résultat, je le trouve naturel.

Il y a la qualité de la lumière que tu souhaites mais il faut bien réfléchir à la faisabilité. Les décors (et le budget) t'imposent souvent d'être inventif pour obtenir le résultat que tu recherches. »

Julien Poupard me racontait son installation électrique pour le décor de l'appartement sur le premier long-métrage de Morgan Simon : « Dans *Compte tes blessures*, il y avait l'idée d'une image beaucoup plus fabriquée. Donc pour l'appartement du père, on a trouvé un appartement vide, dont la circulation nous plaisait. On l'a entièrement redécoré et rééclairé. Je m'étais forcé à ne jamais avoir la même lumière, à toujours chercher des effets différents.



Photogramme de *Compte tes blessures*, réalisé par Morgan Simon

J'avais presque rien mis à l'intérieur mais à l'extérieur, j'avais fait une construction qui était quand même assez costaud. Au-dessus des fenêtres, une sorte d'énorme casquette était installée depuis l'étage supérieur, sur laquelle tapaient plusieurs M40 installés en bas. La casquette je pouvais l'ajuster, la baisser beaucoup pour que ça entre bien à l'intérieur ou la relever très vite quand on voulait voir l'extérieur. Je changeais les gelates pour ne jamais avoir les mêmes couleurs. La nuit par exemple, c'était les mêmes HMI mais passés en bleu. Ça m'a beaucoup plu de travailler de cette façon.

L'appartement était exposé Sud. Quand je savais que le soleil rentrait à telle heure, je faisais en sorte que pour la scène la casquette soit suffisamment retombée. On n'utilisait pas le soleil et les rares fois où il y en a, j'utilisais un M90 sur nacelle qui tape en direct. »

Michel Amathieu me racontait comment il avait ensoleillé la bibliothèque de la Sorbonne sur la mini-série *Rosemary's Baby*, avec une lumière plus directive :

« Agnieszka Holland décide de prendre comme décor cette bibliothèque qui est immense et construite en hauteur. Et elle dit « je veux du soleil ». On avait une journée pour faire cette séquence avec des cascades, des bagarres, de la violence, des morts et de la comédie. Il y avait quand même un budget. Mais la rue qui borde la bibliothèque est complètement en pente. La tradition aurait voulu qu'on mette des 18Kw mais il en fallait beaucoup, sinon ce n'était pas assez fort. Mon chef électro, Christophe Dural, m'a proposé des projecteurs que je ne connaissais pas, des projecteurs de 100Kw. On en a pris deux. C'est une lampe HMI géante, si tu éclaires de trop près c'est très moche mais l'intérêt c'est que ça fait des ombres très nettes. Donc je les ai mis très loin. Il fallait un groupe de 250Kw et deux nacelles, installées sur le trottoir d'en face. La production a accepté, mais il fallait que ça fonctionne.

J'ai été très surpris, ça a super bien marché, ça faisait vraiment soleil et surtout ça nous a permis de travailler avec pratiquement rien à l'intérieur. Avec le numérique, la moindre lumière se réfléchit sur la peau, c'était moins le cas en 35mm. Donc les polys suffisent à rattraper la lumière de l'extérieur. De plus, je n'avais pas de multi ombres comme ça aurait fait avec plusieurs 18Kw. Le faisceau va droit car il n'y a pas de lentille donc c'était simple à couper, j'avais mis un taps noir pour séparer les deux 100Kw. Agnieszka Holland ne se mettra jamais avec les fenêtres dans le dos, donc on avait le droit à tout, sauf l'angle critique. On tournait à deux caméras, on a même fini en avance.

Les fenêtres étaient tout le temps dans le champ donc les sources étaient placées en angle, légèrement au-dessus donc il fallait juste au cadrage ne pas avoir le rouge de la marque de la nacelle. Habituellement, je place toujours les projecteurs en-dessous du panier de la nacelle pour ne pas risquer de le voir et je le place à la limite de mon champ. J'avais changé la température de la caméra car je ne pouvais rien mettre devant les 100Kw. C'est trop fort et j'avais trop de fenêtres. »¹⁸

Marianne Lamour m'expliquait : « Quand tu éclaires depuis l'extérieur, soit tu prends la place du soleil, soit tu t'y additionnes. Par contre, le soleil est en perpétuel mouvement tandis que ta source, elle, reste fixe. Il faut donc qu'elle garde une cohérence avec le soleil, ou la luminosité extérieure.

Si tu utilises un projecteur en direct, que tu diffuses avec un cadre, alors le cadre devient ta source de lumière. Tu transformes ainsi ta source directe pointue en une surface lumineuse plus large mais tu sentiras toujours dans quel sens arrive ta lumière.

¹⁸ Entretien avec Michel Amathieu, réalisé le vendredi 13 septembre 2019, à Paris.

Si tu travailles en réflexion, par exemple avec un poly qui fait ton entrée de lumière, il peut être placé hors champ, un peu au-dessus de la fenêtre. Ta source, elle, peut-être placée en contre-bas, puisqu'elle tape sur le poly. De cette manière, elle peut bouger sans être dans le champ. Tu gagnes donc une plage d'axes de lumière entrante plus importante. Et en filmant la fenêtre tu n'as rien qui te gêne physiquement, que tu te positionnes à droite ou à gauche. On travaille beaucoup en réflexion parce que l'outil lui-même est beaucoup plus large et plus souple. Tu gagnes en qualité mais tu perds en puissance. »

Ces installations externes nécessitent des sources importantes qui impliquent donc un questionnement sur l'alimentation en termes énergétique tel que la prévision d'un branchement EDF ou bien l'utilisation de groupes électrogènes autonomes. De plus, il faut prévoir une machinerie conséquente dès qu'il faut amener le projecteur en hauteur (pieds Long John, nacelles, tours, sans oublier la possibilité d'une seconde installation lorsqu'il s'agit d'un travail de réflexion ou de diffusion). Une discussion préalable avec la production est donc essentielle.

Néanmoins, il me semble que même sur un projet à budget réduit, il ne faut pas minimiser l'apport de ces installations, d'un point de vue esthétique mais aussi narratif. De plus, une fois mise en place, ce type d'installation permet une grande souplesse de travail sur le plateau et une qualité de lumière grâce à une direction franche et la possibilité de retravailler les sources avec précision.

Je me souviens d'un exercice en studio dirigé par Sébastien Goepfert lors de ma troisième année. Il nous avait demandé d'imaginer une lumière pour le décor avec un seul projecteur, puis deux, puis trois. Je me rappelle que le résultat avec une seule source était surprenant. D'une grande pureté, il nous avait conduit à penser une direction franche, qui pouvait ensuite être travaillée en réflexion sur une grande toile, si nous souhaitions plus de douceur mais le résultat visuel était très intéressant. Il me semble donc que l'éclairage depuis l'extérieur constitue ainsi une première réponse à cette recherche de liberté et de mouvement au sein de l'espace de jeu.

ECLAIRER DE L'INTÉRIEUR : LUMIÈRES DE JEU ET RENFORCEMENTS

La méthode visant à construire une lumière venant essentiellement de l'extérieur présente néanmoins plusieurs limites. Pour commencer, il se peut que l'extérieur ne permette pas un accès à ce type d'installation ou bien qu'il faille ajouter des projecteurs dans le décor pour venir retravailler ou adoucir le contraste instauré et enfin, il est souvent insuffisant dans le cas de la nuit, qui peut plus difficilement s'appuyer sur l'extérieur comme source principale de lumière lorsqu'il ne s'agit pas d'une pénombre. Pour pallier à ces différents cas de figure, deux solutions depuis l'intérieur du décor me semblent intéressantes. Il s'agit de l'utilisation des lampes de jeu et de l'utilisation du plafond comme surface de travail.

LAMPES DE JEU ET COLLABORATION AVEC LA DÉCORATION

Catherine Cosme me rappelait l'importance d'apporter un grand choix de lampes de jeu sur chaque film : « J'aime avoir entre 50 et 100 lampes par film. Pour avoir par décor toujours une dizaine de sources que le chef op choisit. Parfois, des lampes d'Emmaüs qui vont apporter quelque chose de super à l'image et se révéler bien au-delà de ce que tu avais rêvé ! »

Vincent Mathias revenait sur l'historique de cette problématique : « Kubrick a toujours voulu tourner dans ses décors à 360° donc il s'est toujours arrangé pour que la lumière soit intégrée dans les décors. Le résultat c'est que ça créé une image assez réaliste et surtout indémodable. »

Si Kubrick n'a pas été le premier réalisateur à utiliser la « practical light », il l'a largement popularisée lorsque l'éclairage classique en trois points était la méthode principale sur les plateaux. Sa filmographie ayant traversé les genres, elle présente ainsi une immense variété dans l'utilisation de la lumière de jeu : des lumières d'intérieur du vaisseau spatial dans *2001*, aux centaines de bougies (qui avaient jusqu'à 4 mèches) dans *Barry Lyndon*, en passant par les lampes de l'hôtel de *Shining*, les flammes de la guerre dans *Full metal Jacket* et les guirlandes lumineuses et autres lampes dans *Eyes Wide Shut*.

Dans une interview pour *l'American Cinematographer*, John Alcott racontait comment ils étaient parvenus à éclairer *Barry Lyndon* à la bougie : « L'objectif était de filmer ces scènes exclusivement à la lumière de la bougie. Stanley a finalement découvert les trois optiques t/0.7 de Zeiss qui restaient du lot créé pour être utilisé par la NASA dans leur programme Apollo d'atterrissage sur la Lune. (...) Dans la séquence où Lord Ludd et Barry sont dans la salle de jeu et qu'il perd un grand montant d'argent, le décor était entièrement éclairé par les bougies, mais j'avais des réflecteurs métalliques fabriqués

pour être fixés au-dessus des deux lustres, leur but principal était d'empêcher la chaleur des bougies d'abîmer le plafond. Cependant, ça a aussi agi comme un réflecteur lumineux pour fournir un éclairage global en top. Grossièrement, trois foot-candles était le key. »¹⁹



Photogramme de *Barry Lyndon*, réalisé par Stanley Kubrick

Dans un autre numéro de la revue, John Alcott expliquait à propos de *Shining* : « Les lumières étaient câblées aux praticables. Elles faisaient partie de l'hôtel. Les gaffers ont commencé leur travail environ quatre mois avant le tournage, parce qu'il y avait énormément de câblage interne à installer. Je venais vérifier au moins une fois par semaine, pour être certain que tout allait bien. Ils ont dû brancher un grand nombre de lampes murales et de lustres. Par exemple, pour le salon principal et la salle de bal, il y avait des lustres à 25 lampes. Les lampes étaient connectées par groupe de cinq à un dimmer de 5 Kw, donc je pouvais ajuster chaque lustre au réglage de mon choix depuis un tableau de contrôle central en dehors de la scène. Les couloirs de service, qui se trouvaient à l'extérieur du hall de l'hôtel et du salon principal, étaient tous éclairés par des tubes fluorescents. Ils étaient aussi sur dimmers sur le tableau, et je pouvais contrôler toute la situation par télécommande grâce à l'utilisation des talkie-walkies. Ce fut particulièrement pratique pour les plans au Steadicam. »

¹⁹ <https://ascmag.com/articles/flashback-barry-lyndon>

Céline Bozon me racontait l'éclairage d'un décor du film d'Alain Gomis : « Le bar de nuit s'appelait le Ganda. Il était entièrement éclairé avec de la « practical light ». J'ai utilisé des néons à des couleurs qui m'intéressent (3200 et 4300 avec du vert) et des ampoules, notamment des ampoules noircies d'un côté. C'est un travail de prélight, j'amène des sources à vue, là où ça m'arrange. Ce n'est que des lumières bien placées. Il y a des endroits de lumière et d'autres plus sombres, il faut réfléchir la lumière de manière globale. »



Photogramme de *Félicité*, réalisé par Alain Gomis

Dans un entretien pour l'AFC, Darius Khondji racontait l'éclairage de la scène de bal sur le film de Woody Allen *Magic in the Moonlight* : « Le plan large est éclairé par un gigantesque ballon placé au-dessus du toit de la maison en contre-jour, renforcé par une série de projecteurs PAR dirigés sur la piste de danse et les escaliers depuis la corniche. »²⁰ Anne Seibel, cheffe décoratrice sur le film me racontait sa collaboration avec la lumière sur cette séquence : « Il y a une scène de bal à l'extérieur avec un grand travelling où l'on voit tout le décor. C'est éclairé en collaboration avec la décoration, il y a deux arbres avec une centaine de lampions sur dimmers. On avait pris des lampes Ikea, que l'on avait détourné : on les a mis à l'envers, un peu patinées avec une lampe tungstène dedans. Et en fond, à l'intérieur du bâtiment on avait mis des grands chandeliers, des grands lustres et des bougeoirs un peu partout, c'était magnifique. »²¹

²⁰ <https://www.afcinema.com/Magic-in-the-Moonlight.html>

²¹ Entretien avec Anne Seibel, réalisé le jeudi 1er août 2019, à la Cité du cinéma.

Dans cet exemple, la lumière du ballon construit un éclairage contrasté, et c'est l'ajout des praticables installés par le département décoration qui vient créer la matière.

De même, Caroline Champetier se rappelait « Dans *Holy Motors*, toute la limousine, c'est un questionnement commun avec le décorateur, de quelles sources mettre et comment réussir à travailler dedans sans rajouter de la lumière, ou sinon des sources très légères comme des petits Aladdins. »



Photogramme de *Holy Motors*, réalisé par Leos Carax

La collaboration avec la décoration permet la mise en place d'une base de lumière au sein même de l'espace de jeu, notamment pour les intérieurs nuits, qui peut se révéler très belle et pratique puisqu'elle peut faire partie du champ et ainsi venir enrichir le cadre et la dynamique de l'image.

Toutefois, j'ai pu remarquer au cours des exercices de lumière suivis à l'école ou encore sur les tournages auxquels j'ai participé qu'utiliser une lampe de jeu comme source de lumière principale était souvent problématique pour l'exposition de l'image. Si l'on filme un visage éclairé par une lampe par exemple, une bonne exposition sur la peau amènera à une sur-exposition de la source lumineuse. Je trouve donc plus judicieux, lorsque nous en avons la possibilité, de toujours distinguer la source de l'effet.

LE PLAFOND, UNE NOUVELLE SURFACE DE TRAVAIL



Photogramme de *Happy Together*, réalisé par Wong Kar Wai

Ainsi, le plafond semble être un espace de travail intéressant pour venir renforcer un éclairage extérieur ou celui d'une lampe de jeu. Néanmoins, il est nécessaire que le décor choisi présente une hauteur sous-plafond suffisante pour que l'installation ne soit pas trop contraignante au cadre.

Sébastien Goepfert me racontait sa façon d'éclairer sur *À peine j'ouvre les yeux* : « On voulait filmer les espaces en entier, dans tous les axes. Il fallait que les acteurs puissent se déplacer sans être limités. J'éclairais dès que je pouvais depuis l'extérieur, par les fenêtres, par la porte d'une pièce adjacente, et le plus souvent avec projecteurs sur des barres au plafond sous forme de grill.

Avec mon chef électro, on avait notre plan d'attaque : renforts au-dessus des fenêtres pour les effets entrants, renforts au-dessus des lumières de jeu pour renforcer les directions et des sources à chaque coin de la pièce pour décontraster. On pouvait allumer ou éteindre en fonction des axes. On a beaucoup travaillé avec les Aladdins équipés de chimera et de loover. Tout était accroché au plafond et connecté sur DMX. Aujourd'hui, il y a de nouveaux outils comme les projecteurs à LED et le système DMX wi-fi que j'utilise beaucoup. On pouvait régler les intensités et les températures de couleurs à distance. On le faisait parfois même pendant les prises. La LED est une révolution en termes de réactivité.»

Michel Amathieu me racontait l'installation qu'il avait mis en place sur le film *Diplomatie* réalisé par Volker Schlöndorff : « Les lampes étaient une demande du réalisateur. Elles étaient réglées à faible niveau pour ne pas être surexposées à l'image, assez sombres, c'était juste pour faire des filaments. Elles étaient installées sur un petit variateur pour les faire vibrer parce qu'il n'y avait pas de courant dans Paris à cette époque.



Photogramme de *Diplomatie*, réalisé par Volker Schlöndorff

Ensuite, j'ai pris plein d'autres ampoules que j'ai suspendu à un grill au plafond. Elles faisaient le même type de lumière que celles qui étaient dans le champ, et elles étaient aussi sur dimmer, mais plus fortes. On les a installées avec du papier cinefoil autour, donc elles avaient une direction. Ce n'était que des douilles, des fils et des ampoules ! Mon chef électro a créé un système pour les faire descendre très vite à la bonne hauteur. Après, il y a d'autres parties avec les lampes sur le bureau, la cheminée etc. que j'éclairais avec un système de mandarines et chimeras.

Quand tu sais que tu vas improviser, c'est bien d'avoir une base de lumière en l'air. Souvent c'est des lumières un peu dures mais tu peux les travailler avec des chimeras ou une toile de soie installée comme une poche sous les projecteurs. »

Caroline Champetier m'expliquait : « Sur *Les Innocentes*, généralement les flammes je les faisais jouer seules. Quand c'était des lampes plus importantes, je faisais des renvois de lumière avec une source douce en direct ou une fresnel en réflexion. On avait de vraies hauteurs de plafond, 4m minimum, parfois 5m. Je le dis, car c'est toujours ce qui nous coince. »

Marianne Lamour revenait sur l'installation électrique mise en place par Josée Deshaies sur *l'Apollonide*, réalisé par Bertrand Bonello : « Dans les espaces des salons il n'y avait quasiment pas de lumière sur pied. C'est typiquement un travail de lumière de décor. Il y avait très peu d'entrées de jour, le but était d'avoir une luminosité étale et de différencier des zones d'intensités différentes dedans, pour distinguer les personnages du décor. C'était un travail qui venait essentiellement du plafond. On mettait des guirlandes d'ampoules tungstène, avec en-dessous un calque et autour, du noir. Ça permettait d'avoir sur tout le fond du décor, le haut sombre. Il y avait donc une luminosité qui faisait le tour de l'espace et, au centre, on avait descendu des boîtes à lumière (donc une lumière à la fois diffuse et cadrée) avec dedans des boules chinoises et installées sur déports, qui descendaient un peu plus bas, pour retrouver une lumière plus près des visages, ou pointer une table, un canapé. Et au-dessus, fixée au plafond, on avait une couverture de survie qui renvoyait des reflets dorés sur tout le décor. Ça donnait de la brillance. La colorimétrie venait du décor et des tissus (vraies boules chinoises papier, soies).



Photogramme de *L'Apollonide*, réalisé par Bertrand Bonello

Les personnages font ainsi ce qu'ils veulent dans l'espace et c'est le décor lui-même qui les éclaire. Il y a beaucoup de circulations : des hommes au milieu des femmes, des femmes quand elles sont sans les hommes. Ces salons sont des vitrines, avant de passer en chambre. Tous ces déplacements font qu'il n'était pas envisageable d'éclairer au plan par plan, et puis pour faire quoi ? Ils n'auraient jamais obtenu cette lumière. Tout était

sur jeu d'orgue. On montait ou on baissait des parties. Le doré est en différentes nuances en permanence. Le fait que ça rougeioie un peu n'est pas du tout gênant, la différence entre 60 et 100% va jouer intégralement dans le film, tout comme les passages entre ombres et lumière. »

Marianne me racontait ensuite sa collaboration avec Hélène Louvart sur le film *The smell of us* de Larry Clark, qui comportait beaucoup d'improvisations : « On avait deux caméras mais elles étaient souvent dans le même axe, d'ailleurs les deux caméras étaient très belles ! Pour avoir de la lumière large mais cadrée, on travaillait beaucoup avec des découpes en réflexion dans des boîtes à lumière. On cachait au sol, dans le décor, les découpes qui allaient taper dans ces boîtes qui redonnaient sur des points particuliers. Ça permettait de pouvoir donner des directions. On avait fabriqué les boîtes en polystyrène extrudé. On pouvait mettre du noir à l'intérieur, on ajoutait une fourche et un déport : c'était articulable. C'est de la réflexion dirigée ! On aurait aussi pu installer des sources douces au plafond mais les sources four étant au sol, on n'avait pas besoin de prendre un escabeau pour les régler. Par contre, on créait deux lignes de lumière (celle qui montait vers la boîte et celle qui en descendait) ce qui compliquait les chemins de perche. »

Enfin, Marianne m'expliquait comment le plafond lui-même pouvait être utilisé comme un support de travail pour la lumière : « Le plafond peut être modifié. On peut mettre du noir dans certaines parties pour en couper la réflexion, ou au contraire, des matières blanches ou brillantes pour la renforcer. De cette manière, tu utilises ton plafond comme un réflecteur.

Avec un nid d'abeille autour, (en laissant ouvert la direction par laquelle entre la lumière du projecteur), on peut couper les hauts de murs ou différencier des zones de lumière. Ce que tu lis physiquement dans un espace éclairé par la lumière naturelle, c'est que tes hauts de murs sont moins éclairés que les bas de murs. Ce qui permet, au-delà de la réalité, de différencier un personnage du fond. Ce qui est possible, lors d'un travail avec des projecteurs, c'est de faire une coupe haute avec un borniol sur le plafond pour reproduire cet effet. »

Le plafond offre une palette importante de possibilités pour la lumière, qu'elle soit installée en direct sur des barres ou réflexion sur des matières sélectionnées. Le directeur de la photographie peut ainsi libérer l'espace de jeu pour pouvoir, au besoin, le filmer dans son ensemble. Il faut néanmoins faire attention aux contraintes que cela crée pour le travail du son, une lumière qui vient du haut sera plus complexe pour percher sans créer d'ombres.

LES LIMITES DU DISPOSITIF DISCRET

Face à ce genre de dispositif d'image, permettant une discrétion optimale sur le plateau, il est essentiel de ne pas basculer dans un dogmatisme qui risquerait de le rendre, à l'opposé du souhait d'origine, démesurément contraignant ou bien amenant à un résultat visuel insatisfaisant.

Jean-Marc Fabre soulignait : « Faire une installation à laquelle on ne touche plus n'est pas toujours la meilleure solution. C'est bien d'avoir une base, à retoucher rapidement si ça te permet de faire une lumière beaucoup plus intéressante. Il y a la théorie mais ensuite vient la pratique, et la base ne suffit pas. On ne peut jamais faire une lumière entièrement théorique, il y a quelque chose d'instinctif dans son installation. J'imagine bien les réalisateurs demander une lumière unique, c'est séduisant, mais je pense qu'il ne faut pas être complètement radical dans ce genre de système. »

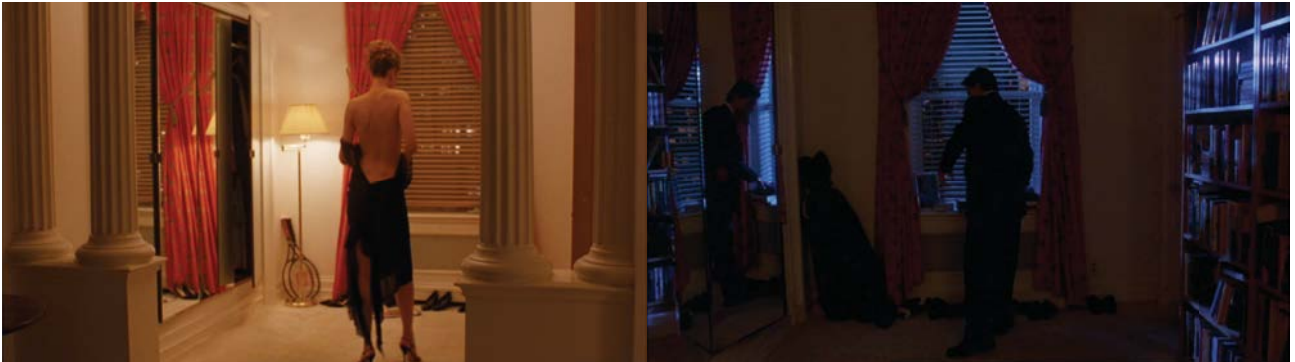
Vincent Mathias, quant à lui, rappelait l'importance d'éclairer le regard : « Aujourd'hui on accepte très bien de garder les visages dans l'ombre. C'est même très beau. Je pense que l'économie de moyens va vraiment dans le sens d'une esthétique plus forte. La simplicité amène souvent beaucoup d'élégance. La photographie moderne va complètement vers ça, vers l'acceptation de visages très denses. La seule chose que je veux garantir, c'est toujours d'avoir le petit point de lumière dans l'oeil qui permet de capter le regard du comédien. J'utilise parfois des petits réflecteurs à la main pour redonner une brillance dans les yeux, si nécessaire. Ces réflecteurs que j'amène sont dans l'axe du regard du comédien, jamais à la face. »

Concernant la question du regard, j'ajouterais la question de la couleur des yeux. À niveau d'éclairage très faible, l'iris du comédien se ferme et la pupille se dilate. On perd donc la couleur de ses yeux si notre installation de lumière ne permet pas une certaine luminosité.

Alexis Kavyrchine me parlait de la question de l'image des acteurs : « La difficulté du 360, c'est quand il y a une actrice ou un acteur qu'il faut soigner et dont c'est la demande du réalisateur et du film. C'est légitime, donc il faut y faire attention. D'un coup, tu rapproches des sources et tu te retrouves vite avec trois pieds, quand tu diffuses par exemple, avec les cadres. »

Une lumière invisible sur le plateau induit toujours une contrainte dans les directions de lumière. Il me semble donc judicieux de l'appréhender comme base de travail et d'avoir quelques sources d'appoint mobiles et rapides à ajouter selon les axes, les échelles de plans et les comédiens filmés.

Pour illustrer la création d'un dispositif de lumière permettant la libération de l'espace de jeu tout en permettant l'émergence d'une esthétique significative, le dernier film réalisé par Kubrick, *Eyes Wide Shut*, me semble intéressant à étudier. Il raconte l'évolution de la relation d'un couple, soumise à la déstabilisation naissante des fantasmes de chacun.



Photogrammes de *Eyes Wide Shut*, réalisé par Stanley Kubrick

Eyes Wide Shut s'ouvre sur la présentation du couple lors un long plan séquence au steadicam. Sur une musique de valse, Alice se déshabille, dans un plan large, fixe, qui la dévoile de dos. Le thème est annoncé : il s'agit d'un film sur le fantasme. On découvre ensuite Bill, également de dos, dans une pièce similaire.

La lumière de cette séquence est construite sur une dualité qui guidera l'ensemble du film : l'opposition du jaune et du bleu. Ces deux couleurs sont mises en contraste dès les premiers plans du film et la proportion de l'une par rapport à l'autre n'aura de cesse d'évoluer tout au long de l'histoire. Ainsi, Bill est découvert en costume, éclairé par le bleu extérieur, couleur complémentaire au jaune/orange dans lequel baignait le corps nu de sa femme. Par cet effet de miroir, on nous présente le couple idéal, incarné par deux acteurs stars, eux-mêmes en couple dans la vie.

La caméra débute alors sa chorégraphie. Elle suit Bill du dressing à la chambre, pour ensuite l'accompagner jusqu'à la salle de bain où le couple se retrouve, et enfin se concentrer sur la préparation d'Alice et la suivre jusqu'à ce que le couple quitte la chambre. La caméra participe ainsi à la dernière danse du couple avant son déchirement.

L'espace de jeu (la chambre et la salle de bain) est ainsi intégralement investi par les mouvements des personnages et de la caméra. La lumière doit donc être installée de manière à permettre cette incessante circulation.



Le ton chaud, majoritaire dans la première partie du film, est amené dans cette scène par la présence de nombreuses lampes de jeu. Il participe à un sentiment chaleureux et rassurant, qui vient souligner l'intimité de l'espace qui nous est présenté.

Larry Smith racontait la préparation de la lumière en amont du tournage : « Une fois les décors construits, j'allais dedans et on mettait en place toutes les lumières praticables. On les branchait sur dimmers, pour nous donner le contrôle nécessaire. Une fois tout en place, je tournais plusieurs tests avec différentes expositions. Cette méthode impliquait une série constante d'ajustements, ce qui était l'une des raisons pour lesquelles le calendrier de préparation était si long. » ²²

Cette utilisation poussée des lampes de jeu n'aurait pas été possible sans une recherche technique permettant de tourner avec un niveau de lumière relativement bas.

Malgré l'idée première de reprendre les optiques utilisées pour *Barry Lyndon* à T0.7, *Eyes Wide Shut* fut finalement tourné avec des Zeiss T1.3 pour pouvoir accéder à de plus courtes focales. Mais ce décalage d'ouverture fut compensé par l'évolution de la sensibilité des pellicules atteignant désormais 500 ASA au lieu de 100. De plus, comme à son habitude, Kubrick a demandé de forcer le développement du film entier de deux stops pour nécessiter moins de lumière au tournage et obtenir un « glow » surréaliste renforcé par la pleine ouverture des optiques et par des filtres en intérieur nuit. Cette texture singulière participe pleinement à la création d'un monde où fantasme et réalité se rejoignent.

²² <https://theasc.com/magazine/oct99/sword/pg2.htm>



De cette manière, la majorité des plans furent illuminés par les lampes du décor, qui étaient dimmées pour obtenir des teintes particulièrement chaudes.

Aux lampes de jeu étaient ajoutés quelques projecteurs en hauteur (qui étaient accrochés aux colonnes ou au plafond) et de petites boules chinoises pour certains plans rapprochés.

Par ailleurs, des fenêtres émane une lumière d'un bleu irréal. Bien que cette lumière extérieure soit minoritaire dans cette première séquence, elle viendra progressivement envahir l'espace du couple. Cette lumière froide représente la menace, qui vient peu à peu détruire leur équilibre.

Smith racontait : « Le bleu utilisé était très saturé, bien plus bleu que celui de la lumière naturelle de la lune mais ça ne nous importait peu, on a simplement choisi une teinte qui était intéressante. J'ai utilisé des projecteurs open-faced clear glass arcs pour obtenir cette couleur particulière et créer des rayons de lumière qui feraient ressortir la netteté des stores. »

Dans cette perspective, cette caméra flottante qui observe leur couple en passant d'un personnage à l'autre, incarne un regard extérieur étrange, omniscient, témoin de la tragédie et participe ainsi à la menace qui s'invite progressivement dans leur intimité.

À travers un traitement visuel significatif, tout le film est annoncé dans cette séquence d'ouverture. Ils quittent leur appartement vêtus de noir, comme en signe de deuil du couple, qui ne pourra espérer un retour à la normale qu'une fois sorti de ce rêve terrifiant.

UN CADRE RÉACTIF ET CRÉATIF

Un dispositif visant à libérer l'espace de jeu permet avant tout, une plus grande liberté de mouvement, pour les acteurs mais aussi au cadre. Dans le décor, tout filmer devient alors possible, ce qui pose la question du choix du point de vue. Le point de vue est l'élément premier de la narration. La liberté ne doit pas devenir un non choix. Au contraire, elle doit permettre l'incarnation du point de vue. Le point de vue influence directement le travail au cadre, en termes d'axe et de machinerie.

Agnès Godard, au sujet du cadrage, me racontait : « J'ai toujours trouvé important de trouver deux rythmes : celui de l'acteur, comme quand tu dances avec quelqu'un, en harmonie et ensuite, quand tu te sens bien avec ça, de trouver le rythme de la caméra à l'intérieur de ça. De cette manière, plus qu'un plan, ça devient un regard. Il faut éviter l'illustration, c'est difficile parfois, mais c'est essentiel. »

LE PIED : LES MOUVEMENTS AU SEIN DU CADRE

Katell Djian me racontait le cadrage d'une scène sur le tournage de *De sas en sas* : « Rachida avait donné des directions aux actrices. On a mis deux caméras sur pied et on allait chercher des trucs. C'est de l'extrême liberté, l'extrême jouissance d'être chef-op. Alors, une fois tu arrives et la phrase est déjà dite, mais la fois d'après tu arrives et tu tombes sur le truc génial qui se passe entre deux personnes. Et puis tu recommences. C'est la magie, des choses qui ne s'écrivent pas. C'est les moments les plus beaux. Tu arrives à sentir le moment où l'acteur arrive au bout de ce qu'il peut donner et tu profites d'un mouvement pour changer de cadre.

Là, il faut parler avec son pointeur. Le point change beaucoup le cadre. C'est vraiment un lieu de mise en scène. Pendant la prise, je lui fais des signes avec ma main ou sinon, selon l'ambiance sonore, je peux lui dire. Parfois lui-même a sa propre intuition et ça marche très bien, ça dépend. Ça fait partie du jeu, de ce qui potentiellement bouge à l'intérieur d'un plan, le cinéma il est cinéma tout le temps, parce que les images tournent, que potentiellement ça bouge dans ton cadre, avant, il y avait des grains chimiques, mais tant qu'il y a quelque chose dans ton cadre qui crée de la cinétique, du mouvement, on n'est pas loin d'un plan qui fonctionne. »

Dans un entretien avec *Les Cahiers du cinéma*, Caroline Champetier racontait le tournage dans la chambre d'hôtel pour *Un couple parfait* : « Suwa nous donnait la situation. Avec une bonne connaissance du lieu, on sait à peu près par où les acteurs vont rentrer, ce qui peut arriver. On projette une idée, même si c'est de façon vague.

C'est comme former quelque chose avec de la glaise. Mais cela n'est pas possible sans avoir une grande foi dans le hors-champ. (...)

Il fallait plutôt faire en sorte que l'espace appartienne aux acteurs. Dans les scènes de chambre d'hôtel où tout se joue dans l'espace entre deux corps qui s'éloignent, se rapprochent, se cognent, s'éloignent à nouveau. Il faut le retrait de la caméra, c'est-à-dire le choix d'une place précise d'où l'espace est saisi assez largement et où les comédiens entrent, sortent, restent dans le champ, il faut des plans où la durée installe également quelque chose de l'humeur des personnages. » ²³

Le hors champ me semble être un paramètre très important dans ce genre de dispositif. Il représente un espace à investir par la mise en scène, qui peut être renforcé par un travail au son qui viendra ainsi enrichir la partie visible de l'image. Le hors champ pose à nouveau la question du point de vue, puisque si un choix radical de point de vue est fait, le champ sera plus restreint, et guidé par la vision d'un personnage.

Le pied n'est pas toujours le premier outil auquel on pense lorsque l'on met en place une séquence relevant d'une volonté de liberté de mouvement. Pourtant, dans cette perspective, le pied me semble être un choix intéressant de cadrage. Il permet une composition précise et recherchée ainsi qu'une réflexion sur ce qui est rendu visible ou au contraire, laissé hors-champ. Enfin, sans mouvement physique, il permet de mettre en valeur les mouvements au sein du plan.

LES DÉPLACEMENTS PHYSIQUES DE LA CAMÉRA

Johan van der Keuken disait « Le cinéma n'est devenu mon moyen d'expression qu'à partir du moment où j'ai enlevé la caméra du pied et quand j'ai osé filmer à hauteur des yeux et à bout de bras, quand j'ai commencé à inclure dans le flux des images ce qui à chaque instant se présentait à mes yeux, et à le mener à mes idées préalables : quand j'ai commencé à improviser. » ²⁴

L'épaule propose une toute autre appréhension du cadre. Je pense que le regard même du cadreur change alors. Tandis qu'au pied, je suis attentive au cadre, à ce qui est dedans, dehors, à la bordure même du champ, à l'épaule, je me concentre davantage sur ce qu'il y a au centre de mon image, je me laisse guider par le mouvement interne de l'image. Comme le décrit Johan van der Keuken, c'est un rapport différent au

²³ Caroline Champetier, « Sur le filmage, notes et propositions avant tournage », Cahiers du cinéma, n°609, p17.

²⁴ Johan van der Keuken, *Aventures d'un regard*, Paris, Cahiers du cinéma, 1998, p.57.

présent, une adaptation du cadreur face aux événements qui se déroulent à travers l'oeilleton. Cette performance est aussi décrite par Gilles Mouëllic, dans son ouvrage *Improviser le cinéma* : « Il y a un autre lieu de la liberté du corps qui, si elle dépend de l'improvisation de l'acteur, n'en est pas moins propre au cinéma : il s'agit de l'implication physique des opérateurs au moment de la prise. Le rôle de l'opérateur comme improvisateur est affirmé comme moyen d'être toujours disponible devant un réel impossible à maîtriser, l'acting cinema se déplaçant ainsi des mouvements imprévisibles du corps de l'acteur vers les mouvements tout aussi imprévisibles du corps du (ou des) opérateur(s). »

Sébastien Goepfert racontait : « Pour les films où l'on cherche une liberté d'espace et de mouvement, se pose la question de la manière de filmer. On est souvent amené à travailler à l'épaule pour la mobilité et la souplesse que cela permet. Dans ce cas de figure, je travaille au zoom pour pouvoir être très réactif et changer de focale rapidement dans une même prise.

À peine j'ouvre les yeux, on l'a tourné comme ça. On lançait la prise tout de suite, sans répétition. On faisait juste une mécanique avant, sans caméra. Évidemment, la première prise est souvent chaotique, mais parfois le résultat est très beau. Cela vaut la peine d'essayer d'y aller même si l'on n'est pas prêt. C'est dans les premières prises que l'on trouve souvent le plus de spontanéité et une justesse que l'on ne retrouvera pas. Ensuite il faut attendre dix prises pour que les choses redeviennent intéressantes. Entre les deux, inconsciemment, tout le monde trouve ses marques. La scène, même si elle part de quelque chose d'improvisé, se construit alors petit à petit.

Un autre exemple est intéressant, celui de *La Vie d'Adèle* où j'étais cadreur de la deuxième caméra. On est dans le cas typique du film où l'acteur passe avant tout, avec minimum de technique etc. Mais il y avait quand même de la lumière sur ce film, et deux caméras en permanence. Dès que Kechiche sentait que la scène s'installait, qu'on avait trouvé nos places, nos marques, il faisait en sorte de tout déstabiliser. Si je suivais au cadre une des actrices et le chef op une autre il nous demandait d'échanger. Il décidait parfois d'arrêter de tourner la scène pendant plusieurs heures et on reprenait beaucoup plus tard, ou plusieurs jours plus tard. C'est comme s'il cherchait en permanence l'énergie d'une première prise. Il voulait qu'on soit constamment dans l'imprévu, dans l'accident.

Le chef opérateur faisait des pré-lights, tout était installé sur grill avec des barres bouladoux. Il quadrillait l'espace. Il installait tout au plafond : des jokers 400 ou 800 avec chimeras et des lucioles. On avait aussi des lucioles Nano sur des pieds baby, cachées dans le décor, à portée de main, que l'on plaçait à la dernière seconde tout en tournant.

Je repense à cette histoire d'épaule. Évidemment elle s'impose comme étant un moyen de souplesse et de mobilité. Pourtant, je me dis qu'il y a sans doute d'autres manières de garder une spontanéité, une liberté.

Sur le dernier film de Leyla par exemple, on a testé autre chose que j'ai trouvé très intéressant. On tournait en longue focale en étant très loin et sur pied. Les acteurs avaient moins conscience de la caméra, de l'échelle de plan. C'est un dispositif qui permet d'effacer un peu plus la présence de l'équipe et de la caméra. Même si la peur de la caméra, je n'y crois pas trop, même avec les acteurs non-pro qui s'habituent vite généralement. La longue focale apporte une sensation de distance, les personnages semblent être dans une bulle. C'est particulier mais intéressant. »

Céline Bozon, à son tour, prenait la parole au sujet de la caméra à l'épaule : « Tout est libre, même en tant que cadreur quand on tourne, c'est un rapport à la surprise, à ce qu'il se passe au présent de la prise. Historiquement c'est intéressant de voir où ça commence. Robby Muller sur *Breaking the Waves*, je jette mon cadreur et mes acteurs dans une situation et je ne sais pas ce qu'il va en sortir. C'est un rapport à la surprise pour les comédiens comme pour la caméra.

À fabriquer, c'est un grand plaisir. La première fois que je l'ai vécu c'était dans la scène de la transe avec Tony Gatlif sur *Exils*. C'est un mouvement d'art contemporain, pas tout à fait le cinéma. C'est retrouver un présent qui s'invente en direct. C'est un rapport au temps et à la création différent du cinéma classique, c'est un geste artistique. C'est le metteur en scène qui le situe et toi tu t'y intègres. C'est pas compatible avec des plans qui ont des marques et une piwi... Après tu peux retrouver ce genre de méthodes dans des systèmes plus classiques.

Pour Alain Gomis, l'important c'était la durée des prises. Mettre les acteurs dans une durée. Le point de départ c'était vraiment les acteurs. Ce qui était singulier, c'était que Alain dirigeait autant les acteurs que l'équipe. En préparation, il faisait une mise en place avec moi et Félicité pour que l'on apprenne à bouger ensemble. Ça ressemble à de la danse. Je n'ai jamais poussé ça aussi loin qu'avec Alain. Comment trouver un rapport organique. C'était de l'épaule mais même sur pied, je suis beaucoup plus autonome en caméra aujourd'hui. Ce qu'a dénoué *Félicité* c'est que tu peux être peu voyant sur certaines scènes et à d'autres endroits y aller très fort et tout ça se marie très bien. Il y avait les deux à l'intérieur du film. On est plus libre qu'avant quelque part. »

Bien d'autres types de machineries sont envisageables pour répondre à la spontanéité de l'action qui se déroule devant la caméra. Jean-Marc Fabre me racontait : « Sur la volonté de suivre les personnages, j'ai beaucoup travaillé avec un élémack. Je ne voulais pas travailler au steadicam, que je trouve trop flottant et pas assez précis. Avec mon

machiniste, Bobol, on se faufilait, on se cognait parfois contre les portes ! Aujourd'hui il n'y a pas grand monde qui sait se déplacer dans des petits espaces avec ce matériel. J'utilise aussi beaucoup le zoom et les travellings. Même si je veux faire un plan fixe au départ, si je peux mettre un bout de rail et le zoom, je le fais tout le temps. J'ai l'impression de me donner la possibilité de m'adapter à une mise en scène. Une fois que la scène se joue, je peux corriger des positions sans déranger personne et je trouve ça très intéressant. Ça peut aussi être sans rail, sur la dolly. Je peux aussi me replacer par rapport à la lumière. »

Michel Amathieu, quant à lui, me parlait de l'emploi d'une autre machinerie : « J'aime bien avoir le bras. Avec mon téléphone, je définis le plan avec les acteurs avant d'installer le rail. Et autour de ça, tout mon mouvement est à la main. Ça implique des placements de lumière plus loin mais ça permet aux acteurs de ne pas être figés. Avec le bras, s'ils avancent d'un pas de plus, moi je vais reculer. Je peux aussi adapter la hauteur. Ça donne une fluidité. »

Le travail visuel de Jonathan Ricquebourg sur **Gorge Coeur Ventre**, réalisé par Maud Alpi, avait retenu mon attention. À la frontière entre fiction et documentaire, ce film met en opposition deux univers. La nuit, l'abattoir caractérisé par l'obscurité et des couleurs cuivrées, nous entraîne dans une atmosphère mortifère, guidée par l'animal. Tandis que le jour, la vie humaine reprend à l'extérieur, par une blancheur d'une grande pureté et la présence notable des couleurs végétales. « On tue la nuit pour que les humains vivent le jour » racontait Jonathan.

De par son intention de filmer les animaux, ce film pose également la question de la création d'un dispositif spécifique, permettant au cadre d'explorer ces deux mondes, en venant bouleverser l'ordre établi.

« Maud voulait avoir le point de vue le moins humain possible. Traiter de la façon la plus égale possible les humains et les animaux. » racontait Jonathan. « Très vite, Maud a amené l'idée d'une caméra folle, qui dérange, avec l'utilisation de focales courtes et un travail sur les hauteurs caméras avec beaucoup de plongées et de contre-plongées. L'idée était d'avoir une hauteur qui ne soit jamais tout à fait la bonne, où l'humain est soit trop haut, soit trop bas. Et il y a eu un gros travail d'épuration au montage dans ce sens. Nous avons fait des tests de cadrage en amont du tournage, pendant que Virgil était formé à l'abattoir. Avec un boîtier photo, nous avons répété les chorégraphies, ce qui était particulièrement délicats dans les couloirs étroits de ce décor. Et pendant le tournage, Maud était régulièrement collée à moi pour pouvoir me donner des indications en cours de plan. »



Il me semble intéressant d'étudier l'évolution du cadre au sein de ces deux espaces. A l'abattoir, la scène des cochons est particulièrement mémorable. « Des HMI gélatinés entrants par les fenêtres créaient une atmosphère orangée qui induisaient une parenthèse chaleureuse avant la mort des bêtes, qui apparaît comme plus froide et plus

de, une fois les tubes industriels allumés. » A hauteur des cochons, la caméra vient filmer un instant paisible, les animaux dorment, respirent, vivent. Comme une caresse sur leur pelage, elle passe de l'un à l'autre, en suivant les courbes de leurs corps. Face à ces images, on ne peut s'empêcher de penser au corps humain. Le cadre humanise l'animal et fait progressivement disparaître les hommes. Les visages humains sont souvent laissés hors-champ, contrairement à ceux des bêtes que la caméra scrute avec attention. La présence humaine est ainsi rendue abstraite.

« On tournait en plans séquences et on avait souvent qu'une prise. C'est peut-être à ce niveau qu'était la dimension la plus documentaire. Les choses n'arrivent qu'une fois. C'est quelque chose que personnellement j'ai gardé. En fiction, le miracle que le metteur en scène attend, la prise qui va être montée, il n'y en a qu'une seule. La prise d'échauffement n'existe pas. Si l'acteur joue prodigieusement bien, c'est elle qui sera montée, qu'elle soit bonne techniquement, ou qu'elle soit complètement floue, ou sous-exposée. Quand on ne fait qu'une seule prise, la tension à l'intérieur du plan est très forte. »



Le traitement au cadre pour la séquence chez Virgil est tout à fait différent. Il s'envole et prend de la hauteur. Les sources, placées à l'extérieur et entrantes par les fenêtres, permettent une nouvelle fois cette chorégraphie de la caméra. Filmé en plongée, Virgil partage son déjeuner avec son chien, avant d'entamer un air musical qui déclenche une danse avec la caméra. En plan large, Virgil nous apparaît dans un sur-cadrage avec son instrument. La lumière latérale le fait ressortir du décor blanc qui l'entoure. La caméra s'élance et s'approche de lui. Loin du travelling conventionnel, une sensation d'épaule et d'humanité porte le cadre en mouvement. Le point d'arrivée n'est autre que son chien, filmé en top-shot, par un point de vue sur-plombant, qui est redevenu celui de l'humain. S'ensuit un circuit dans les autres pièces, où la caméra suit la déambulation de Virgil, à

sa hauteur, jusqu'au miroir où il se regarde jouer. On va, littéralement, chercher le regard de l'homme.

Les animaux posent surement de façon plus radicale la question de l'adaptation du dispositif d'image mais je trouve la réponse cinématographique à cette problématique tout à fait réussie dans ce film où les travaux de la lumière et du cadre répondent à la nécessité de pouvoir s'introduire dans le monde animal, se glisser dedans pour mieux lui donner vie à l'écran.

3. LA MISE EN PRATIQUE

Comme je l'indiquais dans l'introduction de cette recherche écrite, l'idée de ce mémoire m'est venue de cas pratiques précis, lors des tournages dans le cadre de ma formation à l'école. De fait, il me semble important d'interroger ces problématiques à travers le prisme des travaux de fin d'étude, communément nommés les TFE, auxquels j'ai participé en cette quatrième et dernière année à la Fémis.

Le premier est le TFE réalisation de Victor Boyer sur lequel j'assurais la direction de la photographie et le cadre et le second est mon TFE image, que je réalisais, en plus des deux postes précédemment cités.

RETOUR SUR LE TFE RÉALISATION DE VICTOR BOYER

Pour son film de fin d'études, Victor a souhaité réaliser un court-métrage de fiction. *Youkali* raconte le réveillon d'une famille privilégiée dans un monde en plein éclatement suite au réchauffement climatique. Tandis qu'ils préparent les conditions de leur survie, un commando de la résistance écologique s'approche progressivement du domaine familial.

UNE COLLABORATION ÉTROITE ENTRE IMAGE ET MISE EN SCÈNE

Ce film est ma quatrième collaboration avec Victor, nous avons déjà travaillé ensemble sur son documentaire, sa gamme en studio et son film de troisième année. J'ai donc, au fil des années, appris sur sa manière de mettre en scène les séquences et sur son besoin d'adaptation du découpage face aux propositions de jeu des comédiens et aux idées qui naîtront une fois tous réunis sur le plateau.

Évidemment, nous avons pris l'habitude de faire un découpage en amont, pour guider notre filmage sur le plateau et pour que je puisse penser mon installation lumière. Malgré un « rêve » de réalisateur de pouvoir tout improviser lors du tournage, le temps dont nous disposons pour tourner chaque scène a rapidement écarté cette idée, qui m'a souvent semblé un petit peu naïve. En effet, il me semble important de régler, très en amont, les problématiques qui guideront l'image de chaque situation : quel point de vue, quel type de sensation, de distance, et de déterminer les grands axes caméra (savoir s'ils vont vraiment tous jouer, ou discuter de ceux à privilégier) car au-delà de questions esthétiques, ces problématiques sont l'incarnation même des intentions visuelles de mise en scène. Les repousser au moment du tournage me paraît donc aberrant. Je pense donc, au contraire, qu'il faut les avoir discutées avec précision pour

savoir, sur le plateau, adapter notre dispositif dans une ligne directrice affirmée et non dans une recherche incertaine, chronophage et peu convaincante formellement.

Toutefois, le nombre de personnages à filmer ainsi que la volonté d'une circulation dans l'espace pour mettre en avant une exploration optimale du décor m'ont poussée à mettre en place des dispositifs d'image répondant à la problématique de mon mémoire. Comment parvenir à créer une esthétique forte tout en libérant l'espace de jeu. J'ai dû éclairer les pièces sans condamner d'axes, pour que l'on puisse tourner et se mouvoir à 360 degrés, ou presque, tout en essayant de créer un contraste satisfaisant, en accord avec l'esthétique établie avec Victor. Nous avons déjà tourné dans ce décor l'an passé donc nous voulions utiliser d'autres codes formels pour ce nouveau projet. Nous nous sommes accordés sur l'idée de travailler des focales plus courtes, avec un contraste important et une profondeur de champ beaucoup plus grande.



Évidemment, l'hypothèse de travailler la lumière naturelle fut abordée mais cette dernière ne permettait ni d'obtenir le niveau nécessaire dans les espaces filmés, surtout avec les diaphragmes souhaités, ni de créer les directions marquées souhaitées, ni de maintenir une certaine continuité de lumière pour un montage fluide sur des séquences qui nécessitaient plusieurs heures de tournage.

Ces contraintes auraient sûrement été beaucoup plus faciles à gérer dans un décor de studio, avec un contrôle permanent des luminosités extérieures et surtout, un accès aux fenêtres et au plafond, permettant un confort de travail incomparable. Néanmoins, et ce depuis le début de ma formation, j'aime beaucoup travailler dans les décors naturels, m'inspirer des directions de lumière existantes, les corriger, les accentuer et surtout, un tel décor (un château entouré de bois) n'aurait jamais pu être reconstruit, du moins avec le budget dont nous disposions.

LA CRÉATION D'UN DISPOSITIF DE LUMIÈRE ADAPTÉ

DE JOUR

J'ai ainsi mis en place un éclairage « fixe » par séquence. La majorité des lumières jour venaient de l'extérieur des espaces filmés. J'utilisais en priorité les ouvertures des fenêtres pour faire venir des directions franches, accentuant le contraste des pièces et apportant du relief à l'espace.

En général, pour les pièces situées au rez-de-chaussée, je plaçais un projecteur derrière chaque fenêtre. J'utilisais le 6KW (pour la direction principale) et le 4KW (et parfois, le M18) pour les autres ouvertures, tous avec une diffusion sur cadre. En-dessous de ces puissances, les effets étaient très peu marqués en comparaison à la lumière naturelle entrante. Pour obtenir davantage de niveau à l'intérieur des pièces, tout en conservant les directions pour ne pas perdre le contraste, j'ajoutais des SL1 sur des barres bouladoux installées juste au-dessus des fenêtres, souvent avec une plaque de déperon courbée entre les deux volets. Lorsque les portes n'étaient pas utilisées par les déplacements des comédiens, j'investissais aussi ces ouvertures pour faire des entrées de luminosités avec des SL1 sur pied, ou en déport.

Globalement, je fus très satisfaite du résultat visuel de ces installations. La seule difficulté fut la continuité de lumière pour une séquence très longue à tourner dans le bureau alors que les journées étaient courtes en cette période de tournage. Les projecteurs ne permettaient pas de maintenir la luminosité du jour qui partait et leurs effets devenaient trop marquants.



Pour les pièces du premier et du deuxième étage, je n'avais pas les moyens matériels de poursuivre avec cette première méthode. Il aurait fallu des tours ou des nacelles. J'avais pris à Panavision des pieds Wind-up et Long-John mais s'agissant d'une architecture ancienne, aux hauteurs sous plafond importantes, ils étaient tout à fait insuffisants pour les étages supérieurs. J'ai donc mis en place d'autres systèmes.

Pour le premier étage, nous avons choisi un ensemble de trois pièces communicantes, dont le papier peint vert à motifs permettait d'ores et déjà un contraste « naturel » entre les peaux des personnages et le fond. J'ai effectué des repérages d'orientation précis et j'ai ensuite discuté avec l'assistante réalisation pour que l'on tourne à un horaire favorable à l'entrée du soleil dans la pièce principale. Ensuite, j'ai travaillé depuis l'intérieur avec des miroirs pour refléter le rayon solaire entrant dans les différents espaces, j'ai aussi utilisé des réflecteurs ainsi que des projecteurs LED (deux SL1 en réflexion au plafond et un FL800 avec chimera placé en 3/4 contre des acteurs) et pour finir un M18 en réflexion dans la grande chambre.

Enfin, nous devions tourner dans une chambre du deuxième étage. Cette pièce, qui intervenait dans plusieurs séquences, fut la plus contraignante pour moi. Victor tenait à explorer une nouvelle pièce, et surtout un espace moins marqué par le style très élégant du décor, plus simple, pour venir illustrer le décalage entre le personnage du fils et le monde familial qui l'entoure. Néanmoins elle présentait pour moi trois énormes inconvénients (en plus d'être à un étage ne permettant pas de mettre une source importante à l'extérieur) : d'abord elle avait des murs très clairs, d'un blanc bleuté qui n'aidait pas le contraste et la profondeur de l'espace filmé, elle avait peu de hauteur sous plafond pour mettre des projecteurs en hauteur et enfin, ses murs étaient incurvés aux angles donc on ne pouvait pas installer de barre bouladoux.



Pour cette pièce j'ai donc mis en place un système d'accroche avec l'équipe machinerie grâce à deux barres en déport sur le haut des volets de la fenêtre, auxquelles nous avons fixé un joker 800. Et j'ai caché un pied avec une fresnel 650w refroidie derrière le rideau de la pièce. À cela venait s'ajouter un réflecteur tenu à la main et un SL1 en indirect selon les plans. Comme la pièce était exposée Nord, l'effet du joker était intéressant et je fus satisfaite de l'installation.

Pour ce qui est des séquences de jour, je dirais donc que la contrainte du 360 ne m'a pas posé beaucoup de problèmes. J'aurais sûrement, sans celle-ci, fait des installations similaires.

DE NUIT

Par définition, la nuit, le ciel est sombre et la luminosité principale ne vient généralement plus de l'extérieur. L'exercice devient donc immédiatement plus délicat.

Au rez-de-chaussée, j'ai beaucoup utilisé les barres bouladoux pour construire des installations au plafond. À travers les pièces, nous avons placé des mandarines et des blondes avec des chimeras, des SL1 et des boules chinoises et quelques lumières plus ponctuelles avec de petites sources fresnels légèrement diffusées. Ces lumières devaient parfois reprendre l'effet des lampes de jeu, que j'ai moins utilisées que les années passées.



En effet, j'ai pris plus le temps de regarder si leur effet était intéressant pour l'image, et souvent, je trouvais qu'elles éclairaient trop le décor. Sinon, les lumières faisaient office de lampadaires de plafond. Mais l'important pour moi était de garder un contraste donc

je plaçais ces sources au-dessus ou en contre des zones de jeu principales et il fallait ensuite faire un travail de jupage important pour couper une partie de leur lumière et faire que les personnages passent d'une zone à l'autre de lumière sans un éclairage uniforme. Nous avons aussi utilisé des bougies à doubles mèches pour amener des points de lumière dans les profondeurs des plans.

Je faisais aussi entrer des luminosités des fenêtres, plus douces qu'en jour évidemment et moins fortes. Pour cela, j'utilisais le M18 avec un full CTO, ce qui restait plus froid que nos sources dimmées à l'intérieur, ou bien des SL1.



Je suis contente de ces éclairages mais je dois dire qu'ils ont souvent entraîné une gymnastique au cadre (au vue des focales courtes utilisées) pour ne pas apparaître dans les hauts des cadres larges en mouvement. J'aurais pu choisir des sources moins volumineuses mais leur qualité de lumière était moins belle. Le tungstène et les chimera apportent une richesse et une douceur sur les peaux que je ne retrouve pas avec les LED dont je disposais. Je pense que j'aurais dû ajouter à nos installations des systèmes pour faire descendre ces lumières selon les échelles de plans, pour en contrôler plus précisément les directions selon les axes et les visages.

La chambre du deuxième étage fut très difficile à éclairer de nuit. En effet, j'ai décidé de garder le joker que j'ai blanchi avec le full CTO mais il ne permettait pas d'obtenir un niveau suffisant à l'intérieur. J'ai donc placé une manda chimera sur un grand déport (le pied étant situé dans le seul angle non visible de la pièce) pour reprendre l'effet d'une lampe de jeu mais cette installation ne m'a pas convaincue. La hauteur sous plafond était très difficile à gérer avec un cadre qui montrait la quasi totalité de l'espace. Je pense que j'aurais dû faire ajouter plus de lampes de jeu et trouver un autre système

que le déport qui prend très vite beaucoup d'espace. La seule fois qu'un pied important était dans la pièce, il m'a beaucoup gêné au cadre. J'aurais dû mieux préparer cet espace avec la décoration pour cacher des pieds et avoir plus de flexibilité à l'intérieur.

Concernant les séquences de nuit, je reste convaincue qu'il est possible de trouver de bons systèmes d'éclairage tout en optimisant l'espace de jeu, à condition de travailler dans des pièces permettant une installation en extérieur ou au plafond.

Pour conclure sur l'installation de la lumière sur ce projet, je dirais qu'elle fut complexe, et elle nécessitait un temps d'installation plus important que la moyenne mais une fois en place, elle permettait de s'adapter facilement au jeu des comédiens, de faire des plans séquences ou des plans longs avec des déplacements importants et surtout de maintenir l'énergie de l'équipe artistique et technique tout au long de la séquence.



LA VIE DU CADRE DANS LES ESPACES DE JEU

Ces dispositifs lumineux m'ont offert une grande liberté au cadre, surtout dans les mouvements qui furent très nombreux sur ce projet, qu'il s'agisse d'épaule, de travellings et beaucoup plus ponctuellement de steadicam. J'aime mêler les différents types de machinerie, chacun apportant des possibilités différentes.

J'ai toujours privilégié les axes vers les fenêtres, ce qui permettait des contre-jours ou des directions latérales amenant davantage de relief et de contraste aux images. Évidemment ce point avait été discuté en préparation avec le réalisateur, sans quoi, nous n'aurions pu parvenir à ce rendu.

CONCLUSION

Le projet de Victor m'a beaucoup appris. Je pense que malgré la volonté de ne pas encombrer l'espace de jeu avec la technique, il est important de rester attentif à la manière dont la lumière réagit selon les axes, les échelles de plans et les comédiens filmés et de toujours avoir sous la main une solution légère sur pied ou à la main pour venir améliorer le rendu visuel du film.

Malgré le fait que certains des plans séquences ou mouvements d'ampleurs seront surement redécoupés au montage, je ne regrette pas d'avoir mis en place ces installations qui ont permis une grande liberté au jeu, à la mise en scène et au cadre.

DISPOSITIF DE MON TFE IMAGE

Dans le but de mettre en pratique les questionnements soulevés à travers ce mémoire, j'ai décidé d'écrire un court-métrage de fiction pour mon TFE image.

Como no te voy a querer raconte l'histoire de Diego, un jeune péruvien, invité en France par son cousin. Ce dernier l'initie peu à peu au microcosme péruvien à Paris. Tandis qu'il cherche à travailler comme tatoueur, son cousin est victime d'une injustice policière et se voit, tragiquement, renvoyé à Lima.

RÉALISER TOUT EN DIRIGEANT L'IMAGE D'UN FILM

La consigne de notre travail de fin d'études est la suivante : réaliser et diriger la photographie sur un film qui illustre notre recherche écrite.

Endosser ces deux rôles sur un projet de fiction accompagnait très bien la mise en pratique de ma problématique puisqu'il n'y avait alors pas d'autres méthodes possibles que le dispositif sur lequel j'ai écrit dans mon mémoire. Il me fallait mettre en place une installation de lumière me permettant de tourner chaque séquence dans son intégralité, pour pouvoir ensuite me concentrer sur le jeu et le cadre une fois le tournage lancé.

Toutefois, il était important pour moi de réussir à créer une esthétique affirmée. Je souhaitais que l'image du film soit réaliste mais avec un travail sur la couleur et le contraste qui la sorte de tout naturalisme. J'ai voulu utiliser des focales plutôt larges et utiliser une profondeur de champ importante, pour jouer sur les arrières plans, les profondeurs et donner une place importante au décor.

Ce fut une grosse charge de travail lors de la préparation mais ça m'a permis à un poste comme à l'autre de répondre aux besoins de façon plus fluide que ça ne l'aurait été en travaillant avec une seconde personne. J'ai essayé d'être attentive à chaque étape de la création, que je tente de retranscrire dans cette dernière partie.

PREMIERS CHOIX ET DIRECTION ARTISTIQUE

LES DÉCORS

Le premier choix à faire était celui du décor principal. Je m'étais fixé deux critères à cette recherche : l'accessibilité (rez-de-chaussée ou premier étage maximum pour permettre un éclairage de l'extérieur) et des murs non blancs (du papier peint ou des couleurs qui me plaisent). La recherche fut difficile mais j'ai trouvé un décor intéressant : une maison de famille, au look très éloigné de l'univers du film mais situé en rez-de-chaussée sur élevé, avec beaucoup de fenêtres et des papiers peints rouges et verts dont la texture

me semblait apporter une certaine profondeur à l'image et surtout un contraste intéressant avec la peau des personnages.

Il nous a donc fallu recréer entièrement la décoration à l'intérieur de cet espace, pour rendre crédible la colocation évoquée dans le scénario et débiter la recherche esthétique du film. J'ai ainsi sélectionné un ensemble de coloris : bleu, vert, cyan, bordeaux, rouge, jaune, ocre. Avec le chef décorateur, nous avons passé des heures à les agencer dans les différents espaces de la maison.

Nous avons beaucoup travaillé les couleurs ainsi que les textures : les draps, les couvertures, les tapis et surtout les voilages et rideaux qui importaient beaucoup à l'éclairage des scènes, pour diffuser ou dissimuler nos sources. Enfin, nous avons disposé dans l'espace un certain nombre de lampes de jeu et de bougies en prévision des scènes de nuit.



Le second décor était un appartement « atelier » sans aucune ouverture sur l'extérieur, ce qui m'a poussé à chercher d'autres méthodes d'éclairage. Il nécessitait moins de travail de décoration, seulement l'agencement de quelques accessoires, miroirs et éléments colorés.

Les rues ont aussi fait l'objet de repérages précis : l'exposition, la largeur des trottoirs et surtout les situations lumineuses des espaces filmés de nuit m'ont fait choisir la belle et vaste avenue de la République pour le jour et pour la nuit, le boulevard de Clichy, illuminé par des lampadaires à LED et les néons colorés de Pigalle ainsi que le quai de

l'Oise, qui dispose de luminaires et de tubes de couleurs tout au long de l'eau, qui reflète elle-même les fenêtres allumées des immeubles alentour.

LES COSTUMES

Venait ensuite la question des costumes. D'abord par soucis de réalisme, d'incarnation de chaque personnage, puis pour poursuivre notre travail sur le contraste « naturel », créé par les densités et les couleurs, avant même d'ajouter de la lumière et la caméra.

Nous avons choisi des vêtements dont les densités étaient plus sombres que les peaux des acteurs, pour permettre aux visages de ressortir plus facilement. Par ailleurs, les coloris choisis pour les costumes faisaient écho à ceux des décors (avec des bleus, bordeaux, rouges, jaunes). Auquel cas, ils étaient parfois utilisés dans un système de rappel ou, au contraire, de complémentarité.



DISPOSITIF DE LUMIÈRE

LES REPÉRAGES

En amont du tournage, je suis allée plusieurs fois sur chaque décor pour repérer, découper et réfléchir à l'installation des projecteurs. J'ai ainsi établi des plans de feu. Évidemment, face à la mise en place des scènes avec les comédiens sur place, et malgré les répétitions faites en amont en dehors des décors, j'ai dû adapter certains plans. Mais de façon générale, les installations lumineuses étaient suffisamment « globales » pour

que l'on s'en tienne au plan de feu (ou sinon nous les ajustions plutôt face au résultat lorsque celui-ci ne nous convenait pas totalement).

L'INSTALLATION

Pour la maison de la colocation, décor principal du film j'ai construit l'éclairage de la façon suivante :

De jour, les projecteurs HMI (Alpha 4, M40, M18, joker 800) étaient placés en extérieur, derrière les fenêtres. Selon les scènes je déterminais leur place dans le jardin : pour qu'ils jouent en contre, en latéral, aussi selon le nombre de pièces qui seraient filmées. À cela s'ajoutait, les projecteurs LED « Boas », créés par la société Rubylight, que nous placions au-dessus des fenêtres, pour reprendre l'effet des HMI depuis l'intérieur, pour ramener du niveau tout en conservant la direction choisie. De même avec le joker 400, qui était souvent employé comme reprise du 800 depuis l'intérieur. Enfin, nous utilisions les SL1, en latéral derrière des cadres de diffusion ou bien en indirect, réfléchis sur le plafond blanc des pièces, placés sur pied lorsqu'un angle ne jouait pas, pour redonner du niveau si nécessaire ou décontraster légèrement à la face.



De nuit, j'utilisais un mélange de sources de diverses natures : les HMI diffusés étaient placés en extérieur avec un Full CTO minimum, les projecteurs tungstènes (fresnels 650w, 300w) ainsi que les LED (SL1, Boas et Raies manta) étaient accrochés en hauteur

dans les pièces pour éclairer en top ou en contre, et les lampes de jeu permettaient de donner des points de lumière dans les cadres et les profondeurs.



L'appartement des clients n'avait pas de fenêtres sur l'extérieur, j'ai donc dû imaginer avec mon chef électricien, Tom Porte, une toute autre manière d'illuminer l'espace. J'ai travaillé davantage en indirect et dissimulé les projecteurs dans les coins non visibles du décor, ce qui était parfois contraignant au cadre, lors des grands mouvements.



DISPOSITIF DE CADRE

J'ai utilisé les optiques zooms « EZ » de chez Angénieux, principalement le 22-60mm qui permettait de couvrir le grand capteur de la caméra Venice de chez Sony et d'avoir une plage de focale correspondant à l'esthétique que je m'étais fixée pour ce film. On dit de leur rendu qu'il est très contraste, ce qui m'a personnellement beaucoup plu. Je n'ai pas voulu ajouter de diffusion comme il m'avait été recommandé. Le zoom me permettait d'ajuster certains cadres en fonction des déplacements de la caméra et des acteurs.



Pour compléter cet exercice de fin d'études, j'ai tenu à pratiquer divers types de machineries :

J'ai beaucoup utilisé l'épaule mais aussi des déplacements en élémack et de nombreux travellings. Chaque machinerie impliquait des problématiques et des rendus très différents. L'épaule a un rendu brut, elle permet d'être très réactif.

L'élémack permet de sortir d'une certaine proximité au personnage souvent induite par l'épaule, tout en gardant une liberté de mouvement et d'adaptation, je m'en suis beaucoup servi pour les grands déplacements dans l'espace, ce que ne permettaient pas toujours les rails qui entraient rapidement dans le champ au vue des focales utilisées. On a été contraint d'utiliser l'élémack sur des plaques de roulement car les tommettes du sol de la maison provoquaient trop de tremblements au niveau de la caméra, mais nous pouvions enlever les plaques de roulements en cours de plan, ce qui n'est pas faisable avec les rails.

Lorsqu'il s'agissait au contraire de mouvements très fluides et précis, ce sont les travellings qui convenaient le mieux. Je les ai utilisés dans les extérieurs et pour certains

moments marquants des scènes en intérieur, pour que la caméra suive un rythme indépendant de celui du ou des personnage(s).



RETOUR CRITIQUE SUR L'EXPÉRIENCE

Je suis très contente du rendu du décor principal, grâce à ses perspectives, la circulation qu'il permettait entre les pièces et ses papiers peints colorés. Deux obstacles se sont avérés particulièrement contraignants :

Bien qu'il s'agisse d'un inter-étage plus bas qu'un premier étage classique, le décor était selon moi trop haut. Cette hauteur induisait une installation de projecteurs lourde. En effet, il fallait systématiquement les haubaner et leur déplacement, même minime, était chronophage. Heureusement que nous avons pu faire des tests de positions lors du prélight.

Par ailleurs, la hauteur sous plafond (d'environ 2m70) était insuffisante à l'installation fixe des barres bouladoux. J'ai résolu le problème en remplaçant les barres prévues avec des SL1 par des Boas directement fixés entre le haut des fenêtres et le plafond pour les scènes de jour. Mais de nuit, j'ai été gênée à plusieurs reprises pour cadrer lors des mouvements de grande amplitude sans dévoiler les barres et les projecteurs installés au plafond.

Pour ce qui est des costumes, je pense que nous aurions dû faire plus d'essais dans le décor car j'en ai modifié plusieurs éléments en fonction des pièces dans lesquelles nous tournions, pour éviter les tons sur tons ou renforcer le contraste avec le fond.

Pour ce qui était de la lumière, je pense que nous manquions de puissance électrique au vue de l'exposition sud du décor, nous étions à la fois chanceux de pouvoir utiliser les rayons du soleil mais en même temps trop soumis à leurs aléas. En fin de journée, nous n'avions pas la puissance nécessaire pour contre-balancer sa disparition progressive.

J'ai été satisfaite du rendu global de l'éclairage par l'extérieur. Les directions franches permettaient un contraste fort et souhaité, et il n'a pas été trop difficile de dissimuler les projecteurs derrière les fenêtres, par les axes, les battants de l'architecture ou grâce aux voilages. A l'intérieur je pouvais effectuer de grands déplacements en toute liberté et changer d'axes rapidement, en m'adaptant au jeu des acteurs non-professionnels et en optimisant leur concentration. Le temps passé sur la recherche des coloris et des textures a porté ses fruits et m'a persuadé de continuer à m'y intéresser de plus près sur les prochains projets.

CONCLUSION

À travers l'écriture de ce mémoire, j'ai pu remarquer la proportion importante de premiers films dans l'échantillon des projets menant à cette recherche. Certains réalisateurs en feront leur méthode de travail tandis que la majorité d'entre eux passeront par la suite à une méthode plus classique.

Pourtant, ceux qui ont creusé cette recherche semblent être ceux qui ont réussi à l'emmener plus loin, à créer par son biais des choix narratifs et formels. Cassavetes et Kubrick en sont deux exemples.

Dans le cas contraire, je pense que cette méthode fut parfois employée, à tort, pour pallier à un manque de précision et d'intentions de la part de la réalisation.

Par ailleurs, j'ai observé la difficulté récurrente de la cohérence, pourtant primordiale, entre la décision de construire un tel dispositif et les moyens réduits de la majorité des projets qui sont à son initiative. En effet, répondre à ces problématiques tout en gardant une exigence esthétique, nécessite un matériel adapté et des possibilités techniques en termes d'équipe et de temps d'installations adéquates.

Cette idée d'un dispositif permettant une recherche sur le plateau m'a interpellée dès ma première année à l'école et continue à être au centre de mes questionnements sur chacun des tournages où je suis responsable de l'image. De manière générale, j'aime pouvoir proposer un éclairage pour une séquence complète (sans pour autant m'interdire des ajustements nécessaires), ce qui me permet de me concentrer sur l'action elle-même, son cadre ainsi que sur le dialogue avec la mise en scène.

Je suis surprise de constater que le corpus de films abordés à travers ce mémoire, par le biais de la problématique d'un dispositif d'image accompagnant une mise en scène à « 360 », correspond finalement aux films qui m'ont le plus touchée aux cours de ces dernières années. Ces films sont apparus au fil des discussions, presque par hasard, comme les exemples de mon questionnement. Ce qui a tendance à confirmer, à posteriori, le sentiment que j'avais avant de débiter mon écriture, selon lequel ce dispositif permet la naissance d'une énergie différente lors du tournage d'un film, qui porte ses traces jusqu'à sa projection sur un écran de cinéma.

SOURCES

SÉRIE D'ENTRETIENS :

Anne Seibel, réalisé le jeudi 1er août 2019, à la Cité du cinéma
Jean-Marc Fabre, réalisé le samedi 22 août 2019, à son domicile à Paris
Jean-Marie Dreujou, réalisé le vendredi 23 août 2019, aux Studios de Bry
Michael Hädener, réalisé le lundi 26 août 2019, au café Francis la Butte à Paris
Katell Djian, réalisé le lundi 2 septembre 2019, au café Francis la Butte à Paris
Marianne Lamour, réalisé le jeudi 5 septembre 2019, au café Le Goncourt à Paris
Michel Amathieu, réalisé le vendredi 13 septembre 2019, à Paris
Jean-Bernard Marlin, réalisé le lundi 16 septembre 2019, au café Le Métro à Paris
Alexis Kavyrchine, réalisé le mardi 17 septembre 2019, au café O Jules à Paris
Agnès Godard, réalisé le lundi 23 septembre 2019, au café Le Goncourt à Paris
Céline Bozon, réalisé le mardi 24 septembre 2019, par téléphone à Paris
Jonathan Ricquebourg, réalisé le mardi 8 octobre 2019, à la Fémis à Paris
Vincent Mathias, réalisé le samedi 12 octobre 2019, au café Jaurès à Paris
Caroline Champetier, réalisé le 28 novembre 2019, à son domicile à Paris
Sébastien Goepfert, réalisé le lundi 16 décembre 2019, au café Barbouquin à Paris
Noémie Lvovsky, réalisé le dimanche 22 mars 2020, par téléphone à Paris
Yvett Rotschied, réalisé le mercredi 25 mars 2019, par téléphone à Paris
Catherine Cosme, réalisé le jeudi 26 mars 2020, par téléphone à Paris
Natali Tabareau-Vieuille, réalisé le vendredi 17 avril 2020, par téléphone à Paris

FILMOGRAPHIE :

A peine j'ouvre les yeux, Leyla Bouzid, 2015
L'Apollonide, Bertrand Bonello, 2011
Barry Lyndon, Stanley Kubrick, 1975
Beanpole, Kantemir Balagov, 2018
Breaking the Waves, Lars von Trier, 1996
Carrément à l'Ouest, Jacques Doillon, 2001
C'est ça l'amour, Claire Burger, 2018
Compte tes blessures, Morgan Simon, 2016
Un couple parfait, Nobuhiro Suwa, 2005
Cris et chuchotements, Ingmar Bergman, 1972
De sas en sas, Rachida Brakni, 2016
Diplomatie, Volker Schlöndorff, 2014
La Douleur, Emmanuel Finkiel, 2017
Exils, Tony Gatlif, 2004

Eyes Wide Shut, Stanley Kubrick, 1999
Faces, John Cassavets, 1968
Félicité, Alain Gomis, 2017
Gorge Coeur Ventre, Maud Alpi, 2016
Happy Together, Wong Kar Wai, 1997
Holy Motors, Leos Carax, 2012
Une histoire d'Amour et de Désir, Leyla Bouzid, 2020
Les Innocentes, Anne Fontaine, 2016
Je ne suis pas un salaud, Emmanuel Finkiel, 2015
Magic in the Moonlight, Woody Allen, 2014
Mange tes morts, Jean-Charles Hue, 2014
Oublie moi, Noémie Lvovsky, 1994
Party girl, Marie Amachoukeli, Claire Burger et Samuel Theis, 2014
Rosemary's Baby, Agnieszka Holland, 2014
Shéhérazade, Jean-Bernard Marlin, 2018
Shining, Stanley Kubrick, 1980
The smell of us, Larry Clark, 2014
La Vie d'Adèle, Abdellatif Kechiche, 2013

BIBLIOGRAPHIE :

Johan van der Keuken, *Aventures d'un regard*, Paris, Cahiers du cinéma, 1998, p.57
Gilles Mouëllic, *Improviser le cinéma*, Yellow Now - côté cinéma, 2011, p.83
Caroline Champetier, « Sur le filmage, notes et propositions avant tournage », Cahiers du cinéma, n°609, p17

SITOGRAFIE :

<https://www.afcinema.com/>
<https://ascmag.com/>
<https://theasc.com/magazine/oct99/sword/pg2.htm>
https://www.cineligue-hdf.org/cineligue/15/2010_2011/elephant/elephant_livret.pdf
<https://ascmag.com/blog/the-film-book/interview-with-harris-savides-filmmaking-process>

REMERCIEMENTS

Anne Seibel, Jean-Marc Fabre, Jean-Marie Dreujou, Michael Hädener, Katell Djian, Marianne Lamour, Michel Amathieu, Jean-Bernard Marlin, Alexis Kavyrchine, Agnès Godard, Céline Bozon, Jonathan Ricquebourg, Vincent Mathias, Caroline Champetier, Sébastien Goepfert, Noémie Lvovsky, Yvett Rotschied, Catherine Cosme, Natali Tabareau-Vieuille pour m'avoir accordé ces formidables entretiens.

Sabine Lancelin, Mathieu Giombini et Barbara Turquier pour leurs précieux retours.

Mes camarades de classe.

Marianne Lamour pour avoir accepté de suivre mon travail sur ce mémoire et pour toutes les astuces de lumière qu'elles nous a transmises durant notre formation.

La Fémis pour ces quatre années d'apprentissage.