LA PROFONDEUR DE L'IMAGE CINÉMATOGRAPHIQUE

étude du rapport figure / espace

Mémoire de fin d'étude du département Image
par Téo Sizun

Encadré par Caroline San Martin et Barbara Turquier
Sous la direction de Sabine Lancelin et Pierre-William Glenn - Juin 2019

La femis
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON

INTRODUCTION

En m'attelant à l'expérimentation de la photographie il y a quelques années, mes premières interrogations furent toutes simples, et en même temps, des plus compliquées. Quand j'essaye de prendre une photo, pourquoi, et ce malgré des essais de focales différentes à différentes distances, je n'arrive pas à retrouver sur ma photographie la force visuelle que mon oeil me procure ? Je me suis rendu compte petit à petit des différents paramètres entrant en jeu, avec l'intuition que le plus fondamental d'entre tous était la profondeur. Que ce que mon oeil me dictait était une force visuelle qui s'inscrivait dans un relief donné, que je ne pouvais retrouver sur un support plat. Par conséquent, je ne pouvais me débarrasser d'un certain sentiment de frustration.

J'attribue au mot *profondeur* ici le travail d'un rapport d'une figure à son espace, et plus localement par le rapport visage / fond sur une image 2D. Car le procédé cinématographique caméra / objectif ne reste qu'une étape comparée à la fabrication de la vision humaine.[1] Celle de l'image projetée contre une seule rétine, qui précède le phénomène d'interprétation des informations binoculaires par notre cerveau. Lui seul est capable de transcrire la sensation du relief du monde tri-dimensionnel nous entourant, un relief qui est absent par défaut de la projection d'une image dans le cinéma 2D. Au cinéma, le spectateur n'a pas la possibilité de se décaler pour percevoir les volumes et ce qu'il y a derrière. Il ne peut donc établir instinctivement une hiérarchie des éléments les plus importants à regarder : un corps dans un espace. Car pour moi, l'essentiel dans une image au cinéma, c'est le visage de l'acteur : il permet au spectateur de percevoir ses émotions[2] en temps réel. Pour ces raisons, sans travail préalable, une image au cinéma parait confuse. C'est donc à l'opérateur d'effectuer cette interprétation de transcription du relief. De mettre en image un espace qui offre un intérêt de la profondeur par la disposition du décor et son ameublement, par sa lumière, par les costumes, avec du noir, du blanc et des couleurs, afin de ramener de la lisibilité. Et d'y intégrer les visages, visibles ou invisibles selon les souhaits de la mise en scène, puisqu'il ne s'agit pas seulement de les voir mais surtout de les regarder. Il s'agit donc pour l'opérateur à chaque fois d'aller le plus possible contre la confusion de l'image, de « nettoyer » comme Philippe Rousselot l'évoque : *Dépouillée de l'inutile, ramenée à l'essentiel, l'image qu'on obtient rappelle l'image mentale que l'on avait entretenue autrefois qu'on avait oubliée, mais qui n'avait jamais complètement disparu, enfouie dans la structure logique de l'image.*[3]

---

1 Voir Préambule

2 Idem

3 *La sagesse du chef operateur* , Philippe Rousselot,

Au contact d'élèves metteurs en scène à l'école, j'avais la sensation de toujours trop contraindre pour l'image. Par exemple j'avais envie de contraindre le cadre, pour pouvoir mettre des projecteurs hors-champ. Ou de ne pas vouloir filmer dans tel axe parce que l'image ne me plaisait pas. Et donc, au fur et à mesure qu'on octroyait de la liberté de champ à une caméra, j'étais de plus en plus frustré car peu à peu mes moyens d'interventions diminuaient. Le problème à mes yeux, c'est que ce n'est pas seulement mon regard qui est en jeu, mais surtout celui du réalisateur ou de la réalisatrice. Il me fallait donc le moyen de trouver un équilibre entre son oeil et le mien. J'avais l'intime conviction qu'en trouvant ce qu'était l'essentiel du travail de l'image, je pourrais le transposer n'importe où, et ce peu importe les moyens disponibles. Me permettant ainsi d'accepter de tourner dans des endroits ou des axes moins intéressants à l'image si je sentais que c'était important, en sachant que je pourrais tout de même faire quelque chose d'intéressant. C'est pour cela que je m'intéresse beaucoup au 360°, c'est à dire au concept de tourner dans tous les axes , avec le moins de contraintes de hors-champ possible afin de trouver une manière de faire de l'image la plus simple possible. J'y reviendrai sur le travail de mon TFE Image et en troisième partie.

En quoi le concept de transcription de la profondeur pour l'opérateur est il une logique d'image qui s'adapte aux différentes mises en scènes, et ce quelles que soient les contraintes de production ?

Nous commencerons par un préambule sur le fonctionnement de la perception visuelle comparée au dispositif de la caméra afin de nourrir une base sur laquelle s'appuiera ce mémoire.
Dans un premier point nous irons voir comment cette problématique de représentation de la profondeur sur support plat s'est posée à travers l'histoire de la peinture afin de dégager des outils. Ensuite nous étudierons ces outils appliqués à l'image cinématographique. Puis nous verrons en quoi ces outils peuvent s'adapter à différentes mises en scène et aux contraintes de production.

SOMMAIRE

- **Préambule** : la perception et le cinéma....5
1. Fonctionnement de la perception visuelle et rapport au dispositif camera/objectif....5
2. Image latente....6

I-Le rapport figure/espace dans la peinture....7

1- Préambule....8
2- La couleur comme forme symbolique....10
3- Importance du contraste clair/obscur dans la perception de l'espace....15

II- Outils de transcription de la profondeur au cinéma 24

A. CAMERA / OPTIQUE : la perspective....25
1. Surface sensible et focale....25
Travail sur le TFE Réalisation....29
2. Stéréographie....30

B. CONTRASTE CLAIR OBSCUR....31
1.Lumière....31
Travail sur le TFE Image....34
2.Travail avec la décoration....35
Travail sur le TFE Décor....36
3.Travail sur les costumes 37
Travail sur le TFE Réalisation....38

C. CONTRASTE COULEUR....39
1.Lumière....39
Travail sur le TFE Décor....39
Monochromie....41
2. Travail avec la décoration....44
a.Accords de couleur....44
b. Aplat de couleur....45
Travail sur le TFE réalisation....46
3. Travail sur les costumes....47

D. TRAVAIL TFE IMAGE....48

II- Rapport à la mise en scène et aux contraintes de production....52

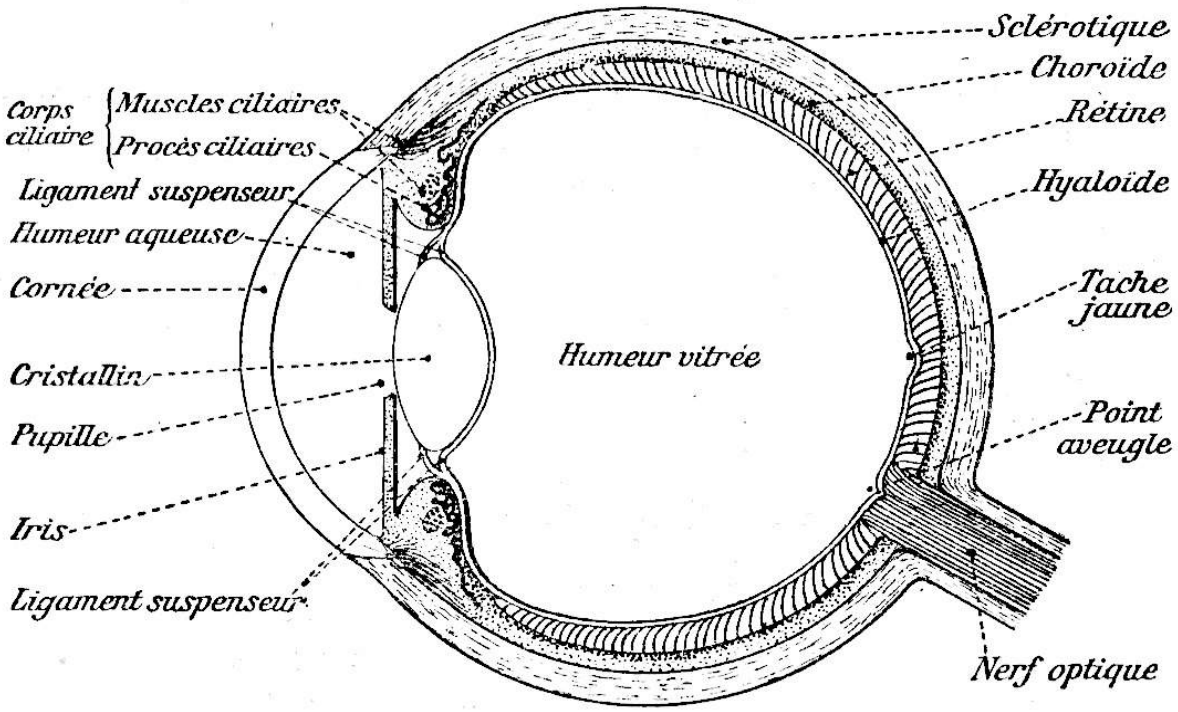
A. Un grand voyage vers la nuit de Bi Gan....53
1. Dispositif....53
2. Sources dans le champ....55
3. Lumière additionelle....59
4. Les costumes 62
5.Visages....64
5. Réflexions....65

B. Shéhérazade de Jean-Bernard-Marlin....66
1. Dispositif 66
2. Lumière à 360°....67
3. Le contraste clair-obscur et les acteurs....70
4. L'appartement de la mère....72
5. Le cabinet du juge....73
5. Une idée....75
6. Réflexions....77

CONCLUSION....79

Bibliographie....82
Filmographie....83

***ANNEXE*....84**
Documents de conception du décor du TFE Image



Globe de l'œil.

LA PERCEPTION ET LE CINEMA

1. Fonctionnement de la perception visuelle et rapport au dispositif camera/objectif.

L'oeil fonctionne de manière analogue au corps caméra / optique : le couple cornée / cristallin est l'objectif qui focalise les rayons lumineux sur la rétine / capteur. Là, les bâtonnets sensibles à la luminosité, et les cônes sensibles à la couleur envoient les informations au cerveau. À la caméra, l'image s'arrête là. Chez l'être humain, les données recueillies par chacun des deux yeux sont interprétées par le cortex visuel situé à l'arrière du cerveau. Ce cortex visuel fonctionne de manière bilatérale entre hémisphère gauche et droit, et traite séparement trois types d'informations : forme, couleur, mouvement. L'image ainsi reconstruite est stéréographique, et «corrigée» pour se calquer sur la perception tactile. Voici un exemple : la surface de la rétine est courbe, nous voyons donc les lignes droites courbes. Il n'est possible d'observer une ligne droite droite qu'à une taille précise. En effet, de même que les objets paraissent plus petit plus ils sont éloignés, plus une ligne objectivement droite est grande, plus les angles visuels se réduisent sur les côté (sur base d'un regard fixe) . Mais le cerveau, qui a cette tendance à la constance, aplatit la ligne parce qu'il sait que si la main la touchait, elle paraîtrait droite. Pour le dire d'une autre manière, dans le cas d'un mouvement simple comme celui d'attraper un gobelet de café sur la table, le cerveau plaque l'image reçue à la distance estimée pour rendre ce geste possible.

L'autre différence avec la caméra réside justement dans la forme du capteur/film.La surface plane du photosenseur est elle similaire à la construction de la perspective plane, et par rapport à la vue elle compense l'effet courbe, occasionnant toutefois des problèmes de déformations latérales. Nous reviendrons plus en détail sur ce point.

2. Première image latente

Avant le passage dans le nerf optique, une image primaire se forme sur la rétine. Elle n'est pas encore interprétée par le cerveau, ni adaptée à une réalité tactile.
Cette image 2D joue dans la perception en temps réel. Dans cet état primordial, elle est très sensible au contraste, c'est à dire un écart important entre deux caractères[1] de couleurs ou bien de tons[2], et les forts contrastes l'attirent : ces derniers créent le pouvoir séparateur [3]de l'oeil. L'enseignant chercheur Claude Bailbé défend l'idée de David Maar «*À ce stade, la surface rétinienne ne "voit" que des plages différemment éclairées, des transitions de lumière, et génère des traits, des contours séparateurs.*»[4] C'est à ce niveau que travaille l'image cinématographique.

Dans son texte *Corps & Pensée,* Claude Bailbé développe l'idée d'une perception motrice en temps réel, nécessaire à la mise en place d'une tension apte à garder le spectateur attentif. «*En s'appuyant sur les mouvements des yeux, du visage, de la tête, des mains, (le jeu corporel) le spectateur ne cesse ainsi d'élargir et de prolonger l'instant présent en le replaçant dans la chaîne des causes et des conséquences.*»
Dans la perspective de produire une image cinématographique coplanaire (2D), il s'agit de profiter de l'image primaire rétinienne, la plus rapide, pour envoyer une image première au cerveau, allant ainsi dans le sens de la perception temps réel. Pour cela, le rapport figure / fond doit être retranscrit en terme de contraste de couleur ou clair-obscur, afin d'aider l'oeil à choisir sa cible.

1 la couleur en soi (bleu, rouge,...)
2 luminosité de la couleur
3 faculté de l'oeil à discerner un détail par le contraste
4 pour aller plus loin, lire «*Vision*» David Maar, 1982

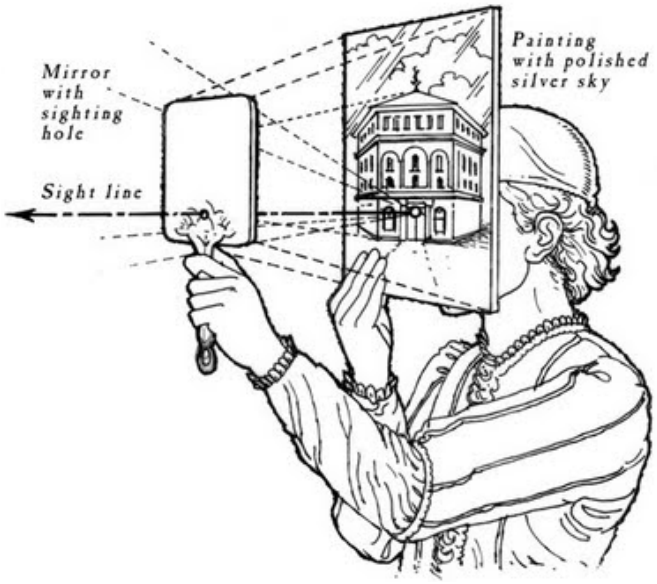
I. LE RAPPORT FIGURE / ESPACE DANS LA PEINTURE

1. Préambule

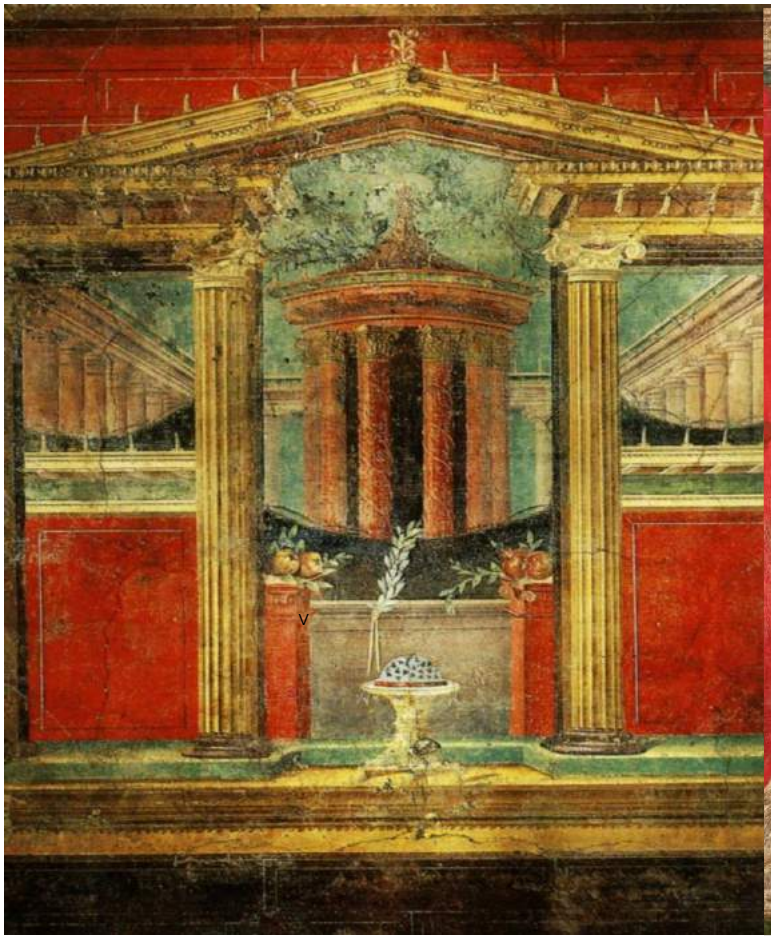
On peut dissocier dans l'histoire de la profondeur deux mouvements : la première qui va de l'Antiquité à l'invention de la perspective au XVe siècle, et celle qui va de cette invention à celle du procédé photographique. La perspective correspond à la transposition de l'illusion d'un espace tri-dimentionnel (la réalité qui nous entoure) mesurable selon trois grandeurs (hauteur, largeur et profondeur) aux deux dimensions que représentent un tableau ou un mur (hauteur et largeur). Les deux enluminures ci dessous, extraites

respectivement des *Très riches heures du duc de Berr*, (1400-1450) et du *bréviaire Grimani (1500-1530),* montrent comment en moins d'un siècle une transition dans la représentation s'effectue : d'un agencement symbolique d'éléments hétéroclites on arrive à une hiérarchisation des tailles des différents éléments en fonction d'un point de vue unifié. Elle met en valeur une utilisation singulière de la couleur à chacun des deux mouvements que j'ai listés. Nous allons voir en quoi ces couleurs sont reliées à la perception d'une lisibilité immédiate de l'image.

Vers 1415 - 1417 Phileppo Brunelleschi, architecte de la coupole de Florence, peint le baptistère vu depuis la porte centrale de la cathédrale. Pour prouver la justesse de sa représentation, il imagine une expérience : au dos de son dessin, il perce un trou pour que l'observateur puisse observer le fameux Baptistère. Puis il vient ajouter un miroir amovible entre le dessin et le bâtiment, qui par un effet avant/après compare sa propre représentation avec celle qu'on observe à travers l'orifice (voir figure ci-dessous). Son expérience tient uniquement dans les conditions imposées : un seul oeil, fixe, dont la position est centrale. Dans ce cas uniquement, sa perspective, obtenue par construction mathématique d'une projection sur surface plane, est considérée comme vraisemblable. Une perspective qu'on peut appréhender en regardant d'un seul oeil à travers l'orifice d'un panneau.



Le point de fuite unique correspond au fait que si, sur une représentation plane, on prolonge des parallèles de l'espace observé, elles se rejoindront (en apparence, sur le plan) toutes en un seul et même point. Une méthode de construction qui demande l'effort d'imaginer un plan entre l'observateur et l'espace à représenter. De représenter sur deux schémas différents les rayons qui partent des objets vers l'oeil vue de coté - en élévation - et vue de dessus - plan -, de tracer le plan imaginaire de projection puis de retranscrire les intersections entre les rayons et le plan de projection en perspective sur un troisième dessin.



2. La couleur comme forme symbolique

D'après ces deux détails d'une peinture murale découverte dans un palais de la ville de Boscoréale en Italie (ci-dessus) datant du Ier siècle après Jesus-Christ , on remarque déjà l'usage d'une perspective pour retranscrire l'arrière-plan [1]. Les scènes d'intérieures, au premier plan, sont transcrites de manière plate. Pour palier à cette utilisation parcellaire de la perspective,et pour éviter toutes confusions il semble qu'un code couleur soit utilisé. Trois couleurs pour différencier les différents plans : le rouge, le jaune et le bleu, les trois primaires. Le rouge est utilisé pour le fond du premier-plan, c'est à dire le mur du palais, le jaune pour l'avant du premier plan (les colonnes) et le bleu pour le ciel, le très lointain.

Le choix du rouge et du jaune au premier plan permettent aux corps de se détacher. Les couleurs primaires sont utilisées en tant qu'aplats[2] dans leur tonalité dite pure, c'est à dire les plus saturées, donc les plus impactantes. Elles font office de guide et permettent de laisser se détacher simplement les corps du fond, dont les couleurs utilisées sont plus claires, moins saturées, plus douces. La peau s'inscrit très bien entre le rouge et le jaune, dont la teinte utilisée semble être un mélange des deux. Les couleurs secondaires et tertiaires sont utilisées pour les vêtements. Les volumes sont juste soulignés par un léger ombrage au niveau des visages et du pli des étoffes. La couleur semble partager un rôle avec la perspective dans la transcription de la profondeur.

1 Voir à ce propros *La perspective comme forme symbolique,* Erwin Panofsky

2 surface de couleur unie

La couleur est générée par notre cerveau lors de l'interprétation de l'image en fonction des longueurs d'onde observées. Notre perception de la couleur est comparative : nous avons du mal à voir de manière constante la dominante colorée d'une image monochrome. Ce qu'on appelle le contraste de couleur, quand il y a une différenciation claire entre deux couleurs ou plus (bleu et rouge par exemple, ou encore noir et blanc). L'oeil fonctionne par comparaisons, il s'habitue rapidement à une dominante de couleur et la rectifie. Notre oeil attend nativement un certain équilibre de couleurs : celle des complémentaires, les couleurs qui s'opposent dans le cercle chromatique. Des couleurs qui, mélangées, donnent un gris neutre. Si l'on prend par exemple un carré rouge à l'interieur duquel on place un carré gris neutre, le gris prendra une dominante de la couleur opposée, le vert. C'est ce qu'on appelle le contraste simultané de l'oeil. Si l'on fixe pendant un moment un carré rouge vif, lorsqu'on ferme les yeux une image latente apparaitra prenant une teinte vert, la complémentaire du rouge : c'est le contraste successif. Ces deux types de contrastes de l'oeil montrent bien l'importance des accords de couleurs pour le cerveau. C'est pour cela que les compositions colorées respectant un équilibre de complémentaires auront immédiatement un aspect agréable à l'oeil. Elles créent une force, comme ici l'usage d'aplats de couleurs pures rouge, jaune et bleu, qui symbolisent les différents plans dans le respect d'une certaine harmonie.

Avec les invasions des peuples de l'est au Vème siècle, la perspective antique est oubliée, mais l'usage des aplats de couleurs pures se perpétue. L'aplatissement de l'espace va de pair avec la concentration des couleurs sur les costumes. (voir page suivante une miniature tirée de la *Genèse de Vienne* (500 ap.JC); page d'après *La Résurrection de Napoleone Orsini*, XVe siècle , Fra Angelico, tout début de la perspective) La déstructuration de l'espace amène une certaine confusion, il n'est pas rare de voir l'espace retranscrit de manière non uniforme , tel que le sol représenté en plan (vu de dessus) et les murs en élévation (vu de côté). Il n'y a plus de délimitation entre les différents plans de profondeur, c'est donc de manière naturelle que la couleur évolue du fond vers la figure. Un usage diversifié des harmonies des couleurs, avec de faibles variations de tons permettent de différencier plus aisément les personnages lorsqu'ils se regroupent par superposition. Dans l'iconologie chrétienne, principale commanditaire des représentation picturales, on note l'importance du fond doré qui rend le rapport sujet / fond confus, dans une certaine logique religieuse[1]. Un fond qui rend d'autant plus nécessaire l'usage de la couleur pour établir une lisibilité dans l'image.

1 voir à ce propos *L'annonciation* de Lorenzetti

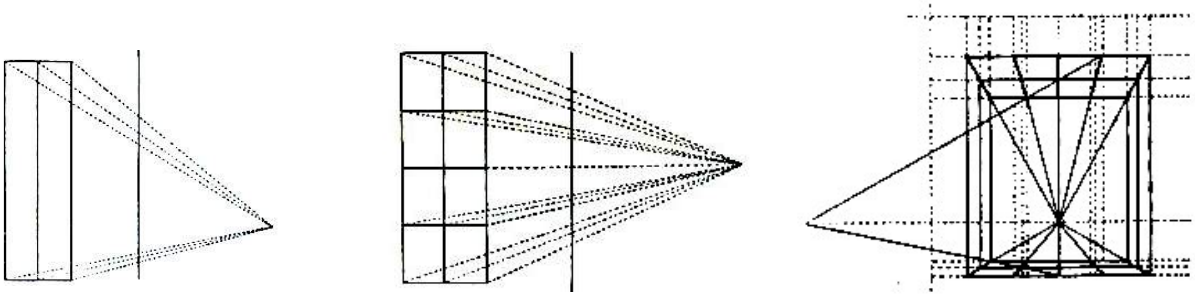
Enluminure issue de la *Genèse de Viennes*, 500 ap. J.-C. Usage du bleu vif, et du rose vif pour démarquer le personnage principal dans chacune des multiples scènes. Les autres personnages comportent des contrastes de couleur attenués de manière à mettre en valeur la saturation du bleu et du rose.

La résurrection de napoleone Orsini, vers 1430, de Fra Angelico. Ici l'usage des complémentaires vives rouge, bleu et doré redirige le regard sur les corps, détachant les visages très proches du fond gris en terme de l'utilité. Notons le costume noir et l'auréole dorée qui met en valeur Saint-Dominique au milieu de la composition.

Les artistes de l'époque romane et du début de l'époque gothique employèrent les couleurs comme moyen d'expression symbolique. C'est pourquoi ils s'éfforcèrent de réaliser des accords de tons simples et purs. On ne cherchait ni à différencier les divers tons colorés, ni à multiplier les couleurs de différents caractères, mais à créer un effet simple, direct et symbolique. De manière analogue, la forme subit cette interprétation symbolique, comme on peut le voir avec les sols et les murs. Il ne s'agissait pas de représenter un espace conforme à un vision, un point de vue, mais bien de reconnaitre indépendamment chaque élément sous une vue la plus susceptible de reconnaitre sa fonction. Un sol sera donc représenté vue de dessus et les murs vus de côté.

Pour bien comprendre cet usage symbolique, on peut prendre l'exemple de l'usage des premiers vitraux de couleurs à la cathédrale de Saint Denis. (XIIe siècle) L'abbé Suger l'expliquait de la manière suivante : «*afin que les instincts de l'homme soient guidés vers ce qui se trouve au delà de la matière.*» Percés par les rayons du soleil, les carreaux laissaient passer les rayons colorés ; et les croyants voyaient ainsi en la couleur une beauté immaterielle, promesse d'un au delà flamboyant.

Nous avons pu voir l'importance de la couleur dans notre regard, essentiel dans la séparation figure / fond, nous allons maintenant analyser le rôle du contraste clair-obscur dans la perception d'un espace.



2. L'importance du contraste clair-obscur dans la perception de l'espace

La perspective se répand rapidement dans tout l'occident, grâce à l'imprimerie, mais surtout car elle propose une méthode de construction utilisable par tous, qui s'oppose à la lente recopie des représentations bibliques, siècle par siècle. Elle favorise donc les échanges de points de vues et d'idées stimulant grandement la reflexion plastique.
Son utilisation et son intégration prend toutefois un peu de temps, et en résulte une courte cohabitation entre symbolisme et perspective. Pour des motifs religieux (l'humanisme va à l'encontre de la vision de l'art par l'église) mais aussi parce que l'art gothique avait cette tradition narrative qui faisait qu'un espace pouvait correspondre à plusieurs temporalités[1]. Par une multiplication des sujets il était ainsi possible de raconter une histoire complexe. Un choix que les peintres furent un peu réticents à abandonner.

C'est avec Jan Van Eyck qu'on trouve cette première unification temps / lieu avec le tableau *La vierge dans une église* (1440 - page d'après) L'artiste utilise une méthode de construction de la perspective à distance courte procurant une immersion accrue, due aux parallèles d'arrière plan accentuées. Le cadre ne se limite plus à son simple support physique, mais s'étend désormais dans l'imaginaire en haut et en bas, à droite et à gauche, en avant et en arrière. Van Eyck matérialise une direction solaire en intérieur, la lumière qui passe à travers les fenêtres de l'église à l'arrière plan. C'est singulier pour l'époque car cette direction de lumière ne peut être observée qu'à un moment précis, du fait de la course du soleil. Il y a donc choix d'une temporalité de représentation. Elle s'oppose à l'absence globale de transcription de la lumière dans les peintures symboliques.
Ce qui est également marquant dans le tableau de Van Eyck, c'est la manière dont la lumière met en évidence la vierge, le sujet du tableau : elle nous montre ce qui doit être regardé. Le ton de son visage éclatant contraste avec le fond, plus sombre. Contrairement à la période symbolique de la couleur, où l'on se restreignait à un usage limité des tons

1 Voir à ce propos *Le couronnement de la vierge*, de Fra Angelico précédement.

La Vierge dans une église, Jan Van Eyck, 1440

et des couleurs, ici chaque caractère de couleur est développé dans une palette plus large. C'est la lumière qui révèle les couleurs, alors que les endroits non-éclairés sont plus ternes, les couleurs moins saturées. L'oeil s'attarde sur les couleurs vives mises en lumière et balaye plus rapidement les zones d'ombres. La toge noire ici permet de masquer la robe rouge, dont la couleur vive aurait éloigné l'oeil du visage. L'enfant, enveloppé dans un linge blanc se démarque sans effort de son fond noir. Le contraste, c'est à dire la différence entre la couleur la plus claire et la couleur la plus sombre, est utilisé ici dans son amplitude maximum. Elle offre au regard d'emblée une approximation de l'espace, comme un ordre de priorité des choses qui doivent être vues en premier. D'abord le nourrisson, ensuite le visage de la mère, puis les fenêtres en haut, les tâches de lumière en bas, puis l'espace. Et ainsi de suite, l'oeil continue son chemin en boucle permettant au passage de développer la récolte de détails dans chaque zone.

Les ombres étaient discrètes et situées en dessous des reliefs, désormais elles s'imposent dans le cadre, plus opaques que jamais. La profondeur est transcrite avec une certaine volonté de nettoyer toute confusion dans l'image, selon une logique de fond sombre / visage clair. L'exemple suivant montre l'importance de la couleur[1] dans le regard d'un espace et de son interprétation psychologique.

Dans *Les Pantoufles* (1658) de Samuel Van Hoogstraten (page suivante) l'usage de la couleur accompagne le regard dans la restitution d'un espace complexe, mettant en valeur les petits détails. Les différents plans de profondeur sont dotés d'une lumière spécifique et propice à une enquête visuelle pour l'observateur : l'oeil attiré par la clarté du fond remonte petit à petit les quatre plans (arrière-plan, troisième-plan, second plan et premier plan). Le fond ,plus clair, attire l'oeil en premier lieu, materialisé par un contraste coloré avec le jaune pur de la nappe et clair obscur avec le tableau au cadre noir. On se raconte dans un premier temps un salon aménagé simplement. La répétition de tons jaune pur vif chaise / nappe / cadrant de porte du 2eme plan / manche à balais nous porte directement au second plan, plus sombre ou le regard circule et dévoile le balai, la serpillère qui sèche, les bords des murs abimés. Par contraste, on voit donc l'arrière-plan comme un espace plus bourgeois, plus chaleureux, et le second-plan plus froid, plus démuni. On remarque alors la clé sur la porte par contraste noir/blanc, les pantoufles sur le palier et le 4 ème plan obscur avec cette amorce de poignée noire. Une porte de service ?

1 En peinture, le noir et le blanc sont considérés comme des couleurs car ils sont fabriqués à partir de pigments, comme le rouge, le jaune, le bleu, etc...

Les Pantoufles ,1658, Samuel Van Hoogstraten

L'histoire se construit dans l'imaginaire et ces derniers détails font résonner l'espace dans toute sa profondeur à travers les différents plans liés par les damiers du sol au contraste plus faible rouge sombre noir et bleu sombre noir.
La clé sur la porte et le rayon de soleil nous indiquent finalement qu'il s'agit d'un moment particulier, qui s'achèvera lorsque la personne refermera la porte et que le soleil n'atteindra plus l'espace.

L'artiste prend réellement conscience de la place du visage en terme de teinte et d'éclairage à cette époque. Tout est fait pour lui donner un relief, pour que l'oeil transite par lui dans son chemin d'analyse. On peut remarquer comment Johannes Vermeer travaille les arrières-plans sur la logique du visage clair / fond sombre, mais aussi du ton sur ton.

Sur *L'astronome* (1668) - page suivante - on peut voir comment la lumière découpe soigneusement le visage alors que les tons assez proches de l'ensemble (marron / brun) pourraient aller vers la confusion. Le contraste clair / sombre permet au sujet de se détacher naturellement du fond et de s'inscrire dans un espace de profondeur. La lumière de la fenêtre éclaire le haut de la tête, alors qu'au fond le meuble plonge dans l'ombre cette partie du mur. Ce qui est singulier chez Vermeer, c'est la manière dont la lumière de la fenêtre se propage jusqu'à une direction zenithale du sujet, qu'une simple fenêtre placée devant le modèle à son niveau ne pourrait produire seule. En analysant la lumière de ses oeuvres, on imagine que l'atelier de Vermeer, comme beaucoup de ses contemporains, disposait d'une lucarne orientée vers le nord . La fenêtre latérale récurrente dans ses oeuvres (*La Lettre, Liseuse à la fenêtre, jeune Femme debout devant une épinette ...*) semble laisser passer les rayons du soleil, impossible pour une exposition nord, surtout dans ces régions septentrionales. Il semblerait que ce soit la douce lumière du nord (celle du ciel) qui vient rajouter cette lueur zénithale / venant à contre-jour, prompte à découper facilement le sujet.

Sur *La Laitière* (page d'après) 1658, on voit comment le peintre compense la confusion du ton sur ton. Ici, alors que le teint clair du fond est très proche de celui du linceul porté par la sujette, la direction de lumière permet au volume du corps d'exister. Remarquons la rigueur avec laquelle est retranscrit l'effet d'ombre et de lumière provoquée par la fenêtre : alors que le fond s'éteint progressivement, la lumière continue d'atteindre les formes proches de la fenêtre, découpant de manière efficace le premier plan. C'est intriguant quand on sait que le peintre peignait par le biais d'une observation indirecte :

L'astronome, 1668, Johannes Vermeer

La Laitière , 1658, Johannes Vermeer

Vermeer utilisait une chambre noire pour observer ses “scènes” dont il peignait jusqu’aux défauts optiques - on peut remarquer les petites taches floues brillantes qui recouvrent la corbeille à pain et même son contenu - qui lui n’est pas sensé briller.[1] Il observait donc un espace projeté sur un plan, prévisualisant ainsi l’aplatissement de l’image. Sans doute avait-il pu observer plusieurs jours durant l’évolution de la lumière naturelle et remarquer ses effets les plus singuliers, et choisir les plus intéressants pour retranscrir un espace et une atmosphère.
Il est étonnant de voir comment la quête de l’espace au travers de la perspective plane s’est enrichie d’une reflexion sur la temporalité et surtout sur la lumière. Ainsi la couleur peut s’utiliser de deux manières différentes : soit dans des gammes réduites tels que l’aplat pour susciter une force visuelle grâce à un contraste de couleur ; soit dans des gammes étendues du noir au blanc avec une restriction de la couleur en soi. Ces deux voies sont toutes les deux responsables du chemin de l’oeil dans une image 2D.

1 Voir à ce propos *Histoires de Peintures*, Daniel Arasse

Assurance sur la Mort, 1944, Billy Wilder, chef opérateur John F. Seitz

Napoléon, 1927, Abel Gance, chef opérateur Jules Kruger

Le début de la prise de vue cinéma est essentiellement documentaire (tournage à travers le monde des *actualités)* , l'arrivée de l'éclairage artificiel remplace progressivement la lumière naturelle pour établir une lumière constante, indépendante des aléas de la météo. Utilisé dans un premier temps de manière sommaire, l'éclairage se stylise pour reproduire à l'instar des peintres hollandais, le naturel de la réflexion des rayons de soleil sur les visages ou bien la dramaturgie d'une lumière naturelle, se servant de ce qu'ils observaient dans le réel.
A l'image des lumières des peintures de la renaissance, les opérateurs allant le plus loin possible dans leur démarche justifient les sources de lumière, à l'aide d'une fenêtre, ou d'une lampe de jeu. L'impression de réel se fabrique à l'aide de directions simples suggérées par les éléments visibles (fenêtre, feu, luminaires). Marc Salomon définit deux types de lumière dès les années 30 dans son livre *Sculpteurs de Lumière* : le style de lumière américain privilégie le *star system*, le visage des acteurs et des actrices ,en quête d'un idéal plastique ; en Allemagne l'atmosphère est préférée, on éclaire par petites touches et des directions de lumière franches et contrastées travaillent l'arrière-plan.

« *Avec le style germanique on éclaire les décors, avec le style américain les visages.*[1] » Arthur Crabtree, cadreur

C'est ce rapport entre les deux qui guidera les opérateurs dans leur recherche de l'Image. Jusqu'ici nous avons pu mettre en evidence deux manières de travailler le rapport corps / espace : le contraste colorimétrique et le contraste clair-obscur. Avec l'arrivée du procédé photographique et de la caméra, un troisième paramètre se dégage : la perspective. En effet le choix du couple caméra/objectif a une incidence essentielle sur le rendu du rapport figure/espace.

1 que cite également Marc Salomon

II. OUTILS DE TRANSCRIPTION DE LA PROFONDEUR AU CINEMA

A. CAMERA-OBJECTIF

usage de la perspective

A1. Focale et taille de surface sensible

If Beale Street Can Talk, 2019, de Barry Jenkins, chef opérateur James Laxton

En choisissant le couple caméra / objectif adapté, il est possible de modifier le rendu des perspectives dans la restitution du rapport corps / espace. Le principe de la perspective plane a un principal défaut optique, lorsqu'on la compare à la vision humaine. Le peintre Pierre della Francesca expliquait dans son traité sur la perspective (&vers 1460) que ce défaut provient de la distance de prise de vue. En effet, la projection perspective sur plan a tendance à déformer les objets lorsqu'ils s'éloignent du centre optique. Le peintre le montre avec la représentation d'une série de colonnes, objectivement semblables (voir page suivante). Il remarque que plus on observe de près les colonnes plus la projection plan agrandit les objets sur les bords. Fonctionnant de manière analogue, le corps caméra / objectifs peut cependant compenser cela en jouant sur la taille du capteur. Ainsi les courtes focales déforment d'autant plus que la surface d'émulsion / capteur est réduite, comme on peut le voir sur les plans larges des reportages télévisés .

Par rapport à une taille standard de capteur 35mm, la focale normale se situe entre 40 et 50mm. C'est autour de ces focales qu'on retrouve empiriquement les perspectives les plus proches de notre vision. Celles qui sont en dessous développent une tendance à déformer les bords, celles qui sont au dessus rendent l'arrière-plan plus abstrait. Le 50mm, par rapport à la taille du 35mm, a un angle de champ d'environ 30 à 40° ce qui correspond à peu près au seuil de reconnaissance des couleurs et des formes pour l'oeil.

Le phénomène des déformations latérales

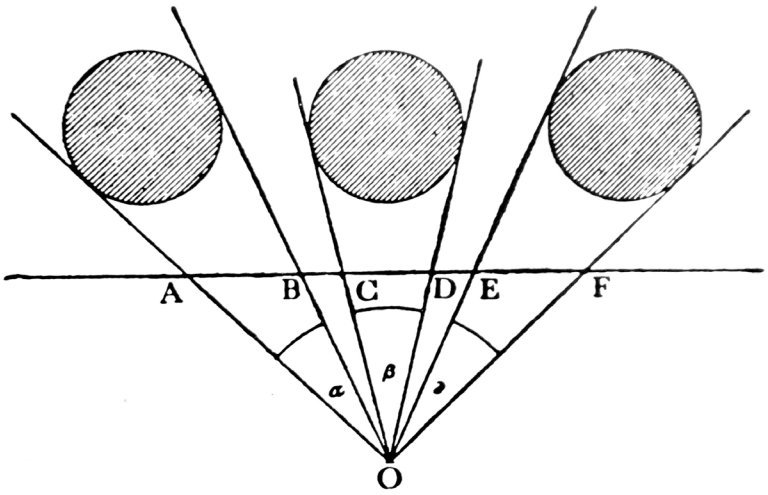


Schéma des colonnes de Pierro Della Francesca, dessiné par Léonard de Vinci. O est l'observateur, et la ligne droite simule la projection plan nécessaire à la perspective. On voit que AB et EF > CD.

On retrouve bien trois colonnes vue toutes trois selon trois angles alpha, beta et gamma égaux.. Elles sont donc perçues à taille égale. Si l'on intercale un plan de projection, on se rend compte que les colonnes sur les côtés paraissent plus larges que celle du centre. Ce rapport de déformation tend à augmenter plus O sera proche des colonnes.
Léonard de Vinci, reprenant l'exemple de Pierro, préconisait de prendre une distance de représentation «*au moins vingt fois supérieure à la plus grande hauteur ou largeur de l'objet à représenter.*»[1] pour pallier à ces problèmes. Ce qui correspond, à cadre égal, chez le dispositif caméra / objectif à un allongement de la focale.

1 voir «*La perspective comme forme symbolique*» Erwin Panofsky

Pour le chef opérateur Robert Richardson, une grande taille de capteur/émulsion, comme le 70mm rend des perspectives plus naturelles. On constate dans la photographie dite « moyen format » (plus grand que le 35mm photographique) qu'elle permet de rendre les visages peu déformés à une distance courte, provoquant une impression de proximité plus forte une fois développée sur une grande surface. Une grande taille de capteur permet de faire disparaitre cet espace intermédiaire - celui entre nos yeux et le visage à observer - que notre cortex gomme naturellement dans l'interprétation de la vision binoculaire. C'est ce paramètre qui joue lorsqu'on observe une image prise à l'aide d'un objectif anamorphique [1]: on a l'impression d'être plus proche des acteurs.
En fait c'est qu'un agrandissement de la surface sensible permet l'usage d'une focale moyenne avec un champ plus grand. Ainsi il est possible d'accentuer la perception de l'espace en gardant une perspective proche de celle obervée avec la vision directe.

If Beale Street Can Talk, 2019, de Barry Jenkins,
chef opérateur James Laxton

1 un objectif qui déforme à la prise de vue, permettant l'usage d'une focale courte pour obtenir un champ très large à l'horizontale, tout en ayant une focale plus longue sur les verticales. L'image est ensuite décompressée en post-production ou dans la caméra.

James Laxton en fait un usage pragmatique sur les décors naturels de *If Beale Street Could Talk* (2018) de Barry Jenkins : elle lui permet de tourner dans des appartements modestes de New York et même dans leurs toutes petites salles de bain, en étant moins contraint par la focale et la distance courte. Il l'utilise également de manière narrative : le couple faisant office de protagonistes principaux visitent une sorte de hangar dans lequel ils tentent de se projeter après une future remise à neuf (premier photogramme de la partie, et ci-dessous). Laxton utilise la profondeur comme double effet immersif et sensitif, à l'aide d'une perspective similaire à celle des tableaux de Van Eyck.

If Beale Street Can Talk, 2019, de Barry Jenkins, chef opérateur James Laxton

Au fur et à mesure qu'ils débattent, la caméra sur steadycam se promène autour d'eux et dévoile l'arrière plan avec la perspective du 50mm. Ainsi le 50mm bénéficie au volume du visage et à celui de l'arrière-plan. La taille de la surface sensible permet de jouer sur la perception du rapport figure / espace, d'encrer le personnage dans une réalité architecturale.

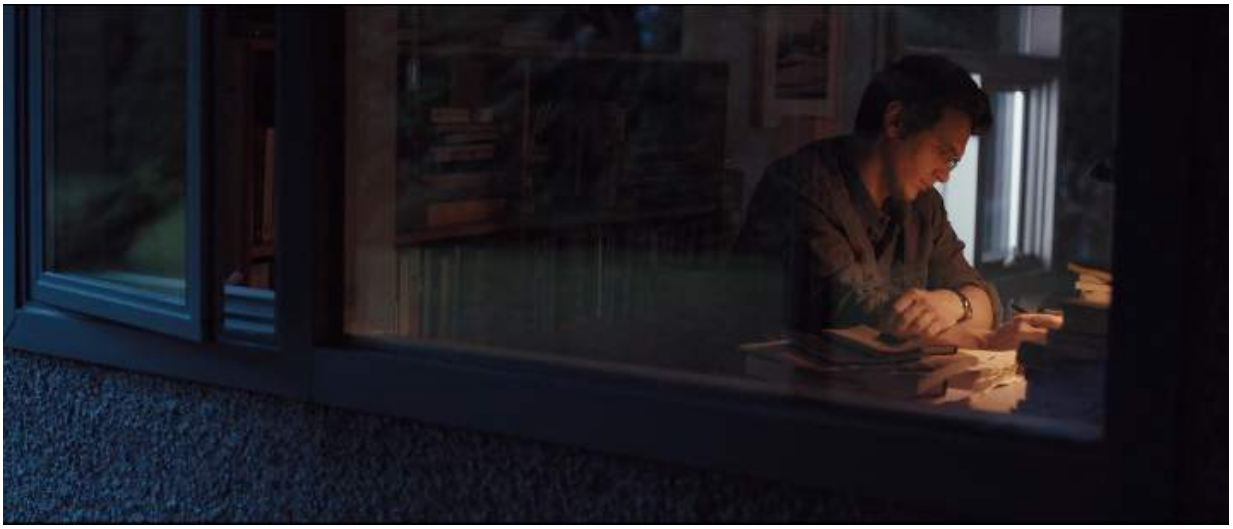
TRAVAIL SUR LE TFE REALISATION

Sur le film de fin d'étude de Janloup Bernard, *Loin du Sud* , le réalisateur et moi souhaitions partir avec une seule focale. L'ayant déjà accompagné sur un précédent court-métrage en troisième année, je savais qu'il allait vouloir expérimenter à l'épaule. Il aime beaucoup ce type de point de vue, d'assumer la caméra comme un oeil qui se promène, qui des fois se replace pour avoir un meilleur angle. On trouvait que la continuité de focale accentuait les sautes de caméra dans l'espace et mettait mieux en avant ce point de vue singulier. Je souhaitais tourner en anamorphique, car les décors allaient être très compliqués (mobile-home étroit au papier peint jaune clair que je n'aimais pas, grande cuisine avec beaucoup de fenêtres , chambre d'hotel de luxe difficile à éclairer). C'est à dire que je n'étais pas sûr de maitriser à chaque fois l'arrière-plan (sous-effectifs d'équipe image, et plan de travail très chargé) et que la sensation de proximité des visages apportée par ce type d'objectif allait pouvoir m'aider à ajuster le rapport figure/espace. Les contraintes de production ne permettaient pas d'essayer plusieurs focales anamorphiques. On a donc fait un essai de plusieurs valeurs de plans à l'école avec une série sphérique en essayant de recréer des conditions proches de ce qu'on allait avoir (interieur d'une voiture, cuisine, endroit exigu..) On s'est donc arrêté sur un 32mm qui selon nous était le plus adapté à chacune des situations (ce qui donnait un 60mm en anamorphique).

A2. Stéréographie

-

Dans *Everything will be fine* (2015) Wim Wenders et son chef opérateur Benoit Debie font un travail tout en subtilité de l'utilisation du procédé stéréographique. Jusqu'alors principalement utilisé pour cet effet hérité du cinéma forain qu'est le jaillissement, Wenders et Debie montrent qu'avec ce procédé un autre regard est possible, plus singulier. Le jeu avec le relief se situe principalement au cadre, ou le directeur de la photographie cherche constamment le surcadrage, un jeu avec plusieurs plans de profondeur, souvent avec du mouvement pour les mettre en rapport, les faire se mouvoir à une vitesse différente. Le spectateur retrouve la sensation des volumes, le toucher visuel qui fait que l'oeil n'a plus à être guidé dans la perception mais peut initier son propre voyage. Un jeu pour le regard qui se promène et qui savoure ce relief retrouvé sur toute la longueur du film. En projection 3D, l'image s'affranchit du rapport figure / fond , «*l'ancien étagement des plans de profondeur fait place à une succession d'épaisseurs palpables par les yeux.*» (Claude Bailblé)



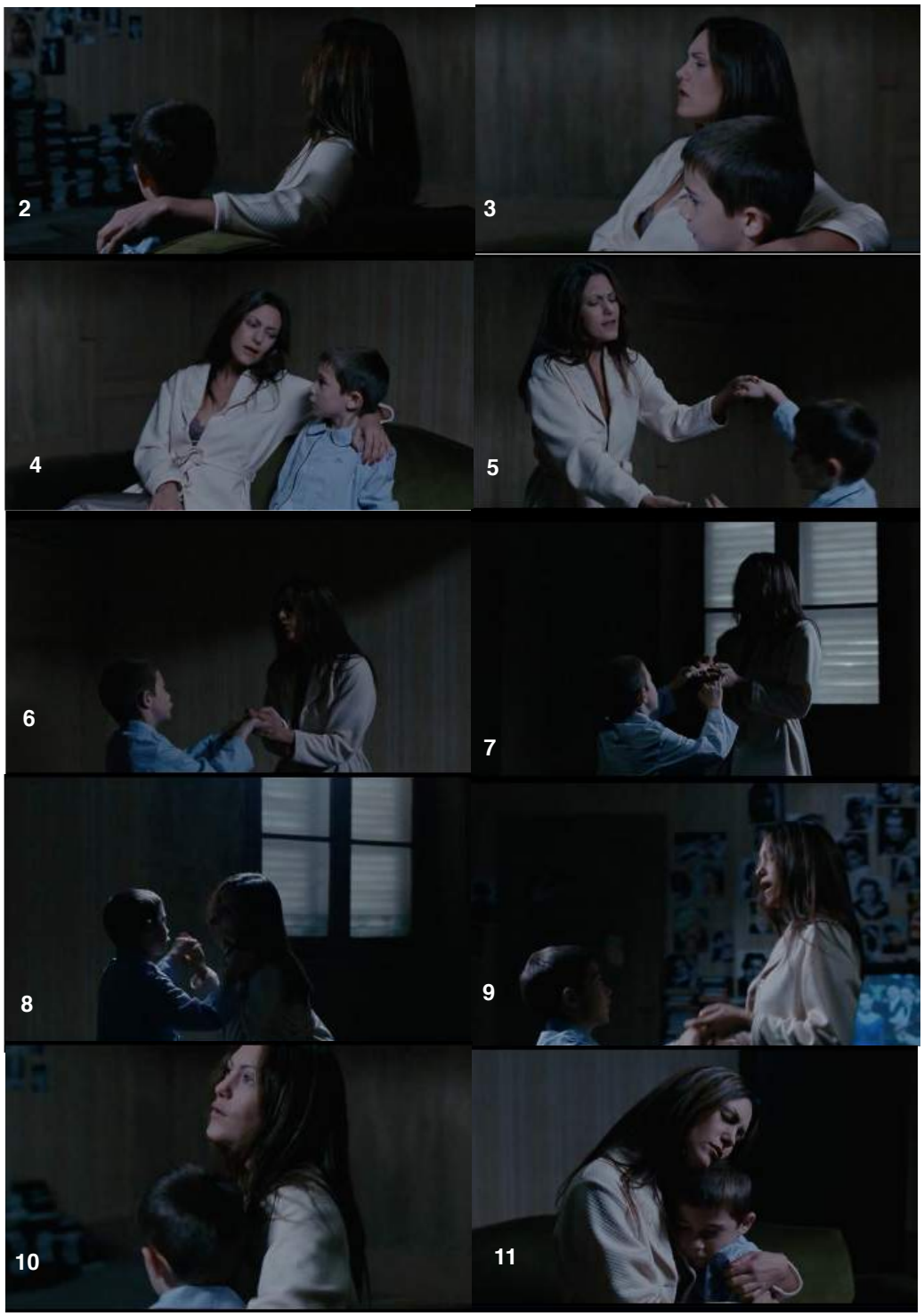
1

B. CONTRASTE CLAIR-OBSCUR

B1.Lumière

Extrait de *Dernière séance*, réalisé par Laurent Achard et éclairé par Sabine Lancelin (2011) représenté ici sous une suite de photogrammes (ci-dessus et page suivante).

Ce plan est un souvenir du personnage principal quand il était enfant avec sa mère. L'idée de ce plan est qu'il dure le temps de la chanson. Au cadre un travelling circulaire est mis en place de manière à pouvoir tourner à 360° autour des deux acteurs qui dansent. On peut voir le travail à la lumière construit autour du rapport visage / fond et inspiré par les rapports visage clair / fond sombre et visage sombre / fond clair du clair obscur en peinture. On peut dissocier deux sources d'éclairage distinctes : un projecteur à lentille de fresnel installé au plafond, joué comme une lucarne imaginaire, qui éclaire les deux personnages et la fenêtre laissant entrer la lumière du jour, plus faible. Lorsque la caméra est face à la fenêtre (**7** et **8**), le projecteur dédié aux visages éclaire à contre-jour. Les visages se découpent ainsi de la manière visage sombre / fond clair. Le mouvement de caméra dévoile petit à petit le fond de la chambre et se retrouve à l'opposé de son point de départ, dos à la fenêtre, avec la lumière du projecteur arrivant dans le même axe que la caméra (**4**). La lumière est ainsi « face », les visages pleinement illuminés. Pour pouvoir obtenir ce fond sombre nécessaire à la mise en valeur des personnages, un travail particulier a été effectué sur le fond.


2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

Une suspension de borgniol au plafond (tissu en velour noir épais originaire du théâtre et utilisé pour travailler le contraste sur de grandes surfaces) permet de couper la lumière du projecteur sur le fond, celle qui passe au dessus des acteurs. Ensuite, cet endroit du mur a été assombri à la peinture pour être proche du noir dans cet axe. Pour la directrice de la photographie Sabine Lancelin, la meilleure façon de mettre en valeur un visage est une lumière de face assortie d'un fond noir ou au moins plus sombre qu'un gris neutre à 18%[1]. L'équipe de décorateurs a donc peint les murs de la chambre pour qu'au moment où la lumière arrive de face sur les visages, le rapport visage / fond respecte ces recommandations.
Un travail de concordances des tons a été fait entre les costumes et les murs. Le bleu du pyjama du petit garçon se retrouve dans la teinte bleutée de la lumière de la fenêtre qui touche le fond, plus marquée sur les photographies à dominante blanche, et par l'écran de télévision à la lumière froide. La teinte de la robe de chambre de la mère, blanc cassé/ pêche se retrouve dans la teinte du mur. La lumière des visages est équilbrée avec celle de la pellicule, permettant de ressortir une teinte naturelle des visages tandis que celle du fond est déséquilibrée, paraissant plus froide. Le mouvement fait varier l'arrière-plan derrière les personnages, de même que l'axe de la lumière qui les éclaire permettant ainsi de faire ressortir les volumes.
Commes pour les peintures du clair-obscur, l'utilisation maximale de l'amplitude du contraste noir / blanc va de pair avec un usage restrictif du caractère de couleur, ici une palette étendue de ton jaune-orange clairs et de tons bleus clairs.

L'intérêt d'un tel mouvement est de dévoiler petit à petit le décor, délivrant de manière progressive des indices sur la psychologie du personnage, en arrière-plan. Sylvain est un projectionniste solitaire qui, par pulsion, tue des femmes et les découpent. Le film s'attache à chercher l'origine de cette fascination ambiguë de manière minimaliste. Un travail d'épuration a été fait sur les fonds, où le mur est essentiellement sobre, simplement recouvert à un endroit de photographies d'actrices. Le décor montre donc, à la manière du manque d'empathie du tueur, un intérêt pour une forme d'abstraction. L'usage ici du contraste clair-obscur ,du rapport visage clair / fond sombre guide l'oeil dans la complexité du plan, pour qu'il ne regarde que ce qu'il doit voir, à savoir les comédiens pendant une grande partie du plan. Puis, lorsqu'ils sont à contre-jour, l'oeil se déporte sur le fond et regarde le travail du décor (**9**) pour être rappelé sur les corps grâce au travail de concordance des tons.

1 charte de gris neutre utilisée souvent aux essais d'exposition de la caméra.

TRAVAIL SUR LE TFE IMAGE

Une scène a été tournée dans un garage avec les murs gris et blanc sale, avec beaucoup de fenêtres. Nous étions en équipe réduite à ce moment là donc impossible de maitriser completement la lumière de l'espace. J'ai donc placé l'acteur pour le premier-plan juste en dessous de la fenêtre pour qu'une douce lumière tombe sur lui afin de le détacher subtilement du fond, assez proche en terme de densité. J'ai également coupé à la face avec un grand borgniol noir pour assombrir au maximum le visage. Pour le plan suivant j'ai laissé la grande entrée de lumière à la gauche qui vient modeler le visage de manière latérale. Ce qui était gênant c'est que le fond était un peu trop éclairé, j'ai donc fait assombrir la droite de son visage avec le borgniol et fait jouer un tube fluo au plafond pour venir découper la partie sombre du fond. C'est un peu fort, mais cette scène est plutot dramatique, et comme mes acteurs ne parlent pas, l'image parle à leur place. Pour ces deux plans, c'est une sorte d'entre deux entre visage clair / fond sombre et visage sombre sur fond / clair. Cette technique reste un outil et c'est toujours plus enrichissant à mon goût de jouer avec que d'y coller à tout prix. Quand les contraintes de production sont trop importantes pour influencer l'arrière-plan on peut toujours tenter des choses sur les visages, sur des plans relativement serrés, car ils nécéssitent moins de surface de noir, ou un projecteur moins puissant (on peut agir de plus près).

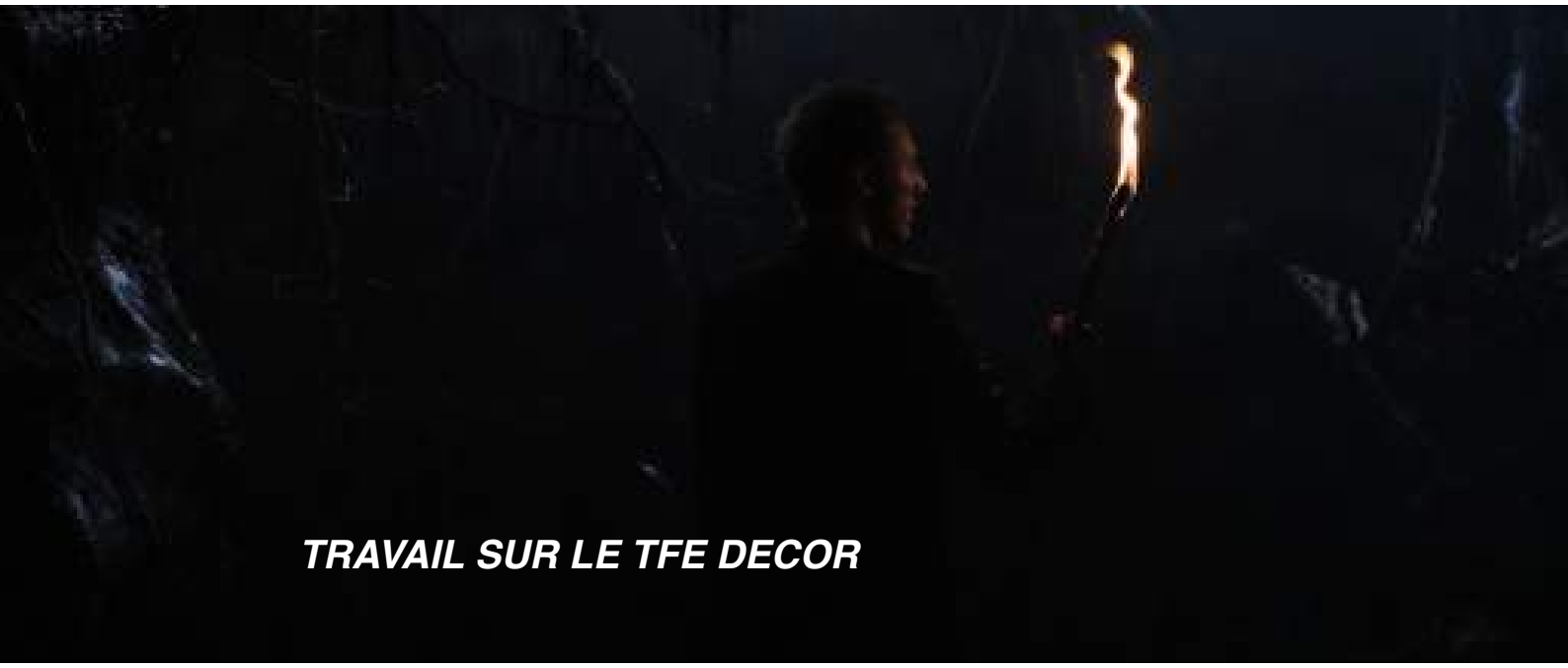
B2. Travail avec le décor

Direction de laphotographie : Sven Nykvist

Lorsque la lumière ne peut être aussi contrastée comme pour le plan d'*Une dernière séance* analysé précédemment - pour des raisons de contraintes de production ou de choix de mise en scène -, il est possible de travailler ce rapport figure / fond avec le décor. La cheffe décoratrice Anna Asp parle du rapport du visage à l'espace dans son travail de conception sur le film Fanny et Alexandre, d'Ingmar Bergman.

«*Bergman exigeait de longues préparations : avant chaque tournage , nous devions effectuer des tests photos en plaçant le visage des acteurs devant chacune des couleurs et chacun des tissus que nous devions utiliser. Toutes les conditions d'éclairages devaient être explorées. A partir de ces tests, nous retenions la combinaison qui fonctionnait le mieux. Cette expérience m'a aidée à prendre conscience qu'il faut attirer l'attention du spectateur sur les acteurs et non sur le décor.*»

Le film comporte de nombreux décors travaillant le contraste clair-obscur, comme celui de la boutique d'apothiquaire du personnage de l'oncle Izac. Le noir est utilisé pour simplifier la perception de l'espace : par exemple le fond de la commode derrière le personnage est peint en noir, ne laissant ressortir que la structure du meuble et les quelques objets qui le composent. Un travail de restriction des couleurs utilisées est effectué sur les différents objets de curiosité disposés à l'arrière plan : le doré et le marron sombre - avec une touche de rouge, sombre,- comme contrepied. Des objets plus clairs composent le premier plan. Il y a ainsi différenciation entre l'espace derrière les comédiens et celui devant La cheffe décoratrice n'oublie pas de disposer des touches de blanc comme le petit mouchoir de poche à gauche du cadre, et le cristal des chandeliers en hauteur qui font apparaître la lumière éclatante du jour par brillance.



TRAVAIL SUR LE TFE DECOR

Sur le TFE Décor de Youri Szlamka où j'étais chef opérateur cette année, il s'agissait de filmer une grotte construite en studio. Pas si évident à l'image car il fallait installer une obscurité tout en sculptant le décor, sans oublier l'acteur qui allait déambuler dedans. Il fallait donc privilégier des petites touches très claires et garder le reste sombre pour conserver l'effet de contraste en projection (s'il n'y a pas assez de lumière brillante, l'oeil s'accomode à l'image sombre et elle devient grise) L'acteur allait être éclairé par le biais d'une torche, son visage allait donc osciller entre lumière faible et lumière forte. Il fallait donc que le fond reste le plus sombre possible. Youri a fait peindre sa grotte de manière très dense, presque noire. Nous avons utilisé un petit peu de fumée pour venir récupérer des détails dans les ombres. (ci-dessus) Cela a fonctionné à une certaine distance de l'acteur et du fond. Pour les plans plus proches, où la caméra était physiquement près du couple acteur arrière-plan, ce n'était pas suffisant et on aurait pu opter pour une couleur plus claire à ce moment là. On souhaitait tous les deux mettre en avant les matières par les brillances occasionnées au passage de la torche, mais l'axe de la caméra était trop face pour rendre l'effet suffisant (ci-dessous). Avec le recul, je pense qu'il aurait fallu placer la caméra plus de biais vis à vis du décor, pour attraper plus de brillances au cadre.

B3. Travail avec les costumes

Dans le rapport figure / espace, le rôle du costume dans l'intégration de l'acteur dans le décor est primordial : c'est lui qui ancre physiquement le visage dans le cadre, et donc le corps dans l'espace.
Au début des années 1950 l'opérateur Gianno Di Venanzi tourne ses premiers films en tant qu'opérateur et effectue un travail particulier sur la question.
En extérieur, il se sert de la composition en niveau de gris global de l'arrière-plan pour choisir la teinte du costume. On peut le voir dans son second film à l'image *Achtung ! Banditi! (1951)* de Carlo Lizzani *:* dans le premier photogramme les costumes gris sombre contrastent avec l'herbe et la vallée grises clair. Dans la seconde image, il reprend le même concept sur fond de ciel clair, aidé par la contre-plongée de la caméra. Dans la troisième capture, il fait utiliser deux costumes, un noir et un blanc, se détachant de la dominante gris sombre/gris clair de l'arrière plan urbain. Ainsi la teinte des costumes se retrouve très peu dans l'arrière plan - à part en haut du cadre avec le blanc du ciel et l'ombre noire du toit. La teinte gris sombre du tram, en mouvement, se détache de la dominante gris clair de la façade et permet de créer un second plan visuel, entre le premier et l'arrière plan. Ainsi Di Venanzo travaille le niveau de gris sur la profondeur, et marque les costumes dans un premier plan, distinct du fond. L'oeil repère alors immédiatement la figure de l'espace et lui permet de suivre efficacement les protagonistes du récit même dans un environnement actif, fourmillant de détails et d'activité.

TRAVAIL SUR LE TFE REALISATION

Sur le TFE réalisation *Loin du Sud*, les costumes m'ont permis de réequilibrer le rapport visage fond lors d'une scène dans une réception (ci-dessus) . Les murs étaient tout blanc, tout propres, avec très peu de matière. Plus l'espace réduit, le travail du contraste était très difficile. On a eu très peu de temps d'ajustement, c'est quand les comédiens sont arrivés en costume que j'ai su que tout allait se jouer dessus. C'est donc les vestes noires qui amènent l'ombre et cela marche assez bien pour décrocher les deux standardistes du fond. Le noir renforce la présence du jaune : mis en présence du blanc, le jaune parait pale, avec du noir le jaune est plus dense et rend plus forte la perception de sa couleur. De même pour la teinte rouge de la lumière de la lampe sur le visage, qui se détache du fond par contraste de couleur.

C. CONTRASTE COLORÉ

C1. Lumière

Comme on a pu le voir dans la première partie , et notamment dans la peinture pré-perspective, l'oeil est très sensible au contraste coloré. Si le travail d'un contraste clair-obscur est impossible, une profondeur peut s'exprimer par la lumière avec un rapport de contraste de température de couleur. Sont considérées commes couleures froides le jaune vert, le vert, le vert bleu, le bleu, et le bleu violet. Les couleurs jaune, jaune orangé, orange, rouge-orangé, rouge et violet rouge sont considérées commes chaudes.

« *Dans une pièce peinte en bleu-vert, les personnes trouvaient qu'il faisait froid à partir de 15 degré celsius, tandis que les personnes se trouvant dans une pièce rouge-orangé ressentaient le froid à partir de 11 ou 12 degrés .*» l'*Art de la couleur* de Johannes Itten.

L'enseignant en art de la peinture tire différentes perceptions du contraste de température de couleur : chaud / froid = ensoleillé / ombragé= opaque / transparent = excitant/ apaisant = épais/ fin = terreux/ aerien = proche lointain = lourd/ léger = sec/ humide.
Le choix le plus courant au cinéma est le rapport jaune- orange / bleu, utilisé de manière narrative pour installer un soir (lampe artficielle / dernières lueures du ciel ou lune). Et ainsi une profondeur : le jaune - orangé est très flatteur sur les peaux, souvent le premier-plan. Les couleurs froides ont une tendance plus claire, plus aerienne qui représentent facilement le lointain (voir image en en-tête). Sur le TFE décor de Rémy Girardin, j'ai pu utiliser le constraste colorimétrique jaune bleu pour travailler la profondeur de la

maquette. Dans le film, un personnage se réveille tout au fond d'une cité piranésienne[1]. Un enchainement de plusieurs panoramiques 360° parcourant les étages représente le parcours de son oeil tout au long de l'ascension. La ville circulaire s'articule autour d'un patio central laissant une place pour la caméra. Le sol est composé de sable à cet endroit, et figure au tout premier plan du premier 360°. J'ai renforcé la teinte jaune du sable avec un projecteur pour renforcer la perception de l'avant-plan et j'ai utilisé des projecteurs froids pour l'éclairage de l'arrière-plan. La maquette comporte beaucoup de volumes qui la rend confuse au regard, on a donc choisi quelques endroits intéressants à travailler à l'aide de lumière conte-jour (idéale ici pour creuser plus ou moins la profondeur). A l'aide d'un peu de fumée, l'arrière-plan bleu s'éclaircit et rappelle la diffusion atmosphérique qui voile les montagnes à partir de quelques kilomètres de distance. Cela aide à se projeter l'espace à une échelle plus importante que celle d'origine.

1 ville à l'architecture relative à l'oeuvre de Piranèse

Le principal problème auquel il faut faire attention avec la couleur, c'est la monochromie. Si une couleur n'est pas contrebalancée par une autre, en projection, où les noirs sont naturellement beaucoup moins noirs que sur un écran, une impression de manque de profondeur se fait ressentir (dû à la faculté de l'oeil de s'adapter). Sur le film de troisième année dont j'ai fait l'image, le film se déroulait principalement de nuit autour d'un grand feu (captures ci-dessus) . L'étalonneur a senti ce manque de profondeur dû à la prédominance du jaune rouge et a du mettre un peu de bleu dans les noirs. Je n'aime pas du tout ce choix - cela donne une impression d'image trafiquée, comme sur instagram-, mais l'étalonneur nous -moi et le réalisateur- l'ayant prouvé de manière concrête avec un avant/après, nous dûmes donc nous ranger à son avis, en demandant tout de même de diminuer le plus possible la dominante bleue dans les noirs. Dans un cas similaire, je ferai en sorte que, à l'avenir,l'arrière-plan comporte (un peu) plus de bleu que de jaune-rouge, ou en tout cas une couleur plus froide.

Naturellement les peaux claires ont une teinte chaude qui permet de faire fonctionner un contraste neutre / froid de manière plus subtile comme sur *Le Mépris*, par exemple,où Raoul Coutard travaille l'espace. Il se sert d'un très léger contraste colorimétrique chaud froid pour différencier les espaces(-ci-dessous), comme ici une lumière diffuse froide avec une teinte bleu/vert pour faire exister la cuisine à l'arrière plan, et une teinte plus chaude pour l'espace de la salle à manger. Le travail sur les costumes fait le reste : la robe noire de Brigitte Bardot et le pantalon gris / foncé de Michel Piccoli les détachent de l'arrière-plan clair et peu contrasté. Avec la chemise blanche, les costumes ramènent des couleurs absentes du décor - noir, gris foncé et blanc - et satisfont l'oeil et sa recherche de contraste. Le bandeau gris-bleu sombre et le chapeau noir décrochent les visages d'un fond très similaire en tonalité.

«*Si la photo est mauvaise, ça va le gêner sans qu'il puisse analyser que c'est la photo qui l'emmerde. Si on veut faire une très bonne photo, ca prend beaucoup de temps. Comme la plupart des films qu'on fait sont tournés en six ou huit semaines, il faut pédaler ! Il vaut mieux laisser le maximum de temps au metteur en scène pour qu'il puisse se lancer dans son système. D'où mon gout de rester sur une image impressionniste, c'est à dire qui donne une impression. Eclairer pour appréhender l'effet souhaité, vecteur de l'émotion, pas plus.*»[1]

Contraint par le temps et les moyens, Coutard fait des concessions sur l'image en laquelle il croit pour permettre au réalisateur auquel il croit de tourner son film. Il arrive à réduire le travail d'éclairage pour l'amener à l'essentiel : la profondeur - le rapport d'un corps à l'espace.

1 Voir les cahiers lumières de l'AFC n°2, 2006

Ce contraste peut s'appliquer aussi avec des couleurs un peu différentes comme le jaune / vert-bleu. C'est le cas sur cette séquence de *Wasabi* de Gerard Krawcykz éclairé par Gerard Sterin. Les scènes de commissariat ont été tournées dans un décor construit en studio. Devant un espace aussi considérable d'arrière plan à couvrir que peut-on faire ? Le décor construit utilise des volumes intéressants, et les teintes des murs tendent vers le gris, accentuant les différences plastiques entre un commissariat japonais et un commissariat français. Mais le décor reste bas de plafond et arrive rapidement dans le champ dès que le cadre s'élargit un peu : difficile d'intervenir en lumière. Christophe Dural chef électricien utilise une série de gélatines dites *peau* présentant diverses teintes sensées être plus flatteuses pour le rendu des chairs. L'équipe électrique installe ainsi un dégradé de teintes bleues-vert vers le vert au fur à mesure de la profondeur des néons. L'effet reste subtile et cherche juste à provoquer une sensation de changement au fur et à mesure que le regard porte.

C2. TRAVAIL AVEC LA DECORATION

cheffe opératrice : Babette Mangolte

a. Accords de couleur

Lorsque la lumière doit être plate et douce uniforme, le contraste coloré peut aussi passer par la collaboration avec la décoration et l'ensembliage, ainsi que les costumes. Dans *Jeanne Dielman, 23, quai du Commerce, 1080 Bruxelles* la cinéaste Chantal Akerman retranscrit de manière documentaire le quotidien aliénant et solitaire d'une jeune mère.

Le choix d'une lumière étale et homogène - par laquelle une impression de plat-est désirée comparé à la tendance du contraste clair-obscur de la fiction. L'idée est d'emmener le film proche d'une image sans artifices. Nous allons voir qu'il y a tout de même un travail des couleurs matérialisant les différents plans et le rapport visage / fond. Le parcours de Jeanne et de ses activités répétitives dans différents espaces sont illustrées par une série de plans fixes. Dans la cuisine ,par exemple (ci-dessus) , le choix est fait de restreindre les caractères et les tonalités du décor : jaune-blanc cassé ,marron clair, vert clair, blanc et rose-rouge.
Les gammes sont retreintes dans leur tonalité la plus claire, répétée par les différents éléments : le blanc de la faience et du lavabo se retrouve dans les assiettes ; le jaune clair du fond se retrouve dans le jaune des pommes de terres, le vert clair de la brosse et du produit vaisselle se retrouve dans la poêle, les rideaux et le sac des pommes de terre. Une touche de rouge / rose avec la viande et une touche de bleu dans les rideaux apportent un contraste avec les accords de couleurs choisis.

Le costume, gris neutre, crée un peu de densité, tout en faisant transition entre cet espace de couleur clair - contraste chaud froid et sa chemise plus sombre. Avec la couleur brune sombre des cheveux (Delphine Seyrig, la comédienne a les cheveux blonds au naturel) , le visage est comme encadré, et se détache de son environnement. Le contraste des couleurs complémentaires s'applique ici entre la figure et le fond : les teintes jaune / vert et le pourpre s'opposent dans le cercle chromatique. Ainsi le visage retrouve une place dans l'image pour l'oeil , et donc dans l'espace.

b. Aplat de couleur

Le chef décorateur Wynn Thomas effectue un travail singulier de la couleur dans *Do The Right Thing* de Spike Lee :«*Le concept était qu'il fallait créer un désert au coeur de la ville, où les couleurs seraient soient extrêmement vives soient à l'inverse, salies, terreuses où aucune végétation ne devrait figurer (pas moyen d'échapper à la sécheresse !). Dans la mesure où tout le film se déroulait dans un seul quartier, nous voulions que l'endroit bénéficie de détails architecturaux stimulants. Mon choix de couleur est issu de la réflexion suivante : nous allons devoir rester plantés là pendant deux heures, que faudrait-il faire pour rendre le visuel intéressant ?*»

chef opérateur : Ernest R. Dickerson

Thomas a photographié chacun des immeubles du pavé de maison retenu pour le tournage prenant des notes sur tout ce qui devait être modifié par son équipe de décorateurs. Sur des pans de murs entiers, il fait peindre des aplats de couleurs vives, comme le rouge vif de celui de la caserne des pompiers (ci-dessus) , où l'on revient souvent avec les «grecs», ces personnages âgés assis toute la journée à cet endroit. C'est un mélange d'un contraste de qualité et d'un contraste de quantité : le premier consiste à mettre en valeur la saturation d'un caractère en l'accompagnant d'une série de gammes plus claires ; le second consiste à faire jouer les rapports de surface. Le rouge saturé occupe la plupart du cadre, il est mis en valeur par des petites touches de blanc, bleu et jaune clair dans les habits, permettant de clairement démarquer les peaux noires du fond rouge. Le visage noir se détache

moins bien sur le rouge saturé - qui est elle aussi une couleur sombre - que les peaux claires, et c'est peut être pour cela que les grecs portent des chapeaux blancs sous leur parasol. Les personnes qui passent portent des vêtements plus sombres , se détachant de l'arrière-plan et par la tonalité et par le mouvement.

TRAVAIL SUR LE TFE REALISATION

Sur le TFE Réalisation *Loin du sud* j'ai utilisé la couleur du décor pour détacher les visages du fond. La scène était improvisée au cadre donc je devais avoir un champ à 360° intégralement vide, j'ai donc mis des sources douces au plafond qui éclairaient et les visage et le fond. Je ne pouvais pas les travailler assez pour ne pas toucher le mur. C'est donc la teinte chaude de la peau qui la décolle de l'arrière-plan bleu uni par contraste chaud / froid.

C4. Travail avec les costumes

Dans le cadre du travail avec la couleur, il est possible de l'utiliser sur les costumes : Wynn Thomas, à propros de *Mars Attack !* de Tim Burton explique comment il collabore avec le département costumes

«*mes rapports avec le créateur de costumes sont assez différents à chaque film, mais il y a généralement de longues discussions sur les couleurs et les matières. Il arrive que je sois celui des deux qui impose les choix mais l'inverse est aussi vrai. Ainsi je peux délibérément atténuer un décor pour faire ressortir le costume. J'ai conçu la salle Kennedy (où se déroule la scène de séduction du président.) de manière à ce que la superbe robe et la coiffure de la femelle martienne soient largement mises en valeur.*»

Le chef décorateur a donc fait un travail minimaliste de forme et de couleur sur l'arrière-plan, à l'inverse du costume, pour le mettre en avant : les lignes droites s'opposent aux motifs circulaires, la teinte peu saturée s'oppose à celle très vive de la robe - tout en restant dans une couleur proche.

Je n'ai pas d'expérience sur les TFE de cette année à proposer sur les costumes colorés. Je me rends compte que j'ai une fascination pour les costumes noirs. Ils sont très adaptés pour mettre en valeur le visage dans beaucoup de situations. Cependant dans le cas d'une atmosphère très sombre, le costume noir emmène des difficultés à l'étalonnage pour retrouver du détail dans les noirs.

D. TRAVAIL SUR LE TFE IMAGE

1.

En collaboration avec Youri Szlamka section décor un grenier a été aména gé dans un décor naturel (dans les combles d'une grange dans une ferme en Ile de France) pour mon film de fin d'étude *Les Fils Uniques*. Le grenier devait avoir une atmosphère importante : un équilibre entre un squat d'adolescents et un espace rétro-futuriste . Nous nous sommes servis du rapport figure/ fond pour aménager l'espace du décor autour d'une lumière à 360°. C'est à dire des petites zones éclairées par leur propre logique entre lesquelles les acteurs vont déambuler passant de l'ombre à la lumière selon la logique du visage clair / fond sombre et visage sombre / fond clair. Deux espaces de jeu (le premier là ou il y a le canapé **2 , 3,** le second **1, 6** , l'ordinateur) se sont aglutinés aux entrées de jour (la petite fenêtre en **4** et une lucarne artificielle). Un espace secondaire sous la charpente **5** est éclairée par une lampe de travail. Les trois espaces ont chacun leur couleur spécifique afin de pouvoir être à même d'apporter un contraste colorimétrique à l'arrière-plan.

Le premier problème venait des murs d'origine, trop blanc (voir annexes) . Youri a donc construit un faux fond (**1**) reprenant l'architecture du lieu avec le travail d'une matière plus dense et plus intéressante. La partie canapé est plus éclairée, la partie ordinateur fonctionne comme une caverne obscure. Un travail d'ameublement et de travail des masses à l'arrière-plan (**2**) a permis d'atténuer la clarté du fond tout en donnant un peu de volume. Le faux-fond nous a permis à la lumière d'installer un puissant projecteur et un miroir derrière pour l'effet de lucarne à contre jour. L'espace à l'arrière du faux-fond réagit comme une grande boite à lumière en enrobant la lumière directe du projecteur et en adoucissant son aspect artificiel. Un peu de blanc disposé sur le bureau réeclaire les comédiens par en dessous (**6**), imitant la reflexion d'un rayon de soleil. C'est un effet intéressant car il lie la figure et le fond d'un même mouvement : l'entrée de lumière structure le décor, la réflexion éclaire le visage. La fenêtre en **4** est rééclairée par un projecteur lumière du jour à l'exterieur, sur tour. Elle éclaire le comédien sur

2

3

4

5

6

Dans l'ameublement et les différents accessoires une restriction de forme et de couleur a été observée : Youri a choisi des formes les plus carrées possibles et gardé les couleurs : marron sombre, marron clair, gris sombre, jaune, orange, avec une touche de bleu et de vert comme contrepied.
J'ai repris le bleu à la lumière avec des tubes fluos à luminosité minimum au plafond - assorties d'une gélatine bleu très saturée - qui faisait apparaître une touche de bleu dans les brillances du mobilier (le cuir du canapé et de la veste - **2, 3, 4, 6**)
La caractère cubique du décor tend à faire ressortir le volume rond de l'anatomie humaine.(**1**)

Cette expérience spécifique de collaboration image / décor m'a permis de prendre conscience de l'équilibre à trouver au regard des contraintes de production. Si la préparation s'est étalée sur 6 semaines, mobilisant une équipe de différents corps de métiers (staffeur, peintres, constructeurs), et un budget additionel aussi important que l'enveloppe attribuée aux TFE Image, j'ai pu cependant utiliser le strict minimum en terme de sources (2 projecteurs assez puissants pour les entrées de jour, 2 panneaux leds pour renforcer les reflets du ciel, et un projecteur d'appoint à chaque plan). Et obtenir un rendu plastique que je n'aurais pu obtenir même avec des repérages extrêmement importants. Cela m'a convaincu de l'efficacité du travail de l'arrière plan entre décoration et lumière dans la contrainte d'un éclairage à 360°.

Nous avons pu voir une liste non exhaustive des outils possibles pour l'opérateur.trice et ses collaborateur.trices afin de mettre en rapport le corps à l'espace. Le travail du contraste claire-obscur nécéssite cependant un temps d'installation et de travail de la lumière important qui ne peut convenir à tous les budgets.
En terme de lumière, il demande pour chaque projecteur d'analyser les fuites de lumières (la lumière parasite que donne la lentille de fresnel ou encore les reflexions induites par les volets permettant de travailler le faisceau lumineux) avec une certaine rigueure. Un rapport visage / fond satisfaisant (la séquence analysée d'Une dernière séance éclairée par Sabine Lancelin est un modèle en soi) sera très difficile à obtenir si le décor ne s'y prête pas (murs blancs par exemple, avec l'impossibilité de les repeindre si on se trouve en décor naturel).

Sur mon TFE image le travail sur le décor aménagé nous a nécessité trois jours de *pré-light* afin d'obtenir un contraste clair/obscur satisfaisant pour une séquence tournée en un jour. Chose impossible sur des tournages durant 8 semaines comme *Le Mépris* de Jean-Luc Godard.

Avec quelques nuances : il est toujours possible d'ajuster cela avec les costumes par exemple. L'usage de la couleur est pour le travail de l'image un outil plus aisé à mettre en place en fonction des contraintes, à partir du moment où il est possible d'avoir le temps de chercher le décor adapté en repérage, et que le département de la décoration dispose d'un minimum de moyens afin d'agir. La perspective reste le moyen le plus efficace pour ajuster le rapport figure / espace, cela même au dernier moment, au moyen de la distance et de la focale.

Un travail abouti sur ce rapport nécessite un équilibre entre ces trois paramètres afin de retrouver une profondeur intéressante en projection.
Nous allons maintenant étudier le travail de l'image en collaboration avec la mise en scène sur deux long métrages comportant chacun une contrainte importante : *Un grand voyage vers la nuit* de Bi Gan, éclairé par David Chizallet, constitué d'un plan séquence d'une heure, et *Shéhérazade* de Jean Bernard Marlin, éclairé par Jonathan Riquebourg, tourné avec une liberté d'axes à 360°, contraint par le budget et le temps.

III. RAPPORT A LA MISE EN SCÈNE ET AUX CONTRAINTES DE PRODUCTION

A. *Un grand voyage vers la nuit* de Bi Gan

1.Dispositif

Le film conte l'histoire de Luo Hongwu de retour dans sa ville natale, qui, après plusieurs années, est à la recherche de la femme qu'il a jadis aimée. La première partie est un aller-retour constant entre présent et souvenir. La seconde partie est le rêve de cette retrouvaille, un plan séquence d'une heure parcourant 4 hectares, en filmant à toutes les échelles une petite ville de nuit. Dans le plan séquence le personnage déambule dans une mine, puis trouve un enfant qui l'amène à une tyrolienne aboutissant à une salle de jeu, qui surplombe le petit village. Il rencontre là une femme avec laquelle il s'envole pour atterrir dans la petite ville. Il ère ensuite, reconnaissant dans la fête la personne qu'il cherchait, mais celle-ci ne se souvient plus de lui. Il retourne alors auprès du personnage qu'il a rencontré auparavant dans la salle de jeu.

Un tel plan soulève les questions suivantes pour l'opérateur : comment allons nous éclairer tout ça ? et où allons nous cacher les projecteurs ? Et surtout comment travailler tout cela techniquement en donnant de l'espace et du temps a la mise en scène ?
Le tournage du plan nécessite un mois, avec trois semaines de préparation et une semaine de tournage. J'ai pu rencontrer l'opérateur David Chizallet pour répondre à ces questions. Le plan séquence est retranscrit sous forme de suite de photogrammes (page suivante) et ceci sur plusieurs pages.

La préparation démarre dans l'ordre chronologique des lieux, les *sous-décors*.

«*Au début on commence par le tunnel, puisque le plan commence dans le tunnel. On discute de comment on va le filmer, quelle focale, quelle distance, qu'est ce qu'on veut voir, qu'est ce qu'on veut pas voir. On arrive dans la première chambre de l'enfant, qui est dans la mine. Et la on commence à étudier quels sont les déplacements, etc, comment on gère l'apparition de l'enfant et petit à petit la chorégraphie arrive très vite. Avec quel personnage on a envie d'être à ce moment là, comment masquer tel replacement en utilisant le décor ou les acteurs.*»

我还想问你是谁?
I was going to ask you the same thing.

«La scène où la femme à la veste rouge joue au jeu électronique, j'ai dit on fait un truc chaud / rouge à l'arrière plan,l'équipe électrique a mis un truc rose fluo. J'aurais jamais osé. Ils vont dans la couleur, très vive; très tranchée. J'étais ravi.»

Pendant 2 semaines David et son équipe vont se consacrer aux contraintes du mouvement de la caméra, pour résoudre des problèmes techniques tels qu'un passage de la caméra sur la voiture, le suivi de l'acteur lorsqu'il passe d'une montagne à une autre en tyrolienne, comment David peut ensuite récupérer la caméra pour continuer le plan avant de l'installer sur un drone et de l'envoyer au troisième cadreur. La deuxième semaine arrive le gaffeur[1], qui, parallèlement à ces questions là commence à discuter lumière avec le chef opérateur.

2. Sources dans le champ.

« Tout ça s'est fait par petites touches : d'abord tous les éléments qui pouvaient éclairer par eux même, et quand on avait le choix entre un juke box tout plat et un avec plein de couleurs et de lumière on prenait le dernier (image ci-dessus) Ils (les peuples asiatiques) ont une direction artistique instinctive. Culturellement c'est dans les moeurs, visuellement, ils savent. Si tu regardes Millenium Mambo de Hou Hsiao-hsien tu vois bien que la lumière fait partie du décor. Qu'il y a 3 néons au plafond, car les éléments qui sont à l'image vivent. Ils ont leur propre lumière. Il y avait une fête foraine dans le film donc on pouvait y aller. Pareil dans le chambre de la mine (celle du début), là il était assez précis, Bi Gan voulait une sorte de pénombre, puis que l'acteur allume la lumière et là il y avait deux ampoules. C'était

.1 équivalent anglophone du métier de chef électricien, avec la nuance près que le gaffeur détient la responsabilité de l'exposition de l'image, en plus de la mise en place des projecteurs.

除了你 谁会来我家偷东西?
Who'd come and steal stuff, besides you?
废话 当然亲过啊
Of course I have.
我去用摩托车给你照亮
I'll light your way with the scooter.

L'enjeu des lampes dans le champ ici est particulièrement important au regard du plan séquence. La caméra balaye tous les axes dans chaque décor, limitant le hors champ nécessaire à l'usage de pieds pour les projecteurs additionnels. D'autant que le plan comprend un survol de tout un village, de nuit. L'astuce ici est d'utiliser le contexte de la fête foraine pour apporter de la couleur par touches afin de rendre lisible les différents espaces.

La disposition de petits tubes de lumière jaune sculptent les bâtiments et contraste avec la lumière froide de la lune. (ci-dessus, gauche) En collaboration avec les ombres, les tubes creusent en profondeur un espace qui vu du ciel pourrait avoir un effet d'applatissement. L'usage de la couleur permet de dissocier les rues qui structurent la ville et l'espace de la fête avec l'usage du bleu, du rouge et du violet. Il faut également que la disposition des lampes aillent dans le sens et du plan large aérien et des plans à hauteur des acteurs. Les guirlandes de lumière jaune permettent d'avoir un effet marquant et vu du dessus, (ci-dessus, droite) et à niveau (ci dessous, droite). Le cadreur peut ainsi placer ainsi le visage sur un fond contrasté (fond sombre avec de multiples points blancs). L'usage d'applats de lumière violets sur les arrière-plans décroche le premier plan, éclairé lui avec une teinte jaune.

Au tout début du plan séquence, dans la pièce de la mine ce sont donc deux ampoules qui éclairent les acteurs, qui évoluent entre pénombre et lumière en fonction des sous espaces. La lumière éclaire surtout la zone autour de la table de ping-pong. Les tonalités de bois sombres permettent d'avoir de vrais fonds sombres, grâce à la taille de l'espace. S'il avait été

怎么办？等啊
We just wait.
我跟自己说
I made up my mind,
我特别的羡慕
I was so envious.

presque tout aurait été éclairé, et il n'y aurait eu que très peu de zones sombres. Le travail du cadre permet d'aller attraper des fonds denses (ci dessus, droite) en gardant les comédiens éclairés ou alors d'aller chercher l'axe où la lumière arrive à contre-jour, créant ainsi du contraste clair-obscur.

«*La question de l'éclairage, c'était vraiment le décor. C'etait aussi des histoires de densité. Quand on était dans le tunnel Bi Gan voulait que ce soit très sombre qu'il n'y ait que des points. Quand les acteurs dévalent la montagne en moto, on voulait de grandes périodes sombres aussi.*»

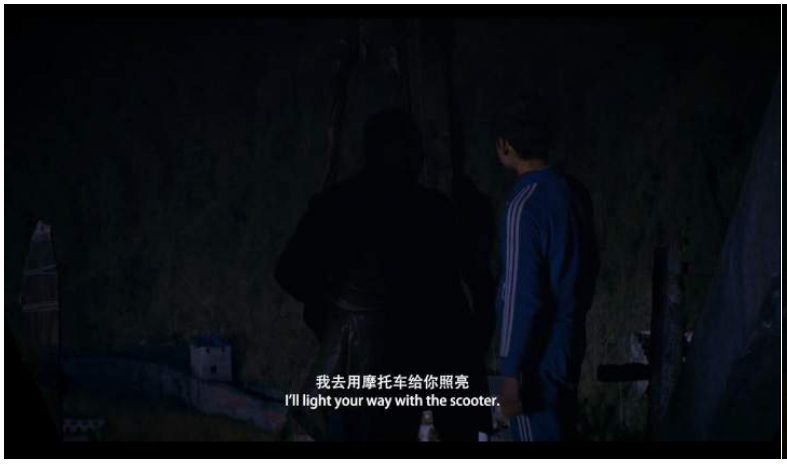
3. Lumière additionelle

Une fois les problèmes principaux de cadre et de sources de lumières du décor résolus, David et son gaffer discutent des projecteurs à ajouter pour venir compenser les endroits où il n'y a pas encore de lumière. Ils *pré-lightent* en journée la deuxième semaine et petit à petit passent en nuit pour voir les différents effets.

Sur la route, les poteaux électriques permettent à l'équipe lumière d'instal ler des tubes fluos froids pour les déguiser en lampadaires. (ci-dessus, gauche) Le choix d'une lumière froide pour ces derniers, presque entièrement bleue, créé un contraste colorimétrique chaud / froid avec la lumière du phare de la moto. Les personnages sont éclairés avec une lumière de face, c'est à dire installée au niveau de la caméra et dirigée vers le champ. Elle permet, lorsque la moto est suffisamment proche, de les éclairer sans toucher le fond, qui reste assez éloigné pour paraître sombre. Equilibrée en

被情人抛弃了?
Did your new lover dump you?
你到底要躲我到什么时候?
How long will you keep avoiding me?

température de couleur avec la caméra, cette lumière reste blanche et met en valeur le jaune chaud du phare de la moto et le bleu froid des lampadaires. Cela créer pour le spectateur une séparation claire entre le premier plan (neutre - chaud) et l'arrière plan (froid). La touche de rouge des phares arrières ajoute une note supplémentaire qui permet de s'extraire du côté manichéen de la lumière chaud/froid. Elle permet aussi de contrebalancer une image monochrome à la sortie de la mine : dans l'ombre le rouge donne la possibilité à l'oeil , par comparaison, de garder la tonalité jaune de la lampe à l'intérieure et celle du phare de la moto. (ci dessus, droite)



L'arrivée au seuil de la tyrolienne est l'occasion d'aborder un point particulier dans le choix de la lumière. L'équipe image avait donc mis en place l'éclairage de la montagne en arrière-plan , un effet lune froide (deux projecteurs très puissants -18 000 watts chacun - installés sur la montagne d'en face), doublé d'un effet similaire sur le personnage du garçon au premier plan. Le personnage principal reste dans l'ombre, découpé par le fond un peu plus clair de la montagne. «*On en avait parlé avec Bi Gan, le but c'était de voir le personnage partir le plus loin possible avant que la caméra le suive. Voir comment dans ce grand gouffre noir, le personnage pouvait se perdre dans l'obscurité.*» L'acteur ne pouvait s'enfoncer dans l'obscurité s'il était déjà sombre. L'éclairage a été trouvé conjointement avec Bi Gan en modifiant une ligne de dialogue d'un des comédiens. Le garcon dit «attends tu ne vas rien voir, je vais t'éclairer».(ci dessus) Le *gaffer* rejoue donc l'éclairage du phare du scooter avec un projecteur chaud, et permet ainsi de le laisser s'assombrir progressivement au fur et à mesure qu'il s'éloigne. Une fois la caméra partie avec lui, c'est l'éclairage de la salle de billard au loin (à dominante jaune) qui ramène de la sensation de premier plan / arriere plan.

«*J'étais vraiment impressionné de voir en grand écran que tout en haut de la montagne on peut voir les joueurs de billard et la femme qui l'attend. En 3D c'est incroyable, ça fait vivre la profondeur de manière très intéressante, on a vraiment cette idée d'universel pour aller après s'intéresser aux détails de l'intime.* »

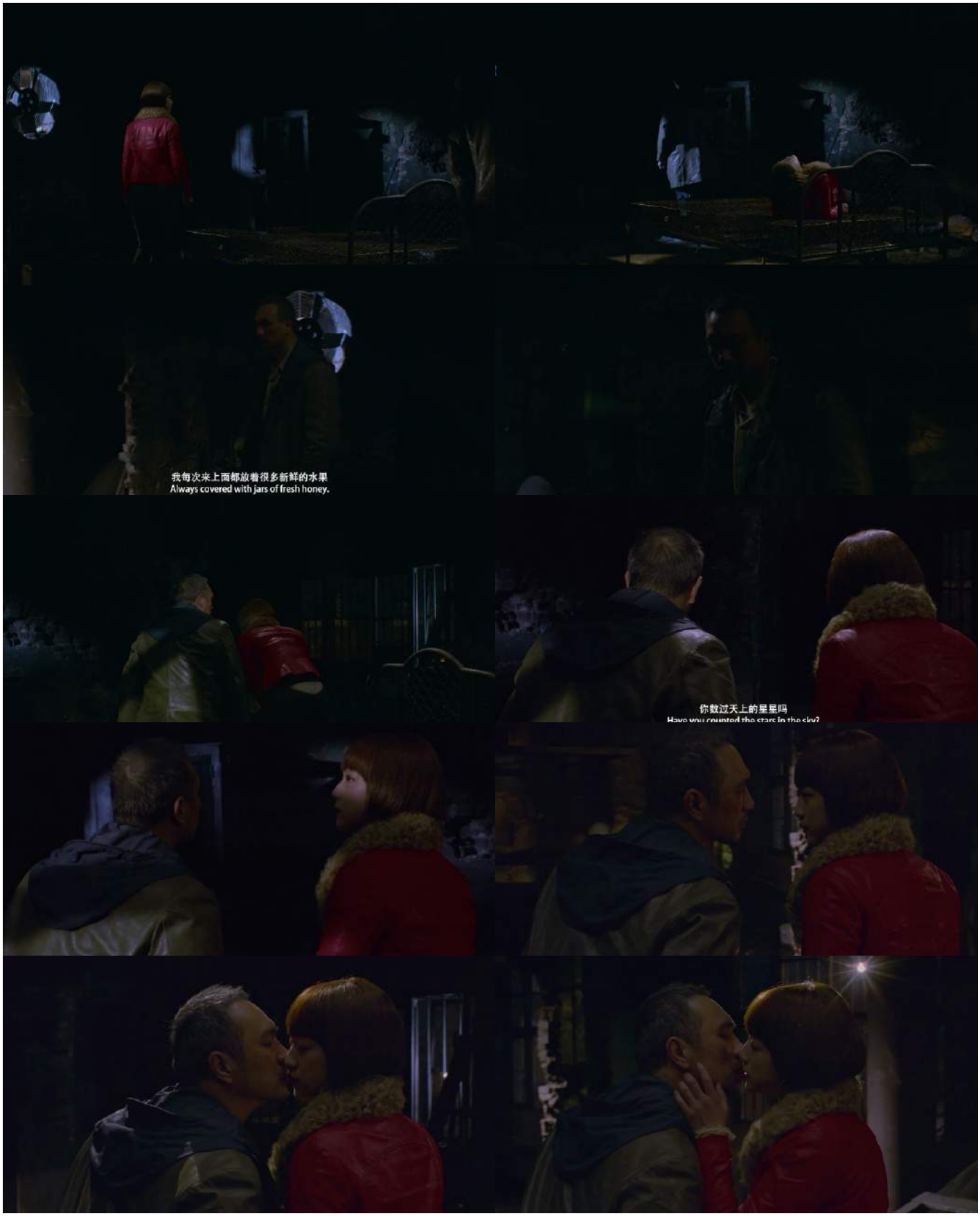
L'enjeu de la lumière de la lune c'est qu'elle joue et en plan très large vu du drone et dans les ruelles de la ville. Le gaffer a donc du ajuster localement à chaque fois ses effets selon le déroulé du plan.

« *Il fallait qu'on voit ces montagnes. Donc la logique c'était de foutre deux projecteurs dans la montagne d'en face. Et ensuite en fonction des besoins, on les réorientait ou on les diminuait. Il y a deux autres moments où il fallait jouer avec les axes. Comme les murs étaient très hauts, qu'il y avait plein d'escaliers, la lune n'arrivait jamais où on voulait ; donc à ces moments là, en fonction des déplacements, on cachait des projecteurs plus classiques sur les toits, qui tapaient là ou à coté. Il fallait les couper et masquer au moment de la tyrolienne sinon on les voyait. Plus chaud ou plus froid, l'idée c'était d'éviter le monochrome.*»

Dans les ruelles, l'effet de la lune contraste avec les lumières urbaines, plus chaudes. L'effet lune permet également de refroidir un arrière-plan localement, ou de venir découper les acteurs à contre-jour.

4. Les costumes

Le choix des costumes avait déjà été fait en amont par le metteur en scène : la veste de cuir rouge vif du personnage féminin et les habits sombres du personnage masculin. La veste rouge permet de la mettre en valeur sur certains arrière-plans dénués de rouge (ci-dessus, gauche), ou encore d'eviter la monochromie totale sur les plans où seule la lumière de la lune joue.
Les habits sombres permettent d'utiliser l'acteur au cadre comme une ombre dans sa déambulation, pour déporter le regard sur ce qu'il cherche et non sur lui même (ci-dessus, droite).


我每次来上面都放着很多新鲜的水果
Always covered with jars of fresh honey.
你数过天上的星星吗

5. Visages

La seule partie du plan séquence où David a éclairé spécifiquement les visages est celle de fin, lorsque le personnage retrouve l'intimité avec la femme qu'il a croisée auparavant. Ils se réfugient dans une maison en ruine, à l'écart des festivités, pour s'embrasser. L'arrière-plan se met à tourner autour d'eux, soulignant et la sensation de vertige et d'onirisme. La rotation de l'ensemble acteur - caméra est l'occasion de mettre l'arrière plan en mouvement , de manière à différencier clairement les corps de l'espace dans une image globalement sombre.

«*Chaque décor avait son enjeu technique, comme celui de la fin où les acteurs se mettaient à tourner. Il fallait donc planquer tous les projecteurs au plafond, sauf que la pièce on la voyait en large et en serré sous tous les axes… Cétait très ennuyeux parce que la maison était censée avoir brulé, difficile de mettre en place une lumière justifiée, mais il a fallu rajouter quelque chose. Fallait donc planquer des miroirs avec des sources qui tapaient dedans et jouer avec l'effet de lune qui venait de la montagne d'en face pour l'arrière-plan.* »

David choisit donc une lumière plus chaude pour les acteurs afin de les mettre en valeur par rapport au fond. Après tant de lumière justifiée, l'opérateur décide qu'ici cela n'a plus lieu d'être. À ce moment là on est profondement dans l'intime, et ce qui est important est ce qui se passe entre les acteurs, pas forcément ce qui se passe à la technique.

«*Je me suis beaucoup embarrassé de la question de justifier l'éclairage pendant longtemps. Puis à un moment donné j'ai décrété, comme un contrat avec moi même, que c'était la pire question à se poser. Et cela m'a ouvert des champs beaucoup plus agréables en terme de lumière et de photographie. Cela m'a vraiment libéré d'un certain carcan, celui de mettre à chaque fois des lampes dans le champ pour justifier un effet. Quand tu vois des grands films tu n'y fais pas attention. Notamment au niveau des couleurs.*»

6. Réflexions

Finalement, avec une préparation aussi importante, David Chizallet arrive à s'émanciper de la technique pour retrouver une écoute du réel.

«*C'était tellement préparé qu'une fois que tu tournes tu n'es pas dans la performance : tu es tellement dans la réaction à l'acteur et à l'actrice que la sensation de liberté est immense.*»

Entre concession et sophistication, c'est un curseur que l'opérateur ajuste sans cesse à l'écoute du metteur en scène. Pour Chizallet, la véritable liberté pour le metteur en scène, c'est le temps, celui de voir le film se construire au cadre pendant les répétitions, de pouvoir sans cesse réagir à ce qui se passe.
«*J'ai beaucoup aimé, car l'écriture venait de ce qu'il voyait de ses propres yeux. Ce n'est pas comme un scénariste qui tisse et qui tisse des trames sur le papier , là vraiment le scénario c'était du rushs. C'était de l'écriture de sensation, de l'ordre du tactile.*»

«*Tu peux donner autant de liberté que tu veux à un metteur en scène mais au final c'est lui qui va choisir sa propre liberté. S'il estime qu'il s'agit de contraintes nécessaires pour le film, il est pas en train de donner des contraintes, il raconte son histoire.*

C'est quoi une contrainte pour un metteur en scène ? Pas assez d'argent, pas le bon décor, par l'acteur de ses rêves, mais au final cela donne de temps en temps des chefs d'oeuvres. C'est quoi une contrainte d'un chef opérateur sur un metteur en scène ? Ça prend une heure d'installation ? Ou alors il pleut et il faut qu'il fasse jour ? Qu'est ce qu'on peut faire ? Ce sont des contraintes de tout ordre et il ne faut pas du tout les mettre dans le même panier.

Au fond donner un maximum de liberté au metteur en scène, c'est comme si on lui disait que le film va ressembler à un reportage. C'est pas un cadeau à lui faire, par contre doser, clarifier quelles sont les contraintes artistiques, créatives et celles dont on ne veut pas, ça c'est un bon travail. «

David Chizallet travaille donc l'arrière-plan, afin de laisser aux corps une certaine marge de manière à construire le film au cadre, dans une multitude d'aller retour entre le réel, le metteur en scène et l'image. La liberté se situe dans cette possibilité de faire des choix en connaissance de cause.

Pour un film qui serait plus proche du reportage dans son approche, en quoi est-il possible de mettre en place le travail d'une plastique ?

B- SHÉHÉRAZADE de Jean-Bernard Marlin

1. Dispositif

Ce qui m'intéresse dans ce film c'est le contrepied du travail de David Chizallet sur *Un grand voyage vers la nuit.* J'ai également pu rencontrer Jonathan Ricquebourg, l'opérateur du film de Jean-Bernard Marlin pour lui parler de 360°, de profondeur et de liberté de mise en scène. À contrario du film de Bi Gan, *Shéhérazade* se trouve dans un contexte de production plutôt difficile, avec à l'image des contraintes de champ et de hors champ similaires. Avec un temps réduit, et des possibilités plus limitées, nous allons voir comment le travail de l'image s'articule ici aussi autour du rapport figure / espace.

Quand le metteur en scène contacte Jonathan Riquebourg, il lui montre son précédent court-métrage *La Fugue*, dans lequel les acteurs sont filmés à l'épaule, en totale improvisation.
La plastique est laissée de côté pour revenir à une lumière utilitariste, comme sur certains films des frères Dardennes, où l'essentiel est l'énergie qui se développe dans le jeu . Jean-Bernard Marlin lui parle donc de 360°, de tourner dans tous les axes, sans répétitions et avec le plus d'improvisation possible. Le metteur en scène fait ses castings en sortie de prison et souhaite tourner uniquement avec des non-acteurs.

Le film est une histoire d'amour entre deux adolescents, dans le mileu de la délinquance juvénile. Rejeté par sa mère, Zachary ère dans le quartier de la Rotonde à Marseille et rencontre Shéhérazade qui se prostitue. Sans en prendre réellement conscience, il va devenir son maquereau.

Le fait de travailler avec des acteurs non professionels oblige à travailler dans la continuité, pour pouvoir monter en intensité et jeu en même temps que le film se tourne, avec la possibilité de changer l'histoire ou les enjeux pour ne pas aller contre les comédiens. Impossible de compter sur les axes du soleil pour tourner en lumière naturelle, puisque telle scène devra se jouer tel jour, de telle heure à telle heure, quoi qu'il arrive. Donc malgré la contrainte de budget et de temps, Ricquebourg doit réeclairer tous les interieurs pour bénéficier d'une continuité à l'image, et trouver des astuces pour les extérieurs jours.

2. Lumière à 360°

« *Je comprends pourquoi les metteurs en scène veulent cela. Le moindre projecteur ramène une forme d'installation, une forme de représcision. Pedro Costa disait sur « Ossos » avec Emmanuel Machuel : » j'avais toujours l'impression que ce qui se passait à côté de la caméra était beaucoup mieux » Bon quand tu vois Ossos c'est quand même vachement bien ce qui se passe dans le cadre mais bon, ça c'est autre chose. Il faut toujours être prêt quand il se passe quelque chose à côté du cadre, et c'est pour cela que les metteurs en scène qui viennent me chercher pour ça, je les entends. Après l'installation c'est toujours bien, j'essaye de ramener de l'installation dans ce qui est désinstallé, parce que mine de rien, le problème c'est que la caméra elle peut être partout, ça pourrit un peu le point de vue. Et c'est la que tout à coup rendre la lumière plus expressive avec des directions plus franches, des couleurs plus franches, ça fait qu'il se passe quelque chose dans l'image à un endroit ou à un autre.* »

Pour Jonathan Ricquebourg, il y a deux manières de faire : soit de partir des visages et d'éclairer le décor ensuite ; soit de partir du décor pour éclairer les visages, ou non. Pour *Schéhérazade*, il part de l'espace, pour ensuite mettre les personnages à l'intérieur et tenter de trouver un équilibre avec les visages.

«Ce que je fais c'est que je commence par le noir. Je vide le plateau et je fais fermer les fenêtres quand il y en a, pour regarder comment la lumière rentre, rebondit, etc. Quitte à les rouvrir, malheureusement je peux pas tout le temps repartir de zéro. Donc je regarde l'espace, je ferme la fenêtre, je regarde comment ça rentre, je me demande ce que l'histoire raconte, quel temps il fait et j'essaye de mettre des impacts. J'aime beaucoup les défauts, je travaille avec, ça ramène beaucoup de réel. Un photographe que j'aime beaucoup, disait que les indiens laissaient toujours des accrocs dans les tapis pour ne pas essayer de ressembler à Dieu. Décider qu'à un moment tu ne maîtrises pas tout, qu'il y a un impact super… ou horrible ! Des fois ça marche pas, s'il se prend un projecteur en pleine poire… »

Par exemple dans la séquence d'ouverture, on suit Zac qui sort de prison et se dirige vers l'endroit où il va récupérer ses affaires (page suivante). On peut voir ici comment la lumière structure l'espace. La salle se compose en deux parties : la première où le non-acteur ne fait que passer, éclairée par une fenêtre sur-exposée à dominante rouge-orange, et une deuxième plus sombre, éclairée uniquement par la salle d'à côté, dont la lumière des tubes fluos jaune-vert est modulée par le petite fenêtre du comptoir. Jonathan utilise Zac comme une ombre qui déambule dans l'espace, matérialisant ainsi le travail du clair-obscur entre la figure et le fond. L'usage de la couleur vient différencier les deux sous-espaces (le rouge-orangé de la fenêtre et le jaune vert du comptoir).

«J'ai essayé d'avoir le plus de pré-light possible, après comme on était une toute petite équipe c'était compliqué. On a pu arriver la veille sur certains décors, pas tous. C'est pas non plus tout le temps malin de prélighter car tu te fais une idée de la scène et finalement c'est pas tout à fait ça. Le pré-light c'est bien si vraiment vous êtes sûr que les sources ne vont pas bouger, comme le grill[1] de la chambre qui est resté tout le tournage. C'est bien quand il y a de l'espace. Quand vous avez des barres à placer, des passages de câble, c'est très laborieux, il faut faire ça avant. Et puis quand vous pré-lightez, vous perdez aussi vos forces vives. Je pouvais pas avoir de renfort sur ce film. Jean-Bernard faisait une répète tout seul, puis on avait le droit à une répète à blanc, j'avais toujours un petit peu de temps (30mn)»

1

un des plans de la séquence d'ouverture où Zachary sort de prison.

3. Le travail du clair-obscur avec les acteurs

«*Les acteurs non-pros je connais bien, je sais ce que ça représente comme temps de travail. De fragilité aussi, comment on peut les aider avec la lumière. L'obscurité ça peut aider un acteur, car ils sentent la lumière. Les non acteurs ils vont pas se mettre sous la lumière, parce que ça peut les éblouir,.. C'est comme les animaux, ils ne vont naturellement pas se mettre sous la lumière. Si on n'a pas envie d'être totalement vu on va un peu se cacher si c'est pas évident. Les acteurs anglos saxons ils sentent les points chaud et viennent naturellement se positionner dedans. Sur Tijuana Bible (prochain long-métrage de Jean-Charles Hue), j'éclairais aussi à 360° en créant des directions de lumières fortes. L'acteur rentrait sur le plateau, regardait comment étaient les sources, il se faisait une petite mécanique pour regarder comment il allait faire puis il disait qu'il était prêt et on tournait. Beaucoup d'épaule, un peu de pied. C'était trop bien parce qu'il se mettait dedans, il y avais jamais « ah zut il est pas dedans », sans non plus le faire de manière évidente, il jouait avec ca. Par exemple il s'asseyait dans l'ombre, puis se redressait et rentrait dans la lumière*. »

Avec les acteurs non-professionnels, Jonathan Ricquebourg travaille avec eux au cadre comme en documentaire :

«Et c'est là qu'il faut être malin, soit discuter avec les acteurs soit avec le metteur en scène, travailler entre eux. Tu n'interdis pas à un acteur d'aller à un endroit vu qu'il y a pas de projecteurs mais comme c'est à l'épaule, tu te places là où tu veux pas qu'il aille. C'est à dire que je fais comme dans un documentaire, je privilégie des axes que je vais considérer comme plus intéressants pour la lumière. Les metteurs en scène sont contents après, l'image est plus belle dans cet axe là. Quand on est à 360° c'est pas rare qu'il y ait un axe moins bon, ne serait ce qu'à la déco.»

Première scène dans l'appartement de la mère, qui a été tournée une seconde fois. La caméra se trouve dans la pièce d'à côté et surcadre les comédiens afin d'instaurer une certaine pudeur. On note l'usage de la couleur jaune pour différencier l'espace du hall dans le miroir. Ce plan me rappelle beaucoup le tableau Les Pantoufles de Van Hoogstraten.

4. L'appartement de la mère (page suivante) :

l'équilibre contraste couleur / clair-obscur / perspective

Pour Marlin et Ricquebourg il fallait que l'appartement HLM ait les murs blancs. «*On savait que sociologiquement c'était important, pas comme dans certains films sur la banlieue parisienne où on voit des aplats de couleur bleu ou jaune vif. Je pense que c'etait une intention d'onirisme mais pour le film de Marlin ce n'était pas possible.*» Pour l'image les murs blancs sont réputés compliqués, car ils empèchent le travail du contraste. (à chaque fois qu'on allume un projecteur en interieur, c'est le mur blanc qui gagne en luminosité le premier. Les zones d'ombres sont donc difficiles à garder sombres)
L'opérateur impose donc un décor au rez de chaussée, pour pouvoir éclairer par l'extérieur et ne pas tout avoir à faire venir de l'interieur. Sur ce film il n'avait pas les moyens d'avoir des projecteurs de 18KW sur nacelle, le moyen idéal pour reproduire des directions solaires vraisemblables. (Puissant pour avoir un réel impact en lumière du jour, permettant la continuité, et aussi pour pouvoir le mettre loin et haut. La distance joue grandement dans le rendu des ombres).

«*Si on avait trouvé un super décor au 8eme, on l'aurait pris, je n'aurais juste pas fait la même chose. Entre un peu d'argent à la déco mais en fait pas assez pour faire un truc bien, et un bon décor je préfère le bon décor. Je préfère insister au repérage pour choisir le décor.*»

«*J'ai travaillé avec deux directions contradictoires. Une par la cuisine et une par le salon, le soleil ne rentrait pas en direct c'était mes sources. Je travaillais avec une plus forte pour la direction et une moins forte pour le remplissage, en fonction des axes qu'on voulait privilégier avec JB. Je planquais des trucs dans le plafond, en indirect, pour que ce soit doux, dans la cage d'escalier ou le hall.*»

«*C'est le genre d'espace qui est compliqué, on a cherché pas mal au cadre. Je sais que la première séquence qu'on a tournée là bas n'a pas été montée, et je pense que c'est pour plein de raisons, c'est jamais pour une seule. C'était le début, les non-acteurs n'étaient pas tout à fait au point, on avait utilisé des focales trop courtes , c'était trop ingrat. et trop éclairé.*»

Ils retournent donc la séquence avec une focale plus longue pour rediriger l'attention sur l'acteur, avec moins de lumière. Le problème avec les espaces de type HLM c'est qu'ils sont si étroits que dès qu'on allonge un peu la focale pour se retrouver au dessus de la focale normale, on ne voit plus que l'acteur. Pour avoir des valeurs de cadre un peu plus larges on se retrouve avec des focales qui déforment les côtés le rendant trop important, accentuant l'angoisse de la petitesse d'espace. Ou se mettre dans la pièce d'à côté. Riquebourg plonge son comédien dans l'ombre, et le rend lisible au cadre en éclairant l'espace (le fond). Il surexpose également les fenêtres en jouant sur les contre-jours pour décrocher son acteur du fond.

«*C'est tellement puissant comme espace, c'est tellement moche, difficile. T'as intérêt que les acteurs soient bons et de ne pas trop en montrer, parce que tu pourras pas faire de miracles.*»

5. Le Cabinet du Juge

«On avait rééclairé par le balcon, à contre jour pour le plan large. Et sur les plans serrés on a fait ça assez différemment, pour avoir quelque chose de plus rond. On abordait les scènes du plan large au plus serré, avec très peu de temps entre (30s montre en main). Jean-Bernard me laissait souvent un peu de temps mais pas pour cette séquence. Au changement de plan le chef électro surgissait et on retravaillait le truc. Faut jouer un peu avec ça, être hypocrite un peu dire ah attends j'ai un problème technique, tac j'ai un problème caméra, tac on réajuste la lumière et tac ah c'est bon en fait. Si le réalisateur sait que t'es prêt, ils te laisseront pas le temps. Ils sont pas dupes, ils savent que c'est pour la lumière, inconsciemment ils ont envie. Après si tu sens que tu es au milieu d'une séquence, tu t'auto censures. Ou alors le réalisateur rale vraiment trop et tu dis allez on y va. Tout est question de dosage.»

Ce qui est intéressant ici (photogramme ci-dessus), c'est que la fenêtre sur-exposée créer un blanc plus fort que celui des murs, donc ca ne perturbe pas le regard, il se redirige au milieu, sur le visage de la juge. Le noir des rideaux et des costumes des personnes au premier plan vont également dans ce sens. Sur le panoramique d'entrée qui ouvre la scène (premier photogramme page suivante), le contraste extrême de la pièce sombre à l'arrière-plan (blanc-chaud avec peu de détails-ombres noires) simplifie le fond et met en évidence les visages.

Suite de la scène chez le cabinet du juge

5. Une idée

«La première chose que j'essaye d'avoir c'est une idée, j'essaye de l'avoir en amont mais c'est toujours difficile tant que j'ai pas vu la répétition. Par exemple dans la scène du lapin (celle où ils s'embrassent, ils ne sont éclairés que par une veilleuse lapin. Ça je le voulais déjà avant, mais c'était compliqué car la veilleuse était trop faible, on a du planquer une lampe derrière. Je trouvais beau qu'il y ait que ça qui illumine, mais parfois vous avez pas l'idée avant. C'est toujours bien qu'il y ait au moins un blanc (la veilleuse) et de la couleur, ça marche mieux, après s'il n'y a que la couleur, on peut s'amuser avec du monochrome mais tout de suite tu retrouves une impression 2D»

«Dans un espace sans profondeur, avec des murs blancs, Jonathan Ricquebourg essaye de jouer avec la couleur. Comme le photogramme ci-dessus :
le drap blanc un peu bleu froid contraste avec la douce chaleur de la lampe. Les costumes clairs et nettement différenciés (rose/gris) encadrent les visages à peau mate qui ressortent du fond. L'oreiller rouge crée un déséquilibre dans la composition accroissant la sensation de singularité du plan, évitant la symétrie. Dans l'autre séquence avec la veilleuse lapin (page suivante) l'opérateur joue avec le contraste coloré du jaune brillant de la lampe sur le fond à dominante rouge sombre pour créer une dynamique (premier photogramme). Lorsqu'il n'y a plus que la veilleuse allumée (photogrammes suivants) il se sert de la proximité des acteurs pour les faire surgir doucement de l'ombre. Lorsqu'ils s'embrassent, il s'arrange pour avoir la lampe en arrière-plan pour créer un contraste clair-obscur.

«Quand j'ai débuté Shéhérazade je cherchais des choses sur la couleur, parce que je venais de terminer un film belge Seule à mon mariage, où j'avais beaucoup cherché sur la couleur mais pas de 360°, et justement je voulais essayer cela à 360...»

...J'aime beaucoup Giotto, déjà avant l'invention de la perspective il y avait cette idée de mettre en avant un corps. En couleur j'aime le ton sur ton, j'aime le orange sur un doré, ou un gris sur un gris, je suis pas un très grand fan du jaune-bleu. Tout est histoire de subtilité, des fois on est obligé de faire ça ne serait ce que de manière narrative, pour installer un soir.»

6. Réflexions

«
La profondeur c'est se redonner des contraintes, pour redonner du point de vue , redonner du rapport entre le fond et la forme, entre le fond et son personnage. J'essaye de voir ce point de vue comme celui de Jean Rouch : il y a quelqu'un qui filme, parce que c'est touchant , le côté caméra participative. Mais elle doit quand même être toujours à sa place, par exemple ce qui me gêne avec la caméra à l'épaule c'est que l'insert c'est un beau plan. Tu filmes une séquence et t'es obligé d'aller panoter pour avoir les billets dans la poche et le verre qui se remplit. Bon bah tu filmes le visage et tu panotes, et c'est moche. C'est un plan tout moche avec une bouteille qui se remplit, un billet qui rentre. C'est moche, alors que c'est beaucoup plus beau d'aller plutôt de profil ou dans un autre axe, et au montage c'est bien mieux. Et parfois c'est un peu de la naïveté, maintenant quand on me dit 360 et liberté, j'essaye de dire, ok on va faire ça pour les visages et après pour les gestes on fera d'autres plans.»

Lorsque les contraintes de hors champ sont importantes pour l'opérateur, il n'a pas d'autre choix que d'éclairer le décor et de trouver un moyen pour intégrer les visages. Au cadre, avec le choix de la perspective mais aussi avec des couleurs pour retrouver cet équilibre du rapport visage / fond. Un équilibre qui nécessite de trouver le bon dosage à chaque fois entre concession à la mise en scène et travail de l'image.

«Il faut toujours pouvoir faire une chose et son contraire. Jean-Bernard veut du 360° mais il veut aussi une belle image, donc parfois tu mets un pied (de projecteur). Des fois j'ai mis des trucs un peu à la face, et de temps en temps j'avais mon chef electro qui se baladait avec une source ou un poly. Parce que sinon les visages ils sont pas terribles. Jean-Bernard me dit qu'il est pas dans la lumière. Ben oui il est pas dans la lumière mais moi je savais pas où il allait se mettre ! Donc le chef éléctricien débarquait avec un alladin équipé d'un petit dome diffusant[1] et on recompensait, par en dessous ou à la face.»

Mais ce qui complique les choses c'est toujours les moyens *:*

«Si vous avez les moyens c'est plus facile d'être à 360°, vous avez des sources plus puissantes donc que vous pouvez placer plus loin. Ce qui est compliqué c'est quand vous êtes pauvre. Pour faire des 360°, il faut des idées, c'est tout ou rien. Soit tu n'as rien, et tu te retrouves en configuration documentaire, mais c'est dommage, la plastique n'est plus la même, soit tu en as plus sous le pied et là c'est intéressant. Ou alors il faut vraiment travailler à la lumière naturelle et c'est d'autres contraintes. »

Il s'agit donc de faire un choix intelligent vis à vis des conditions de tournage, de faire le tri entre ce qui est vraiment nécessaire ou non. Car avec de fortes contraintes de production, la réussite du tournage est un équilibre précaire et difficile à trouver, entre le nombre de personnes dans l'équipe, la liste du matériel, le nombre de décors, etc...

«*Il n'y avait que 1,5 million sur le film, et Jean-Bernard a choisi de réduire l'équipe pour avoir 45 jours de tournage. Donc on avait pas de scripte, pas de déco, pas de costumier.e.es mais plus de temps là où si on avait eu une équipe complète on aurait eu 30 jours. Je pense qu'il a eu raison.*»

1 Petit projecteur portable à LED équipé d'un dôme blanc permettant l'émission d'une lumière douce.

CONCLUSION

La transcription de la profondeur est une logique d'image capable de répondre et aux problématiques de la mise en scène et aux contraintes de production. En identifiant les contraintes d'image en amont du tournage, il est possible de trouver des solutions grâce à la diversité des outils que propose le prisme corps / espace. Par exemple, sur le tournage du plan séquence d'*Un grand voyage vers la nuit*, le plan est trop long et parcourt trop de distance pour envisager de pouvoir éclairer les visages tout du long. Alors David Chizallet travaille avec la direction artistique pour que l'essentiel du décor s'éclaire par lui même grâce à la lumière intégrée au décor, puis le chef opérateur rajoute uniquement ce qu'il manque. Sur *Shéhérazade*, Jonathan Riquebourg affronte des murs blancs avec des contraintes de production et de champ importantes, et y répond par l'usage de la couleur. Si les deux chefs opérateurs ont une approche différente du travail avec les réalisateur.trice.s, ils évoquent tous deux un équilibre à trouver entre fabrication d'image et concession à la mise en scène. Grâce aux outils que sont la couleur, le contraste et la perspective l'opérateur est à même de contrôler ce rapport figure / espace, à l'écoute des contraintes de production. Par exemple, changer de costume sera toujours moins cher que de sur-éclairer un décor.

La solution n'est donc pas de penser uniquement à la caméra et à la lumière, mais de travailler en collaboration avec les autres départements dans la direction d'une idée de plastique, à l'image de ce qui se fait beaucoup à l'étranger : le travail avec une direction artistique (en France seul Alain Guiraudie et quelques autres font ce choix). La direction artistique est un métier qui se situe à la croisée de la production, de la décoration, des costumes et de l'image. Le ou la directeur-rice artistique va décider concrètement de la répartition du budget et du temps pour chaque département en fonction de la plastique souhaitée. Plus simplement c'est elle qui va décider à chaque fois de la manière dont va être organisé le tournage pour répondre à la commande d'une image spécifique, comme par exemple sur le film coréen *Burning* de Lee Chang Dong, (2018), dont j'ai pu rencontrer la directrice artistique Shin-Joom-Hee. Le souhait du metteur en scène était de tourner sans projecteurs artificiels, de respecter la lumière naturelle. Shin-Joom-Hee déplace donc l'essentiel du travail de l'image sur les repérages et la construction de décor pour que le réalisateur obtienne l'image souhaitée. Elle donne également beaucoup de temps de tournage pour palier aux contraintes de la lumière naturelle. Par exemple une séquence qui se joue de la fin d'après-midi jusqu'au crépuscule nécessitera une semaine de tournage pour au final trois plans séquences montés dans le film. Un tel tournage demande un budget conséquent, car la préparation se déroule sur quatre mois, de même pour le tournage. Cela peut paraître un peu décourageant lorsqu'on le compare à la réalité des tournages d'une certaine proportion du cinéma français.

« *rien ne se perd, rien ne se créer, tout se transforme* ».

- Antoine Lavoisier

Comme l'avait découvert le physicien bien avant que l'on invente une caméra, impossible de créer un miracle en partant du néant. Il est cependant possible de déplacer des énergies inadaptées dans des endroits où elles ne le sont pas, ou moins. Il s'agit donc pour l'opérateur d'influer le plus possible sur les conditions de tournage. Il veillera ainsi à se mettre des atouts de côté, à placer, au choix, dans la caméra, le décor, les costumes ou la lumière, de manière à pouvoir répondre à chaque fois par la carte la plus adaptée.
Ayant bénéficié d'une aide au décor (une enveloppe supplémentaire dédiée à cela) sur le tournage de mon film de fin d'étude, j'ai pu avoir un aperçu de ce qu'on pouvait obtenir lorsqu'on se donne les moyens. Devant des contraintes de productions aussi importantes que celle du film de Jean-Bernard Marlin, je m'interroge sur le devenir de la plastique.

«*Lorsque l'approfondissement de certains problèmes artistiques atteint un degré tel qu'il s'engagerait désormais dans une impasse s'il continuait à partir des mêmes présupposés, il se produit en général de grandes réactions ou mieux, de grands retours en arrière.*»

-Erwin Panofsky

Si le théoricien parlait du retour à l'Antiquité que la Renaissance a occasionnée, je ne peux m'empêcher de penser à ces films de la nouvelle vague qui ont tout d'un coup remis en question l'effet photographique.
Dans un contexte de déséquilibre croissant entre les ambitions de mise en scène et les contraintes de production, la plastique doit elle se diriger vers cet équilbre précaire entre grâce et trivialité ?

BIBLIOGRAPHIE

-*En relief, l'image et le son…* Claude Bailblé
Cahier Louis Lumière n° 4 -octobre 2006

-*La Sagesse du chef opérateur*, Philippe Rousselot
Jean-Claude Béhar Éditions, 2013

-*Histoires de peintures*, Daniel Arasse
Editions Denoël, 2012, adapté d'une chronique de 25 émissions diffusée l'été 2003 sur France Culture

-*La perspective comme forme symbolique,* Erwin Panovsky
Les editions de minuit, 1975

- *L'Histoire de l'Art ,* E.H. Gombrish
Phaidon, 2001

- *L'Art de la couleur ,* Johannes Itten
Dessain & Tolra, 1986

- *Sculpteurs de lumière*s, *les directeurs de la photographie*, Marc Salomon
Bibliothèque du film 2000

-*Chef décorateur pour le cinéma*, Thierry Le nouvel / Pascale-Joanne Rabaud
Eyrolles, 2011

-*Les chefs décorateurs,* Peter Ettedgui
La compagnie du Livre, 2000

-*Entretien avec Raoul Coutard,* Benjamin B,
Cahiers de l'AFC lumière n°2, 2006

FILMOGRAPHIE

If Beale Street could talk (2018)
de Barry Jenkins

Everything will be fine (2015)
de Wim Wenders

Dernière séance (2011)
de Laurent Achard

Fanny et Alexandre (1984)
d'Ingmar Bergman

Achtung ! Banditi ! (1951)
de Carlo Lizzani

Le Mépris (1962)
de Jean-Luc Godard

Wasabi (2001)
de Gerard Krawcykz

Jeanne Dielman, 23, quai du Commerce, 1080 Bruxelles (1975)
de Chantal Akerman

Do the right thing (1989)
de Spike Lee

Mars attacks ! (1996)
de Tim burton

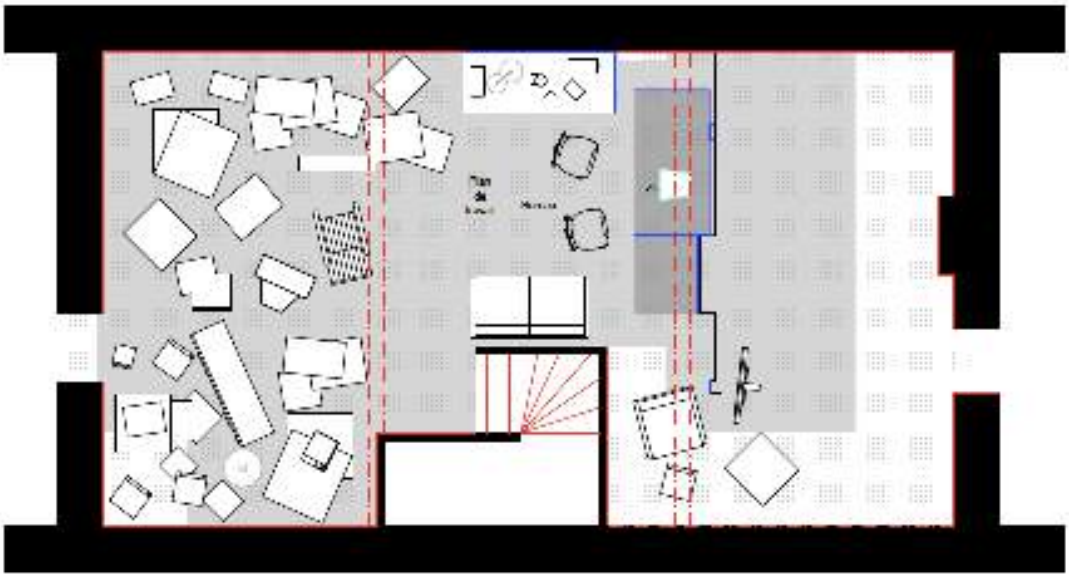
Un grand voyage vers la nuit (2018)
de Bi gan

Shéhérazade (2018)
de Jean-Bernard Marlin

Burning (2018)
de Lee Chang Dong

ANNEXES

Documents de conception du décor du TFE Image



Etapes 1 décor - plans

Pour: SOLAMKA

Les fils uniques - Tec SIZUN

5

REMERCIEMENTS

Sabine Lancelin, pour ses conseils, ses relectures, et sa patience infinie.
Pierre William Glenn, pour son enthousiasme, et pour m'avoir permis de rencontrer la directrice artistique Shin Joom Hee.
Et à tous deux pour l'accompagnement sur les 4 ans.
.
Andrea Lejault, pour ses relectures innombrables à chacune des versions de ce mémoire et sa patience elle aussi infinie.
Youri Szlamka pour ses retours et ses conseils de mise en page.

Jonathan Ricquebourg, David Chizallet et Shin-Joom Hee pour le temps et l'intérêt qu'il.elle.s m'ont accordé.

Caroline San Martin et Barbara Turquier pour l'accompagnement.

Merci à mes parents, Corinne et Bruno, et à Emma aussi.

Janloup Bernard, Youri Szlamka et Rémy Girardin pour la confiance qu'ils m'ont accordée en me proposant l'image de leurs films de fin d'étude.

Les camarades de la promotion image, Pauline Penichout, Chloé Terren, Pierre Nativel, Julien Saez et Olivier Calautti pour les soutiens moraux. Et plus largement toute la promotion Delphine Seyrig pour ces quatre merveilleuses années.