

L U M I E R E



A C T R I C F

L U M I E R E

A C T R I C E

Collection dirigée par Claude Gauteur

Maquette : Elzbieta Seweryn

Photocomposition : Enterprise, Paris.

Photo de couverture :
Loulou de G.W. Pabst.
Cinémathèque française

CHARLIE VAN DAMME

Eve Cloquet

L U M I E R E

A C T R I C E



S O M M A I R E

AVANT-PROPOS

11

DE L'IMAGE QUI BOUGE

LA PHOTOGRAPHIE DE CINÉMA, UN SYSTÈME DE REPRODUCTION MÉCANIQUE ?

LE CINÉMA, LA PEINTURE ET LA PHOTOGRAPHIE.

LE CENTRE D'INTÉRÊT, UNE NOTION BIEN SPÉCIFIQUE.

LUMIÈRE ET DURÉE.

LES ORIGINES DE L'UTILISATION CONSCIENTE DE LA LUMIÈRE.

39

LA LUMIÈRE ORCHESTRÉE

LUMIÈRE ET DÉCOR.

LUMIÈRE ET CADRE.

LUMIÈRE ET UNIVERS SONORE.

LUMIÈRE ET JEU D'ACTEUR.

LE JEU, LE DÉCOUPAGE ET LA LUMIÈRE.

LUMIÈRE ET IMAGE D'ACTEUR.

71

LES INSTRUMENTS DE LUMIÈRE

LA COULEUR, ASPECTS TECHNOLOGIQUES.

LA HAUTE FIDÉLITÉ DES COULEURS, UNE ILLUSION.

LES INTERVENTIONS POSSIBLES SUR LE RENDU DES COULEURS.

MODIFICATION GLOBALE DU CONTRASTE PAR FILTRAGE.

MODIFICATION GLOBALE DU CONTRASTE PAR L'EXPOSITION.

MODIFICATION GLOBALE DU CONTRASTE EN LABORATOIRE.

MODIFICATION INDIRECTE DU CONTRASTE PAR LA DOMINANTE COLORÉE.
MODIFICATION SÉLECTIVE DES COULEURS ET DU CONTRASTE.

ASPECTS SUBJECTIFS DE LA COULEUR.

ASPECTS SUBJECTIFS LIÉS AUX MÉCANISMES DE LA PERCEPTION.
VISION DIURNE ET VISION NOCTURNE.
LA COULEUR DE LA NUIT.
LA TEMPÉRATURE DE COULEUR.
RELATIVITÉ DE LA PERCEPTION.
COULEURS VRAIES, COULEURS DE MÉMOIRE, COULEURS PRÉFÉRÉES.

LA LUMIÈRE ET LES APPAREILS.

LES CAMÉRAS.
LES OBJECTIFS ET LEURS ACCESSOIRES.
LES OBJECTIFS, LA PERSPECTIVE ET LA VISION.
LA REPRODUCTION MÉCANIQUE DES FILMS.
LUMIÈRE ET MACHINERIE.
LES SOURCES D'ÉCLAIRAGE.

99

LES STYLES EN QUESTION

QU'EST-CE QUE LE RÉALISME D'UNE IMAGE DE CINÉMA ?

LE RÉALISME AUJOURD'HUI.

L'ÉCOLE LITTÉRAIRE ABSTRAITE.
L'ÉCOLE NATURALISTE DE LA NOUVELLE VAGUE.
LA LUMIÈRE RÉALISTE COMME PROLONGEMENT DE LA LUMIÈRE NATURELLE.

LES DÉCALAGES.

DÉTOURNEMENTS ROMANTIQUES DE LA LUMIÈRE RÉALISTE.
AU-DELÀ DU RÉALISME : ABSTRACTION ET MAGIE.
LA LUMIÈRE PARADOXALE.

LES INDICATEURS DE STYLE.

LE CINÉMA COMPROMIS.

A V A N T - P R O P O S

La légende dit qu'Eugene Shuftan ne proposait que quatre hypothèses de travail à son réalisateur lors de la préparation d'un film: *realistic, poetic, fantastic, esthetic*... Il s'agissait sans doute pour lui d'une figure élégante pour exorciser la difficulté de décrire un projet d'éclairage. Difficulté bien réelle: contrairement à la peinture et à la photographie qui ont le privilège d'être l'unique support de leur propos, l'image de cinéma est partie d'un tout. Elle influence le film comme elle le subit. La lumière est chaque fois au service d'un propos qui la dépasse, on ne peut l'apprécier qu'en relation avec ce propos. Aucune description technique, aucun qualificatif plastique n'a de prise sur cette relation.

En réduisant les choses à l'essentiel, on peut se demander quelle est la nature du travail du directeur de la photographie. Faire de la belle image, sans doute... Mais qu'est-ce que la belle image? Faut-il que la lumière se cache pour recréer la réalité? Doit-elle au contraire s'afficher? Doit-elle se conformer aux conventions de l'éclairage du visage masculin ou féminin? Existe-t-il un code de lecture universel indépendamment des époques? Les concepts de laideur ou de beauté conviennent-ils pour la qualifier? En fait, il n'est question que d'une chose: de la justesse de ton. De l'adéquation d'une logique de lumière avec la logique d'un film. En d'autres termes, si le film est insinifiant, la lumière l'est aussi. Bien sûr, l'opérateur peut réaliser une superbe performance technique, mais cela conduit à une esthétique vide, à une belle image qui se tait.

Ce livre reconsidère donc la dimension plastique de l'image filmique en la mettant en relation avec les aspects dramatiques et rythmiques. Les matériaux dont dispose le réalisateur et l'opérateur sont envisagés comme des instruments qui ont leur tessiture propre et dont l'intervention se fait dans des registres très spécifiques et interactifs. De ce point de vue, chaque collaborateur de création devient un interprète parmi les autres. Et l'une des fonctions de la mise en scène est l'orchestration de cet ensemble. Chacun des solistes est donc dirigé par la mise en scène, comme le sont les comédiens. Les discours purement techniques ou didactiques y seront eux aussi reconsidérés car, derrière une apparence de neutralité objective, ils cachent souvent un parti pris conceptuel ou esthétique.

Dans *The Technic of Lighting for Television and Motion Pictures*, Gerald Millerson donne une sorte de cahier des charges auquel doit se soumettre l'éclairage: *Attirer l'attention sur des zones spécifiques, donner de l'importance à certaines choses et en estomper d'autres. – Relever la forme, donner l'impression du volume, du contour, de la dimension et des proportions. – Etablir l'environnement en exposant l'environnement du sujet, les relations spatiales, les rapports de taille. – Caractériser le sujet et son environnement, définir l'atmosphère, le temps qu'il fait. – Développer les relations de composition en jouant sur les valeurs tonales. – Maintenir une continuité visuelle. – Satisfaire les impératifs techniques du système à l'intérieur des limites de contraste et de brillance.* Chacun de ces

concepts visuels, spaciaux, temporels et plastiques, renvoie à une écriture lumière bien précise. Le tout dernier, par exemple, paraît absolument objectif. Et pourtant, il se fait l'écho d'une règle sévère et partielle. Il s'agit de la règle absolument relative d'une production et d'une distribution grand public : pas de sur ou sous-exposition... Autrement dit, pas trop de brouillage sémantique.

Dans son beau livre, *Des Lumières et des Ombres*, Henri Alekan observe que *trop souvent les cinéastes qui inventent les scénarios et les cinégraphistes qui les mettent en images ne parlent pas le même langage : les uns s'expriment dans un flou artistique qui recouvre une méconnaissance des "problèmes lumière", les autres pensent en termes d'éclairagisme, c'est-à-dire en réduisant aux seules données techniques ce qui est science et art*. Une façon de dire que cette question du langage commun, qui est le préalable à une conscience critique théorique de l'image, reste en suspens.

La question est posée, elle ne concerne pas seulement les réalisateurs et les chefs opérateurs, elle déborde sur l'ensemble de la profession. Comme le disait Ghislain Cloquet au congrès de Lodz en 1960, *l'opérateur est placé d'une manière tout-à-fait originale au carrefour d'univers multiples techniques, dramatiques et plastiques. Ces univers ont des rapports et des interactions fort délicates et l'opérateur ne peut songer à en être victorieux tout seul*.

NOTE A PROPOS DE L'ICONOGRAPHIE

Les documents photographiques qui illustrent ce livre, sont, comme c'est souvent le cas, d'origines très diverses. Certains proviennent de photogrammes, d'autres sont réalisés à partir de matériel publicitaire pour la distribution, d'autres encore sont des photographies de plateau. Un document fait à partir d'un photogramme ne donne pas forcément une vision plus fidèle de l'atmosphère du film qu'un document venant d'une autre origine: le contraste et la netteté sont en général très altérés et la nature-même de l'image se modifie selon qu'elle est imprimée ou projetée. On n'est jamais absolument sûr que le matériel publicitaire et les photos de plateau ont été réalisés dans des conditions semblables au tournage. Au mieux, la photo a été «prise» lors des répétitions et alors la profondeur de champ, le contraste et le cadre risquent d'être altérés. Au pire, l'éclairage a été partiellement réaménagé et le photographe a fait poser les acteurs selon son goût. Les documents ont été choisis dans la mesure où l'architecture des lumières, et elle seule, est incontestablement représentative d'une démarche spécifique au film. Tous les autres aspects, comme le contraste, la profondeur de champ, l'organisation du cadre, le format, la netteté, la diffusion, la couleur etc. ne peuvent être appréciés qu'en projection. Certaines photographies de comédiens réalisées à la chambre grand format en studio doivent être lues comme la forme la plus idéalisée et la plus élaborée d'une esthétique vers laquelle le film doit tendre et non l'inverse. C'est le cas notamment pour les photos des stars américaines du milieu du siècle. Pour chaque film, le nom du réalisateur est suivi de celui de l'opérateur. Les illustrations sans mention d'origine proviennent de la Cinémathèque française.



DE L'IMAGE QUI BOUGE

Dans *La Psychologie de l'art*, André Malraux observe : *Il y a bien une vision qui semble dépendre de son modèle, c'est celle de l'appareil photographique. Le photographe semble bien soumis à l'objet qu'il représente.*¹ Pour Roland Barthes, en photographie, *une pipe y est toujours une pipe* et toujours dans *La*

Chambre claire, *la photographie ne se distingue jamais de son référent – de ce qu'elle représente – ou du moins elle ne s'en distingue pas pour tout le monde, ou pas tout de suite, ce que fait n'importe quelle image encombrée dès l'abord et par statut de la façon dont l'objet est simulé.*²

LA PHOTOGRAPHIE DE CINÉMA, UN SYSTÈME DE REPRODUCTION MÉCANIQUE ?

On sait que la fonction de l'image photographique obéit à la base aux mêmes lois projectives que celles de la *Camera Oscura*. Le petit trou, dit sténopée, est devenu une optique sophistiquée et l'écran un support photosensible qui fixe l'image produite par l'optique. Les caractéristiques de la formation des images sont déterminées par des lois physiques et chimiques, et aussitôt qu'on en a fixé les différents paramètres (émulsion, traitement, optique, diaphragme), les images d'un même sujet seront absolument identiques, quelle que soit la personne qui «presse sur le bouton». Si le travail du photographe et du directeur de la photographie pouvait se réduire à la simple manipulation de ces paramètres pour *satisfaire les impératifs techniques du système, les limites de brillance et de contraste*³ afin de produire une image de la réalité la plus fidèle possible et à donner à voir dans les meilleures conditions, nous serions en présence de l'art de l'objectivité absolue, libre de toute vision personnelle ou collective.

Le pouvoir d'évocation du vrai au cinéma est sans doute encore plus fort qu'en photographie, renforcé qu'il est par sa

faculté de reproduction de la durée, du mouvement et de l'univers sonore. Nombreux d'ailleurs sont les chercheurs qui s'échinent à améliorer ce pouvoir de restitution du vrai, notamment en concevant des procédés qui permettent de restituer la troisième dimension spatiale : stéréoscopie, procédés lenticulaires, holographie. Ils rêvent tous, bien entendu, de les appliquer au cinéma et à la télévision. Particulièrement poussées en URSS, ces recherches sont peut-être le signe d'une quête mythique d'objectivité absolue. Pour la majorité des gens le matériel photographique doit avant tout offrir une fidélité de reproduction. Il est d'ailleurs bien significatif que depuis l'avènement de la photographie, les autres arts plastiques aient quelque peu délaissé l'ambition de la reproduction naturaliste. Le public est lui-même acquis à l'idée que l'art du portrait en peinture n'a plus pour objectif principal la ressemblance avec le modèle mais l'évocation de la vision de l'artiste. Et cela même lorsque son intention est le réalisme. Des courants de peinture s'inspirant de techniques cinématographique ou photographique, tel l'hyper-réalisme, joueraient plutôt du déca-

1. *Jeanne d'Arc*, C.T. Dreyer, R. Maté, 1928.

2. *Portrait de sa nièce, Julia Margareth Cameron* (Bibliothèque nationale).

Les vastes aplats noirs et blancs confèrent à ces images une plasticité inexistante dans la réalité vue. L'inaptitude de la photographie à reproduire fidèlement l'ensemble des brillances est mise à profit pour montrer l'invisible.



lage que de l'objectivité et du vérisme. Comme si, une fois pour toutes, la photographie avait ravi à la peinture le monopole de l'imagerie haute fidélité. Cela dit, seuls les appareils cinématographiques et photographiques modernes de petit format, entièrement automatisés, interdisent à l'opérateur d'intervenir sur le procédé de reproduction ou d'en fixer les paramètres. Ces appareils sont programmés pour réagir selon la situation, et nul n'y peut rien. La seule chose qui n'ait pas encore été inventée, c'est le cadre automatique.

En prise de vue professionnelle, c'est l'opérateur qui fixe les paramètres du procédé. Ceux-ci sont tellement nombreux, souples et interactifs – degré d'exposition, particularismes de tirage, traitements divers – que la simple décision d'être fidèle est un choix difficile à tenir. On peut affirmer que la photographie consiste à manipuler et asservir les impératifs techniques du système, pour donner à voir comme on veut que les choses

soient vues. Ainsi, rien qu'en agissant sur le paramètre «exposition» on peut jouer sur le contraste de l'image : exposer moins à la prise de vue donne une image plus douce au tirage, par exemple. Il est donc faux de penser que grâce à un système de reproduction mécanique devenu très sophistiqué, la nature même du procédé photographique soit de tendre vers une quasi-identité avec le modèle, une sorte de naturalisme réellement objectif.

La notion même d'exposition juste, donc de rendu exact des brillances est un leurre. Aucune pellicule au monde n'est capable d'enregistrer les écarts de brillance que propose la nature et que l'œil peut différencier. Il faut alors choisir : accepte-t-on que les ombres soient bouchées et que les couleurs claires soient traduites par une masse uniformément blanche, ou va-t-on mettre des artifices en œuvre pour donner le sentiment d'une équivalence, par exemple en faussant le contraste de



l'épreuve ? Pour exposer juste, faut-il faire en sorte qu'un maximum de brillances soient différenciées sur la pellicule, ou faut-il prendre le noir comme référence ? Qu'advient-il alors des blancs ? On peut aussi choisir le gris neutre, ou la peau comme référence, et, pourquoi pas, les blancs. Qu'advient-il alors des noirs ? Faut-il considérer l'ombre ou le soleil ?

En fait, seul le système de projection conique centré, toujours semblable quel que soit l'objectif utilisé, asservit le cinéaste à une reproduction mécanique de l'espace qui lui est proposé. Sans doute est-ce cette caractéristique-là qui crée le sentiment de réalité, ou au moins de ressemblance, plus que la justesse des couleurs et la netteté, par exemple. Une épreuve de photomaton ou de polaroid n'a pas l'air moins « vraie » qu'une photographie grand format. Le système projectif ne soumet pas plus la photographie à l'objet représenté que la peinture qui fonctionne selon les mêmes lois perspectives.

Si l'on est convaincu que la ressemblance au modèle est le critère fondamental d'appréciation des images cinématographiques, il faut alors étendre cette ressemblance à toutes les composantes de l'image : rendu des couleurs, netteté, qualité de la lumière. Cela dit, particulièrement dans le cinéma de fiction, il n'y a pas à proprement parler de « modèle » puisqu'il y a mise en scène. On peut tout au plus parler de vraisemblance. Le réalisme, l'objectivité apparente de l'image est en fait liée au discours et n'est donc nullement le prolongement automatique et obligatoire de la technique cinématographique. Il est le résultat d'une option philosophique esthétique ou politique d'un auteur. Comme le dit Chris Marker dans *Lettre de Sibérie : L'objectivité non plus n'est pas juste*.

Pourtant, le cinéma est, dans la conscience du public, indissolublement lié à l'idée de vérité. Par conséquent, si l'auteur choisit un registre réaliste, il demandera une image, elle aussi

inspirée par une forme de réalisme : s'il faut qu'une pipe ait l'air d'une pipe, il faut alors que la lumière soit d'une manière ou d'une autre le prolongement des sources naturelles. On parlera d'un effet jour, soir, nuit, en référence à la réalité. L'image ainsi créée objectivise presque toujours. Il est alors difficile de se dérober à cette rigueur, à la soumission à l'objet représenté. Essayer de le faire en dénaturant la rigueur de cette reproduction, c'est créer une mécanique. Déformer l'image avec des anamorphoseurs ou des miroirs déformants par exemple, c'est introduire un nouveau paramètre dans le système de reproduction, avec sa mécanique propre qui sera apparente en tant que telle, et qui imposera sa présence au détriment du récit. De la même façon, un traitement couleur radicalement irréaliste apparaît comme une intervention arbitraire injustifiable : monochromie, projection du négatif, pellicule infrarouge, etc. L'artifice du procédé apparaît chaque fois, et crée inévitablement un effet d'étrangeté, une distance gênante qui vient troubler la lecture du film. Ou alors, cet artifice participe à l'élaboration d'un système complexe de signes destiné à dire au spectateur que le registre bascule. En effet, il est rare qu'au cinéma, des décalages appuyés ne renvoient pas directement à un point de vue particulier au récit, à un passage dans un autre univers. Les miroirs déformants utilisés par Abel Gance représentent la vision du Dr. Tube, le rouge de *Pas de printemps pour Marnie* d'Alfred Hitchcock sa vision névrotique, les solarisations de *2001 l'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick marquent le passage dans un autre espace-temps.

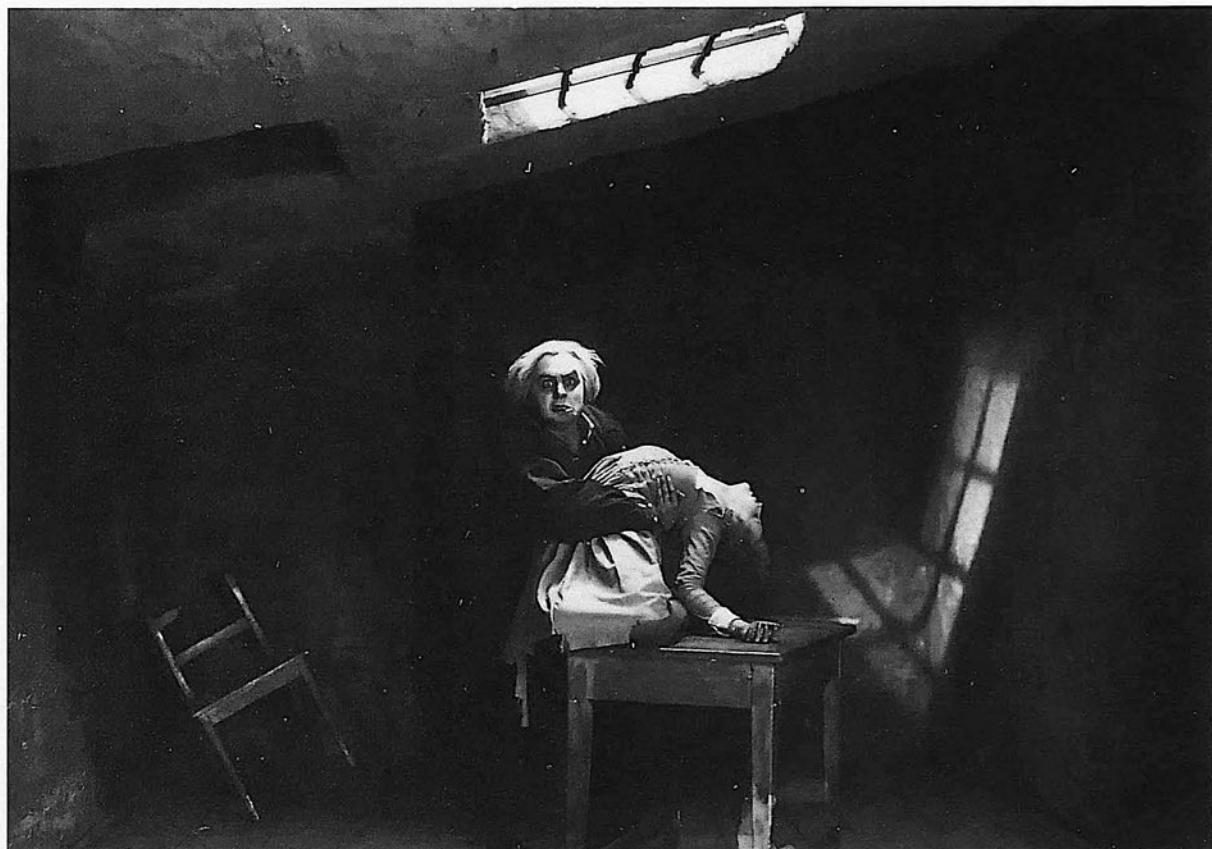


1. *Les Raisins de la colère*, J. Ford, G. Toland, 1940.
 2. *Kiss me deadly*, R. Aldrich, E. Laszlo, 1955.
 3. *Métropolis*, F. Lang, K. Freund, G. Rittau, 1926.

1. La source visible peut accréditer la construction de la lumière.

2. Une radiation mortelle émet-elle nécessairement une vive lumière ? Pure hypothèse.

3. Hors contexte, cet éclairage indique indifféremment une lumière diurne ou nocturne. Ni la pénombre générale, ni la lumière qui émane de la lucarne ne signifient indiscutablement une lumière solaire, lunaire ou artificielle. Seule, la trame du récit nous permettrait d'identifier à coup sûr un effet jour.

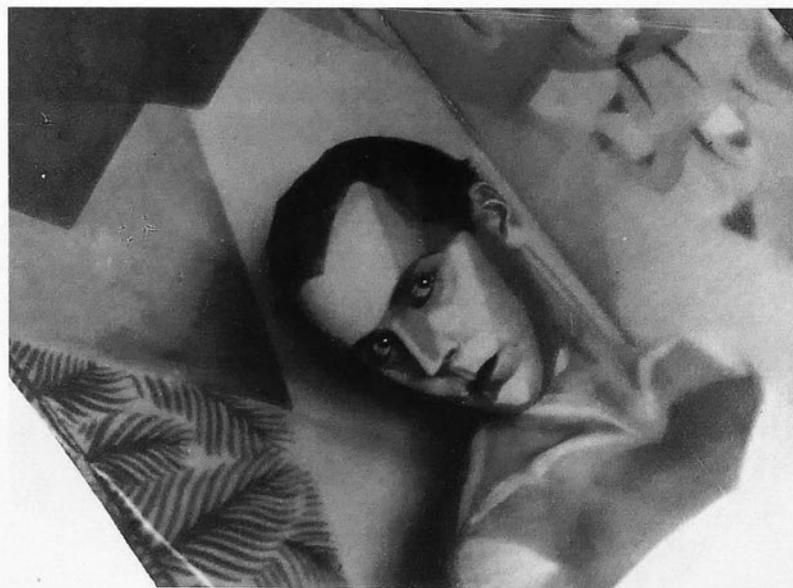


Dans *Répulsion* de Roman Polanski, l'hyper grand-angle est le signal des phantasmes sexuels de Carol. Il n'y a pas si longtemps, ces interventions constituaient encore un code unique répété de film en film, où le passage du flou signifiait le rêve, la contre-plongée la puissance, etc. De là ces nombreuses tentatives de ramener le langage cinématographique à une pratique grammaticale universelle et immuable. Et lorsqu'il s'agit de proposer un univers de science-fiction ou de fantasmagorie, les effets d'éclairage et les manipulations de laboratoire sont souvent destinés à accréditer l'univers proposé. Ils sont là pour le rendre plausible. C'est ce qu'on pourrait appeler un réalisme hypothétique. L'usage de tels procédés ne peut pas être le fait de la décision solitaire du directeur de la photographie.

Le réalisme de la lumière n'est pas la seule voie que l'opérateur peut explorer. Globalement, la photographie de la Nouvelle Vague s'est réclamée d'une démarche réaliste, et le formalisme de Raoul Coutard dans certains films de Godard apparaît comme d'autant plus paradoxal. Les traitements monochromes de la scène de la soirée mondaine dans *Pierrot le Fou*, les rythmes répétitifs, artificiels, des réflexions dans le pare-brise de la voiture sont bien loin du crédo réaliste. Il n'y a pas élaboration d'un code, ni indication que l'on glisse vers l'onirique ou le fantastique. Ces interventions photographiques n'apparaissent en rupture avec le style du film ou avec des options réalistes que si on les isole du récit. Mises en relation avec la nature du jeu, les dialogues (qui dans la scène mondaine se

résumé à des échanges de textes publicitaires) ou avec un moment «musical» (ma ligne de chance...), on se rend compte que la question de style de l'image est indissolublement liée au style du récit. La conception des images et leur lecture doivent se faire en fonction de la globalité du film. Le sentiment de réalité peut très bien dépendre d'éléments non visuels, et ne pas s'appuyer sur une reconstitution naturaliste.

Les manipulations de l'image expressionniste allemande sont d'un autre ordre. A l'origine, le caractère visuel du film expressionniste allemand reposait avant tout sur le traitement du décor. L'intervention de l'éclairage ne faisant qu'accentuer. Il s'agissait d'une inspiration directement picturale ou théâtrale et, comme au théâtre, ce spectacle exigeait l'adhésion du public à cette convention expressionniste ou dramatique. «*La stylisation du jeu* écrit Lotte Eisner dans *L'Ecran démoniaque*, est déterminée par le décor. Seul Werner Krauss dans le rôle du satanique docteur Caligari et Conrad Veidt dans celui du somnambule sont des acteurs qui parviennent véritablement à s'y adapter... Les autres restent coincés dans un jeu réaliste, même si avec leurs vêtements d'époque, leur apparence a quelque chose de fantastique.⁴ Cela revient à dire que maquillage et costumes ne suffisent pas à intégrer les comédiens en chair et en os dans l'ensemble très stylisé. Il faudrait pouvoir agir sur la morphologie, la forme, la démarche, la gestuelle, etc. pour trouver un équivalent à la transformation des décors. On ne peut s'en rapprocher que par le jeu. La fragilité du système réside donc dans la confrontation, d'une part, de décors



1. *L'Inhumaine*, M. L'Herbier, G. Specht 1924.

2. Affiche de *L'Inhumaine*.

3. *Loulou*, G.W. Pabst, G. Krampf, 1929.

**1. S. Delaunay pour les costumes, F. Leger et Mallet-Stevens pour les décors, cela ne suffit pas pour donner au film ce ton de modernité que souhaitait M. L'Herbier.
2. L'affiche de *L'Inhumaine* exprime l'idéal plastique jamais atteint par le film.**

d'imagination pure et les comédiens, d'autre part, qui eux sont bien réels. Le code perspectif photographique révélé par les déplacements d'acteurs est nié par le décor. Le sentiment de gêne naît d'une imperfection, sans doute liée à des limitations techniques : il n'y avait pas à l'époque d'objectifs suffisamment larges, ni de systèmes de combinaisons de plusieurs composantes images permettant de réaliser une meilleure unité d'ensemble. Jean-Luc Godard comme Robert Wiene n'envisagent pas la question de la fabrication de l'image en termes de respect des conséquences d'un système de reproduction mécanique du réel. Le seul réel, c'est l'objet que l'on voit à l'écran : il a été fabriqué entre autres à l'aide de procédés photographiques. La seule chose qui soit mécanique, c'est la faculté de reproduire l'original et de le diffuser à un grand nombre d'exemplaires. Francastel : *A ce moment-là, on a juste-ment tendance à sous-estimer la part du créateur, (...) et à penser que l'on est en présence d'un simple phénomène de reproduction.*⁵

Le public d'aujourd'hui, rompu aux propositions les plus invraisemblables comme le space-opéra, le satanisme, l'exorcisme, resterait probablement très réticent à des traitements analogues à ceux de l'expressionnisme allemand du début. Les univers visuels qui sont proposés de nos jours sont en fait traités d'une manière réaliste la plupart du temps. Le jeu expressionniste trop stylisé des premiers films allemands serait ressenti comme injustifiable et artificiel, chose inaccep-



3. C'est autant par le jeu et le décor que par la déformation expressive des visages due au travail de la lumière que G.W. Pabst obtient un univers visuel cohérent.

table actuellement au cinéma et qui passerait sans problème au théâtre. Aujourd'hui, la prudence veut qu'au cinéma le jeu des lumières, les décors, renvoient presque toujours au vrai, ou du moins au plausible. Aussi étonnant que cela paraisse, même le fantastique et l'onirique doivent avoir l'air vrais au cinéma. A y regarder de plus près, on se rend compte que des produits audiovisuels de grande consommation proposent des univers

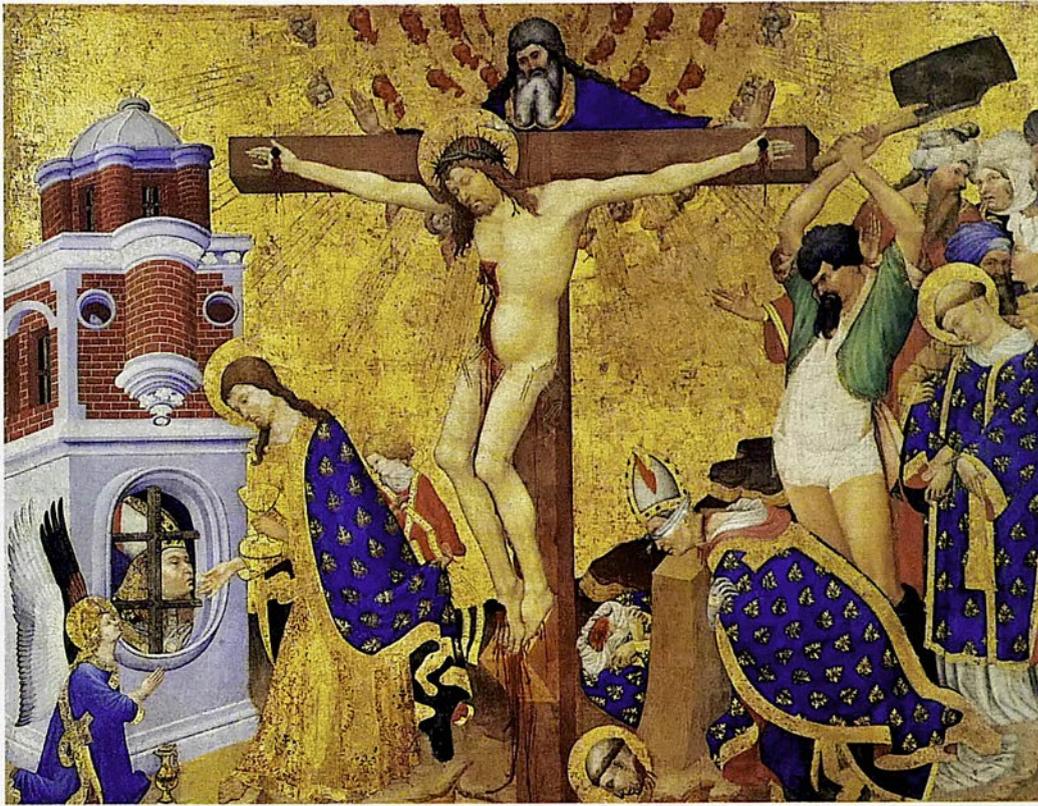
de plus en plus imaginaires, particulièrement les clips vidéo. Cela signifie sans doute que le public de demain sera à nouveau réceptif à tous les surréalismes, à tous les décalages, à toutes les aventures imaginaires. Le réalisme d'hier (Néo-Réalisme, Nouvelle Vague, cinéma vérité, militantisme politique autour de 68...) était révolutionnaire. Il est devenu aujourd'hui sécurisant, redondant et banal.

LE CINÉMA, LA PEINTURE ET LA PHOTOGRAPHIE

Les commentateurs de l'image de cinéma ne peuvent s'empêcher de faire une analogie systématique avec d'autres images et plus particulièrement avec la peinture et parfois la photographie. Certes il s'agit bien dans tous les cas de formes, de couleurs, de contrastes, dont l'ordonnance et la composition semblent appeler les mêmes techniques d'analyse. Mais c'est laisser de côté une différence essentielle : contrairement à la peinture ou à la photographie, l'image de cinéma n'est qu'une partie d'un tout.

La référence exclusive à la peinture ou à la photographie est redoutablement réductrice et procède d'une méconnaissance des spécificités de l'image de cinéma. Elle revient à ignorer la photographie et la peinture et à réduire le cinéma à un collage où cohabiteraient le jeu emprunté au théâtre, l'histoire à la littérature et l'image à la peinture. Chaque composante serait alors une forme mineure de la forme originelle. Elle existerait simplement parallèlement aux autres. Et c'est souvent la façon

dont procède la critique vis-à-vis du cinéma, utilisant les qualificatifs de la littérature, de la philosophie ou de la psychanalyse et ne s'intéressant qu'au récit. Longtemps les jurys de festival furent composés de gens de lettres qui faisaient à tort la comparaison avec leur discipline. De même, l'adaptation d'une œuvre littéraire est généralement appréciée relativement à l'original, comme si le septième art n'était qu'une machine à traduire. Et pourtant, nul ne songe à apprécier *Don Giovanni* de Mozart en se référant exclusivement à la pièce de Tirso de Molina. Une critique de l'image de cinéma qui ne fonctionnerait que par comparaison avec la peinture serait une cuistrerie. Ce qu'il faut connaître, c'est la nature de la filiation qui agit d'un art sur un autre. Les préoccupations du directeur de la photographie ne sont évidemment pas étrangères aux autres arts de l'image. Pas plus d'ailleurs qu'elles ne le sont des autres arts du spectacle. Mais l'image de cinéma n'est pas de la sous-peinture animée.



1. *Le Martyr de St-Denis*, **Bellechose** (Musée du Louvre).

2. *Composition* 1958, **William de Kooning** (Roger-Viollet).



Le regard est d'abord attiré par les éléments identifiables dont le contenu sémantique est fort : le rouge du sang, la tête tranchée. Une hiérarchie plastique donnée par l'organisation des éléments dans l'espace se superpose à cette hiérarchie de sens : la composition. Remarquons que la composition de l'image ne nous impose pas de lecture chronologiquement juste.

La peinture qui abandonne la représentation des objets propose des œuvres dont la lecture est entièrement déterminée par des données plastiques.

LE CENTRE D'INTÉRÊT, UNE NOTION BIEN SPÉCIFIQUE

Les critères d'analyse faisant appel au «système de composition» de la peinture ne disent rien sur le film lui-même. Un directeur de la photographie s'inspire directement de la manière de composer une œuvre picturale, de l'idée d'un clair-obscur, d'une palette de couleurs, mais jamais il ne la reproduit. Car il est une différence d'essence entre l'image de film, et la photographie ou la peinture : l'image de film est sans cesse changeante. Son pouvoir émotionnel est fonction d'une composition qui se développe selon la cadence de projection et le rythme du montage. A l'opposé, chaque photo ou chaque peinture se compose selon des durées de vision qui ne sont pas conditionnées par une mécanique. Le spectateur peut en toute liberté se contenter d'y jeter un bref coup d'œil, il peut décider de considérer l'ensemble, de s'attacher à un détail, de mettre en relation plusieurs éléments. Il peut, comme Barthes, être touché par un «punctum» probablement totalement étranger aux préoccupations de l'auteur de l'image.

Analyser une image fixe sans penser à la durée est une erreur. Il n'est pas certain que chaque peintre conçoive son travail en fonction de la durée de la perception. Mais une durée aléatoire existe toujours et intervient dans la lecture de chaque œuvre. La vision n'est jamais globale et instantanée. Regarder une image relève de l'exploration, partie par partie. C'est la mémoire qui permet de reconstruire mentalement la composition générale. Les publicistes habiles qui simplifient leurs images de sorte à être lisibles quasi par inadvertance le savent bien.

*L'œuvre musicale a l'avantage d'être perçue exactement dans l'ordre de succession dans lequel elle a été conçue, mais, note Paul Klee, lors d'auditions répétées, l'inconvénient de provoquer la lassitude par le retour régulier des mêmes impressions. L'œuvre plastique présente pour le profane l'inconvénient de ne pas savoir par où commencer, mais pour l'amateur averti, l'avantage de pouvoir abondamment varier l'ordre de lecture et de prendre ainsi conscience de la multiplicité de ses significations.*⁶ Composer les images au cinéma, c'est en somme imposer une trajectoire de lecture, un seul cheminement dans l'espace du cadre dont la composition n'aboutit pas à une succession de configurations précises, mais à un processus incessant de transformation. Pour cela, le cadreur guide le regard dans la continuité. Il compose l'image à chaque instant en fonction du déplacement des acteurs et/ou de la caméra, des plans qui précèdent, de ceux qui suivent. Il peut même la composer en fonction de ce qui, par le son, par le texte ou par les autres plans, est situé hors champ. S'il échoue, le récit se déforce car le spectateur s'égare. On peut regarder le photogramme avec les yeux qu'on a pour l'image fixe, alors on voit ce qu'il contient mais on lui confère une logique autre que celle de la continuité. L'analyse du photogramme n'est pas l'équivalent de l'analyse microscopique du plan, il propose à voir ce qui n'est justement jamais perceptible : les détails qu'on n'a pas vus en projection. Et pas forcément ce qui caractérise le plan. Le photogramme est au plan ce que serait un accord tenu indéfiniment et sans variation à la phrase musicale harmonisée.

Histoire d'un crime, F. Zecca, d'après les figures de cire du Musée Grévin, 1901.

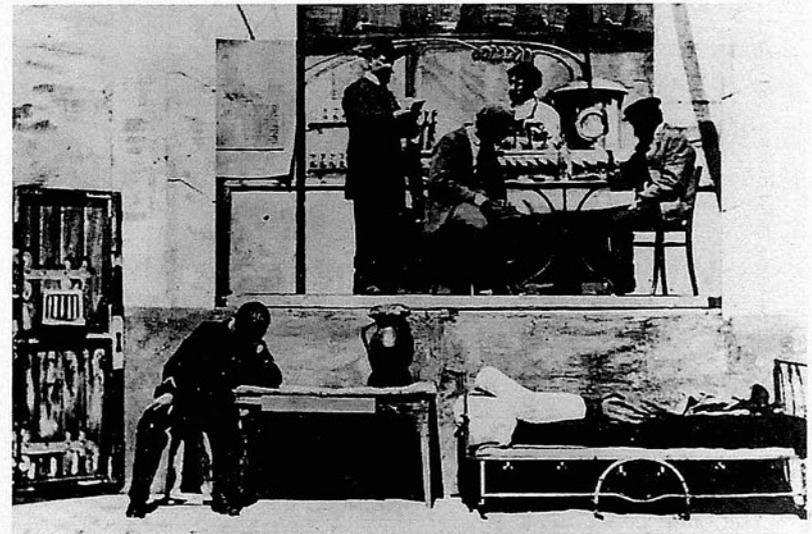
C'est la dernière nuit d'un condamné. La scène du rêve et la réalité sont dans un même espace scénique. Ces «polyptiques»

Il se trouve que l'œil ne peut voir de façon précise dans un angle supérieur à deux ou trois degrés. On n'a jamais, en salle de projection, une perception globale et instantanée de l'image. Il faut donc que le cadreur nous impose un seul centre d'intérêt pour attirer notre attention. A chaque instant, les éléments visuels doivent contribuer à focaliser le regard vers le centre d'intérêt, selon son évolution dans la durée du plan, et de plan à plan, sachant que ces zones autour du centre d'intérêt ne sont pas consciemment lisibles. Ainsi, même dans un plan long réputé fixe, dont la profondeur de champ permettrait en principe une lecture en profondeur et globale, il se peut que le cadreur ne cesse d'effectuer de petits recadrages imperceptibles selon qu'il désire focaliser l'attention, d'abord sur un personnage, puis sur un autre. A moins que le son, ou le mouvement d'un comédien suffisent à transporter le regard d'un centre d'intérêt à un autre. Mais il se peut aussi que justement le son ou le mouvement interne à l'image rende le recadrage imperceptible. Cette manière de composer l'image au cinéma est déjà embryonnaire dans la mise en scène et la mise en place. Elle concerne donc autant les assistants que les machinistes et le cadreur. La mise au point, par exemple, agit comme un véritable mouvement d'appareil, au même titre que le zoom ou le travelling. Un «passage de point» opère comme un véritable mouvement de cadre. Si son rythme ne s'accorde pas au déroulement du récit, il sera lourd et parasite, nuisible à la compréhension et au pouvoir émotionnel du plan. Le point fait partie de la composition de l'image. Le son peut y contri-

buer. Le montage même prend activement part à la composition des images, dans la mesure où il unit des parties – des plans – dans un ensemble qui a sa composition propre. Lorsqu'un film est diffusé à la télévision, les dimensions de l'écran rendent ces principes de construction inopérants, car l'image est perçue d'une manière trop globale. Le spectateur n'éprouve plus le besoin d'explorer le cadre. Ce jeu subtil, complexe, d'éléments sonores et visuels qui devait à l'origine lui indiquer un cheminement n'a plus de raison d'être.

LUMIÈRE ET DURÉE

La relativité des valeurs lumineuses des couleurs et des contrastes fonctionne aussi dans le temps. La composition de l'image en fonction de la durée induit une idée de rythme qui peut être



sont rares au cinéma hormis ceux de Napoléon (A. Gance), de Woodstock (M. Wadleigh), de certains génériques ou de représentations de conversations téléphoniques. Ici l'indifférence à l'éclairage est totale : tout baigne dans la même lumière solaire.

Les Joueurs de dés, G. de Latour. (Roger-Viollet.) **La circulation de la lumière procède d'une analyse rigoureuse du réel. Mais cette lumière est au service d'une plasticité qui la dépasse et que seule la peinture peut atteindre. Le hiératisme des corps, la simplification sculpturale des volumes, des gestes, cette impression paradoxale**

linéaire, accéléré, ralenti, irrégulier. Devant un plan fixe, quasiment sans action ou mouvement, le regard peut errer. Le temps est comme suspendu et le trajet du regard fonctionnera sans doute comme devant une photographie ou un tableau. Le cadreur peut alors construire son image comme il le ferait pour une peinture ou une photographie. Mais la décision de la structurer ainsi est de nouveau une décision liée à la durée du plan. L'image de cinéma se développe dans une durée limitée. Ce type de composition de l'image est bien spécifique au cinéma et étranger aux images fixes.

L'idée de rythme suggère en fait une dimension musicale : cadrer consiste à organiser des éléments visuels dans le temps. Et, comme en musique, l'impact émotionnel instantané est conditionné par ce qui précède et conditionne ce qui va suivre. Chaque atmosphère lumineuse est elle aussi relative aux autres. Il y a, certes, comme pour une image fixe, interaction des valeurs dans l'espace. Le gris semble plus clair par rapport au noir, plus sombre par rapport au blanc, la pénombre est d'autant plus profonde qu'un élément plus brillant en donne la dimension, le rouge est plus violent à côté du vert et ainsi de suite... Mais en plus les plans et séquences accoutument le spectateur à une atmosphère. Une atmosphère est influencée par la mémoire des atmosphères antérieures. Ainsi, dans *Providence* (Resnais/Aronovitch), le traitement photographique du début; très clair-obscur, sombre et froid, nous plonge d'emblée dans l'univers décalé du père. Petit à petit, tout au long du film, ce traitement s'impose comme une

espèce de normalité et de référence. On pénètre à la longue dans l'univers fantasmagorique du père. Lorsque ensuite intervient la séquence finale du repas, dont le traitement est volontairement «normalisé et réaliste», la confrontation des deux registres photographiques crée un effet double. D'abord le «réalisme» des images du repas ravive le «décalage» des images qui viennent de se dérouler, c'est-à-dire l'univers onirique du père. Ensuite, la mémoire de cet univers décalé agit sur l'ambiance réaliste qui nous est proposée, lui conférant à son tour une sorte d'étrangeté magique.

Assurer la continuité photographique d'un film ne consiste pas nécessairement à lui donner une seule tonalité visuelle. Continuité ne rime pas avec monotonie. Sacha Vierny explique que pour *Mon Oncle d'Amérique* d'Alain Resnais, ... *tous les problèmes d'image, les nécessités de rupture ou de continuité étaient faits en vue du montage... Il n'y a pas une unité de lumière, mais plusieurs.*⁷ En même temps, la beauté de chaque image préoccupe moins le directeur de la photo que la justesse de cette image, au sens musical du terme. On peut très bien jouer faux la lumière, comme l'explique Raoul Coutard à propos de son travail avec Godard. *Si, pour une seule scène, on a le matériel nécessaire mais que trois jours après, on se trouve avec des bouts de ficelle, il faut faire très attention, ne pas se laisser tenter par des fioritures, ça se voit comme le nez au milieu de la figure, comme si on mélangeait du 16 et du 35.*⁷ Il y a pourtant des cas où la référence à la peinture est directement visible. Il s'agit alors presque toujours de citation directe,

d'aplat et de relief... La plastique du peintre s'exerce au-delà de son célèbre éclairage à la bougie, seule chose que le cinéaste puisse matériellement imiter. Il y a surtout une idée scénique : la manière dont les personnages sont disposés autour de la bougie, un foyer qui organise l'espace. La bougie prodigue autant la lumière que la mise en scène.



généralement sous forme de reconstitution (la laitière de Vermeer pour un film publicitaire). Il se peut qu'une caractéristique visuelle forte ou intervenant de manière très répétitive dans le film ou la séquence fasse penser à un style de peinture particulier. Ce pourrait être la diffusion très accusée en extérieur qui suggère un trait dominant de Monet ou Pissarro. Toute peinture, même la plus réaliste, la plus fidèle, donne une image déformée du modèle. C'est finalement la manière dont cette déformation opère qui caractérise la qualité première de l'œuvre picturale. Et cette manière de représenter l'objet ou de traiter un thème plastique, l'image de cinéma est totalement incapable de la reproduire, si ce n'est d'une manière vulgaire. *... Je ne crois pas que l'on puisse copier les peintres, c'est impossible, c'est même une erreur de la part des opérateurs. On ne peut pas imiter Rembrandt ou Vinci, seulement s'inspirer des leçons données par les peintres.*⁷ Et c'est Henri Alekan qui parle !

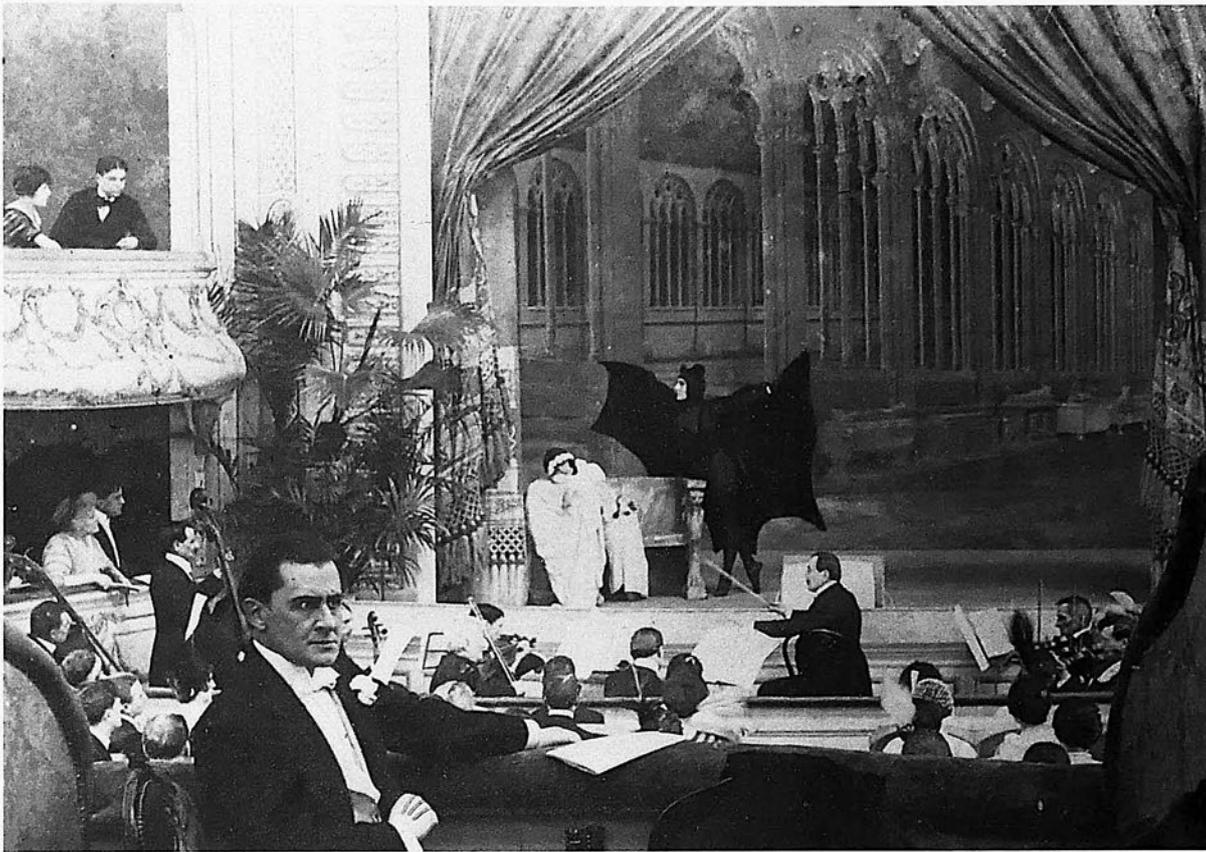
Combien de fois entend-on citer les mêmes références sur base de la « ressemblance » : Rembrandt, Renoir, de La Tour... C'est en ayant à l'esprit ce qui est spécifique à la peinture et ce qui est spécifique à l'image de cinéma que l'on parvient à tirer un profit du travail des peintres. On ne vise plus la ressemblance au maître. On peut alors librement s'inspirer des peintres, mêmes les moins figuratifs, et retenir d'eux des thèmes plastiques particuliers comme le choc de couleur, les aplats, le relief, la monochromie... Cette inspiration est presque toujours indécélable à l'écran pour qui n'est pas dans le secret de

la démarche du directeur de la photographie. Ainsi, la critique s'est sérieusement fourvoyée (mais elle ne le sait pas) en voyant dans *La Femme du lieutenant français* de Karel Reisz une influence préraphaélite, alors que pour Freddy Francis, le directeur de la photographie du film, la seule et unique référence en tournage était Turner !

LES ORIGINES DE L'UTILISATION CONSCIENTE DE LA LUMIÈRE

On peut mettre une date sur les premières interventions intentionnelles de la lumière au cinéma. Elles remontent aux années 1915-1920, surtout chez les Scandinaves et chez les Allemands, le soleil n'étant pas dans ces contrées une valeur aussi sûre qu'à Hollywood. C'est le début de l'autonomie par rapport à l'éclairage solaire et la naissance de l'éclairage artificiel.

On n'imagine guère que des styles d'éclairage aient pu s'exprimer avant cette époque où la seule manière de procéder consistait à exposer la scène à la lumière du jour et à en doser le niveau. Pourtant si l'on est persuadé qu'un style d'éclairage est toujours inscrit dans un film, les premiers films doivent eux aussi porter en germe le leur, aussi aléatoire ou ténu soit-il. Il serait intéressant de voir si, à l'origine, le cinéma a envisagé l'image à partir de la peinture, de la photographie, ou, qui sait, d'autres arts du spectacle comme le théâtre, le music-hall ou le cirque, la lumière jouant chaque fois dans ces univers un rôle prépondérant. Si cela était, ces parentés existent-elles encore aujourd'hui ?



1. *Les Vampires*, L. Feuillade, G. Guérin, 1916.

2. *Jules et Jim*, F. Truffaut, R. Coutard, 1962.

Le travail de studio en lumière du jour diffusée donnant un éclairage totalement neutre a longtemps dominé la production cinématographique, même dans des films dont thèmes et décors appelaient un traitement expressif de la lumière. Ce degré zéro de l'éclairage a parfois revêtu dans les images de la Nouvelle Vague.



L'invention du cinéma est à la croisée de trois courants très différents les uns des autres :

- les scientifiques, soucieux des mécanismes de la vision, et de la reproduction du mouvement à des fins d'analyse scientifique;
 - les photographes, préoccupés par la représentation encore plus fidèle de la réalité, la réalité dans la durée et le mouvement;
 - les forains, cherchant un spectacle encore plus «magique».
- Au départ, assez ironiquement, les gens de lettres ne participaient pas à l'aventure.

Lorsque le développement de la photographie a permis la réalisation d'instantanés, de nombreux scientifiques se sont jetés

sur cette nouvelle technique pour la perfectionner, inventer mille systèmes destinés à visualiser l'invisible. Le vol d'une mouette, l'allure d'un cheval, la démarche d'un être humain ont été reproduits par Muybridge, Marey et son chronophotographe, Albert Londe et son appareil à plusieurs objectifs. Jusqu'à ce jour, l'instrument cinématographique demeure un outil d'investigation scientifique, genre qui ne nous concerne pas directement ici, quoique certaines prouesses scientifiques donnent lieu à des films à grand spectacle. Remarquons tout de même que le cinéma scientifique n'hésite pas à mettre en œuvre des techniques de manipulation du réel et cela dès le départ. Muybridge et Marey travaillaient sur des fonds de noir absolu pour mieux visualiser les phénomènes qui les intéressaient. On peut citer les manipulations du temps (très grande vitesse de prise de vues, image-image), le jeu sur la couleur, l'utilisation de la lumière ultraviolette et infra-rouge. Autant d'actes intentionnels sur la photographie. Et, chose remarquable, ces manipulations du réel sont réalisées au service de l'objectivité scientifique.

Ce sont les industriels et photographes Lumière qui firent l'invention décisive. Mais il faut savoir que l'image animée ne les intéressait qu'accidentellement. Et ils n'ont vu dans leur invention, semble-t-il, qu'une forme de photo animée susceptible de créer un engouement passager pour une curiosité scientifique et technique. L'affiche du programme des projections au Grand Café et les commentaires des premiers spectateurs enthousiastes confirment cette idée.

La notion de (re) mise en scène et une fois au moins de scénarisation (*L'Arroseur*) n'est pourtant pas totalement absente de leurs préoccupations. De nombreuses scènes de famille ou de genre apparemment prises sur le vif impliquaient à n'en pas douter une organisation minimale, pour ne pas dire une mise en scène. Elles supposaient souvent la mise en place d'un appareil lourd et encombrant, la disposition des personnages et des accessoires en fonction du cadre, etc. Pourquoi les frères Lumière n'ont-ils pas pu, ou pas voulu pousser plus loin leurs recherches de forme et de contenu, la question reste posée. De très nombreux forains, illusionnistes, manipulateurs, y compris des charlatans de premier ordre, exploitaient depuis des décennies des spectacles d'ombre et de lumière, des fantasmagories lumineuses et des gadgets optiques.

Dans *L'Invention du Cinéma*, Georges Sadoul rapporte la description faite de la lanterne magique par Michelet, en 1719, dans le *Dictionnaire philosophique* : *petite machine qui fait voir dans l'obscurité sur une muraille blanche plusieurs spectres et monstres affreux de façon que ceux qui n'en savent pas le secret croient que cela se fait par magie*.⁸ Il y eut Robertson, que l'on qualifiait de physicien illusionniste, Caran d'Ache et ses «ombres françaises» et, plus près de nous, Emile Reynaud et son théâtre optique. Emile Reynaud serait à la fois le continuateur de la tradition des montreurs d'ombres et le précurseur d'un genre cinématographique spectaculaire.

Le génie de Méliès fut de comprendre que le cinématographe n'était pas seulement un outil d'investigation scientifique ou

La Case de l'Oncle Tom, E.S. Porter, 1903.
Dans les premières interventions actives de la lumière se conjugent souvent des univers fantasmagoriques ou théâtraux avec des techniques de trucages cinématographiques. Cette image est construite



avec deux sources de lumière distinctes, celle de la fenêtre, d'inspiration réaliste, est peinte sur le décor et matérialisée par des films blancs, alors que la lumière irréaliste jetée sur les personnages est probablement réalisée avec la lumière du jour.

1. *La Brodeuse sous la lampe*, **Ledard**, Fin XIX^e siècle, (Cabinet des Estampes, Bibliothèque Nationale).

2. *Le Marchand d'images*, **Film Pathé**, autour de 1910.

Le décalage historique entre le travail du photographe et celui du cinéaste.



un moyen de restituer le réel, mais bien un art nouveau en prolongement de la tradition fantasmagorique. Il jeta les bases de ce nouveau spectacle en associant des techniques et des procédés éprouvés de la scène avec des techniques de manipulation cinématographique. Il n'était pas très préoccupé par l'évocation du réel, bien au contraire. L'image animée est envisagée comme un moyen de créer l'illusion, le féérique, la fiction pure. C'était à l'époque un véritable dépassement de ce qui semblait être jusqu'alors le cinéma pour le grand public et les inventeurs : une simple curiosité scientifique, de la photo qui bouge.



Autrefois, les seules techniques utilisables étaient fatalement basées sur le principe d'une modulation de la lumière du jour, ce que faisaient peintres et photographes dans leurs ateliers depuis longtemps. Les studios étaient d'ailleurs tous calqués sur un même modèle : un espace suffisamment grand pour y loger un décor, de larges baies vitrées équipées de rideaux opaques et de draps blancs mobiles permettant un contrôle relatif du niveau et de la qualité de la lumière.

La mise en œuvre de ces techniques d'éclairage convenait parfaitement au travail des photographes : chaque «pose» pouvait être traitée d'une manière spécifique et la diminution du niveau lumineux résultant de la manipulation des draps et rideaux était aisément compensée par une augmentation du temps d'exposition. On utilisait consciemment la perte de qualité optique résultant d'un diaphragme trop ouvert et parfois même on l'accroissait pour tendre vers un «flou artistique».

Malheureusement pour les cinéastes, la complexité et la multiplicité des situations qu'ils avaient à traiter, les contraintes scéniques et les déplacements d'acteurs faisaient de cet outil, le studio, un instrument peu apte à satisfaire leurs besoins. A quoi s'ajoutait la nécessité de travailler à un diaphragme plutôt fermé pour assurer une netteté suffisante, et un temps de pose limité au trentième de seconde à peu près. La grande profondeur de champ répondait à un besoin de mise en scène : le cadre reproduisant à cette époque la scène à l'italienne, on cherchait à ne pas limiter la lisibilité en profondeur. Tout cela explique pourquoi les cinéastes prirent du retard par rapport

aux photographes sur le plan de la lumière. Ils ont dû chercher ailleurs des techniques plus adéquates. Le studio hérité des photographes permettait tout juste d'assurer le degré zéro de l'éclairage. La tendance à revenir à une esthétique proche de celle de la photographie du début du siècle se retrouve dans les décors naturels, en combinant sources douces et lumière naturelle (Rohmer/Almendros, *La Marquise d'O*). La véritable révolution technique et conceptuelle est en fait venue du théâtre. Il y avait déjà un siècle que le rapport scène-salle à l'italienne était bouleversé par l'efficacité croissante de l'éclairage artificiel. Les lampes à gaz, à acétylène ensuite, les jeux d'orgue qui en permettaient le dosage.

L'attention des spectateurs, plongés dans la pénombre, se focalisait sur la clarté relative de la scène. Plus tard, entre 1900 et 1910, on commence à pouvoir moduler la lumière électrique avec des résistances, l'éclairage devient une donnée active de la mise en scène. L'utilisation consciente et volontaire de la lumière artificielle a d'abord été le fait du théâtre et c'est très naturellement que des cinéastes formés à l'école de la mise en scène ont adopté ses techniques nouvelles et son esthétique sous-jacente. En Allemagne, le travail de Max Reinhardt a surtout délimité un champ d'intervention très formalisé et expressif de la lumière. Inversement, aux Etats-Unis, David Belasco développait au théâtre une esthétique plus naturaliste dès le début du siècle, cherchant entre autres à se donner les moyens de marquer le passage des heures, matin, jour, soir. Il y eut aussi Craig en Angleterre, Antoine en France, Appia en Italie.

La Terre, **A. Antoine**, P. Castenet et L.H.
Burel, 1921 (Bibliothèque de l'Arsenal).



Défenseur d'un théâtre naturaliste, André Antoine chercha au cinéma un moyen d'échapper aux artifices de la scène. Ce décor et cette lumière naturelle sont une sorte de fuite en avant vers la photographie pure appliquée au cinéma, qui annonce le naturalisme des années 60-70.



1

Dès les origines donc, et jusqu'à ce jour, deux types d'exploitation radicalement différents s'affrontent : d'une part le cinéma du réel, fiction ou reportage, d'autre part, le cinéma de l'imaginaire. Il est bien évidemment impossible de tracer une frontière précise entre ces deux genres fondamentaux, de nombreux films jouant à la fois sur les deux registres, et des cinéastes attachés à la tradition du cinéma du réel ont des manières très personnelles de le traiter : Flaherty, Vertov, Ford, Renoir, Leacock, Kazan, Loach, Varda ne l'expriment pas de la même façon. Ce qui frappe, c'est surtout la difficulté de trouver un dénominateur commun à tous ces réalismes.



2

1. *Le Comte de Monte Cristo*, 1^{re} époque
H. Poutal, L. Chaix et G. Guérin, 1914-1917 (Roger-Viollet).
2. *La Zone de la mort*, **A. Gance**, L.H. Burel, 1917 (Roger-Viollet).

Poutal, comme beaucoup d'autres, fut profondément influencé par le Théâtre Libre d'André Antoine. Fondamentalement, son réalisme photographique se construit autour de la source visible. L'efficacité lumineuse de cette source est probablement renforcée par une lampe à arc, plus une lumière supplémentaire amplifiant son effet : le contre-jour latéral droit et une compensation à la face gauche. **Abel Gance** exploite plutôt l'effet de clair-obscur. Une source ponctuelle très latérale se combine à une légère compensation à l'opposé. Sans pouvoir le qualifier d'irréaliste, cet éclairage obéit surtout à des impératifs dramatiques.

Le Cabinet du Docteur Caligari, R. Wiene,
W. Hameister, 1920.

Du réalisme, l'on pourrait parfaitement dire qu'il consiste à produire des images conformes à l'idée qu'on se fait de la réalité, et d'en imposer une certaine conscience. Or, cela varie selon les convictions esthétiques, philosophiques, politiques ou les courants de mode.

L'analyse du traitement photographique des films est l'une des clés qui permet de rattacher un film à l'un de ces deux grands courants. L'usage des trucages est à cet égard très révélateur. La plupart du temps, ils sont destinés à faciliter la réalisation de certains effets, que ce soit pour des raisons financières, ou par l'impossibilité d'agir autrement. C'est la façon dont les trucages sont présentés dans la littérature spécialisée. Il s'agit presque toujours de recréer la baie de Naples en studio pour éviter les frais de déplacement d'une équipe entière ou de provoquer un cataclysme sans perte de vies humaines. Le trucage est réussi si l'illusion du vrai est parfaite. Cette application des trucages renvoie à un cinéma du réel. A l'opposé, les mêmes techniques exactement peuvent servir l'onirique, le fantastique, le magique. Dans *La Luna* de Bernardo Bertolucci, les dimensions, les couleurs de cette lune toujours pleine sont loin de la représentation réaliste. Les habits de saison de *Peau d'Ane* de Jacques Demy, ou les habits de lumière des parents de *Superman* de Richard Donner, ne sont nullement plausibles. Les passages de lieux et la mobilité des effets lumineux de *Coup de cœur* de Francis Ford Coppola ne cachent pas leur théâtralité. Dans les premiers cas, le trucage est une solution technique à un problème pratique, il doit passer inaperçu. Dans les sui-



**Quelques ingrédients expressionnistes...
Déformation expressive des décors, des
acteurs par les costumes, accentuation du
jeu par la lumière, anamorphose des
formes par les ombres projetées, ombres
souvent peintes sans relation logique avec
la source visible.**



vants, tout à l'inverse, il s'affirme, il est créateur de sens. Une autre clé permet d'interpréter les styles en renvoyant de manière plus subtile peut-être au réalisme ou à l'imaginaire : la photographie des visages. Ainsi le traitement des visages à l'époque du Glamour renvoie-t-il à une vision idéalisée de la beauté et de la sensualité. A l'opposé, le charme de Jean Seberg dans *A bout de souffle* de Jean-Luc Godard ne doit rien, lui, à l'artifice photographique, de toute évidence il cherche la référence au vrai et au quotidien. En règle générale, des éclairages dont les fondements sont la référence au vrai et à la lumière naturelle renvoient à un propos filmique réaliste, quitte à ce qu'ils en donnent une vision poétique ou impressionniste. Inversement, le plein feu d'*Un Américain à Paris* de Vincente Minnelli, les ciels rouges du *Territoire* de Raul Ruiz ou la convention du Film Noir américain, sont autant d'exemples d'un travail différent sur la lumière, ne revendiquant pas une «dépendance au modèle» : nature ou réalité quotidienne. Les auteurs de ces films sont plus redevables à Méliès et aux gens du spectacle qu'à Lumière et aux photographes. A cela rien d'étonnant : la représentation théâtrale suggère l'artifice et la mise en scène : la manière de porter la voix des comédiens, la présence de la salle et la frontière salle-scène, même lorsque cette scène est éclatée et se trouve dispersée dans le public, la certitude que l'acteur qui sort de scène pour aller dans la pièce à côté se retrouve en fait en coulisse près du pompier de service, etc. Le travail de la lumière est moins asservi au réel. Les gens de théâtre parlent d'images et ils ont

1. *Quai des brumes*, **M. Carné**, E. Shuftan, 1938 (Roger-Viollet).
2. *Loulou*, **G.W. Pabst**, G. Krampf, 1929.
3. *La Bête humaine*, **J. Renoir**, C. Courant et Cl. Renoir, 1938.



1



2

L'homme et la femme, la belle et la bête, convention acceptée jusque dans les réalistes affirmés. Dans ses versions les plus radicales, le naturalisme a combattu cette convention qu'il jugeait idéaliste.



3

raison, même si parfois il poussent trop loin cette formalisation. Méliès se rattache à cette tradition du spectacle, l'expressionnisme allemand ne nie pas cette parenté.

A leur manière, certaines comédies musicales américaines des années 50 ont cette dimension théâtrale, davantage par les décors et les éclairages que par la nature et la structure des récits. Que le registre photographique d'un film relève du réel ou de l'imaginaire, on peut y déceler des parentés avec la peinture, mais seule une photographie relevant de cette ligne imaginaire est susceptible, parfois directement, de renvoyer aux autres arts du spectacle et notamment au théâtre. En effet, sur la scène d'un théâtre de music-hall ou de cabaret, les règles de construction lumineuse obéissent à d'autres lois que le réalisme. La lumière est entièrement là pour soutenir le propos, créer une émotion visuelle complémentaire de l'émotion dramatique. Dans une mise en scène de théâtre on fera évoluer la lumière, du sombre au clair, du chaud au froid, du contrasté au doux, sans aucune justification logique naturaliste. Le metteur en scène peut même escompter un effet équivalent au cadrage cinéma grâce à la lumière : elle peut pointer, indiquer ou isoler dans l'ombre.

Fellini, particulièrement dans *E la nave va*, revendique cette filiation au théâtre par le côté artificiel des décors et le traitement de la lumière. Coppola utilise dans *Coup de cœur* des techniques directement inspirées du théâtre sans heurter le moins du monde les spectateurs. On assiste à des changements permanents de lumière qui ponctuent les situations par

la couleur (passage à l'orange, au rouge, au bleu), par la direction et le niveau sans que cela soit nécessairement justifié par des modifications des origines de lumière intégrées au décor.

– D'autres changements de lumière, à l'intérieur d'un cadre fixe, focalisent le regard du spectateur à un endroit, comme le ferait une poursuite de music-hall.

– Les découvertes de ville, de ciel ou de nature affichent leur matérialité de «toile de fond» (comme pour *E la nave va*). L'artificiel accentue des ciels étoilés, des soleils couchants et des aubes.

– Des fonds de décor, translucides, représentent d'abord le mur du fond, lorsqu'ils sont éclairés, et une fois éteints une ouverture sur un autre décor qui s'allume. Cette technique, sans doute inspirée du tulle allumé ou éteint au théâtre, suggère le changement à vue. Le procédé est rendu plus sophistiqué encore par l'usage du «trucage à la glace».

– Le passage des feuilles de décor trahit l'existence même du décor comme artifice.

Les changements de lumière sont conçus aussi bien comme point d'orgue à la fin d'une séquence, comme ponctuation dramatique, comme moyen de changer de lieu ou comme passage à l'onirique. Coppola comme Fellini indiquent par un signe particulier que l'on sort de la convention cinématographique courante. Pour Coppola, c'est l'usage d'un rideau de scène en début et fin de film. Pour Fellini, c'est un passage du noir et blanc à la couleur en début et le plan final qui montre l'infrastructure du studio, équivalent des coulisses.

Dans le même registre, il y a *Le Paltoquet* de Michel Deville, photographié par André Diot, et le travail d'Alain Resnais pour *Mélo*. Non loin de là, le film de Gérard Mordillat éclairé par Jean Monsigny, *Billy the kick*, auquel la critique n'a pas prêté l'attention méritée, bouleverse toutes les conventions de topologie, de raccord image et décor. Dire que ces films trahissent le langage cinématographique est un non-sens car c'est précisément ce genre d'expérimentation qui enrichit le cinéma. Il est intéressant de noter que la critique a voulu voir dans *Coup de cœur* des interventions décisives et dominantes de la technique vidéo, alors qu'elles sont à peu près inexistantes. Il y a là confusion entre asservissement électronique des mouvements de caméra, utilisation de programmations électroniques des jeux d'orgues pour contrôler la lumière, utilisation de visées vidéo sur des caméras film d'une part, et tournage en vidéo d'autre part. Cette confusion a été savamment entretenue par Coppola d'ailleurs. En réalité, la majorité des effets visuels relèvent conceptuellement et techniquement de vieux trucages de théâtre ou de cinéma, portés à un degré de sophistication extrême grâce à une machinerie électronique moderne. La distinction entre «vidéo» et ce que nous appelons ici «machinerie électronique» est absolument nécessaire. Car le terme vidéo renvoie aujourd'hui à l'univers de la télévision,

qui a ses spécificités et son langage propre, ne serait-ce qu'en fonction des conditions de réception (la télévision familiale dans le salon).

Si, demain, la qualité et les coûts de production de l'image électronique arrivent à concurrencer ceux de l'image photo chimique, nul doute que les cinéastes sauront en tirer profit comme ils ont su passer volontiers du son optique au son magnétique. Cela ne modifierait pas fondamentalement la nature du spectacle cinématographique qui est un langage, un art de l'illusion, un art proche du théâtre, du cirque et du music-hall. *J'attends encore de voir quel est l'impact de la télévision ; j'attends qu'elle m'offre l'équivalent en beauté, en force ou même en vie, d'une image cinématographique. Cela ne pourra jamais remplacer la magie d'une salle sombre où, assis au milieu d'autres gens, vous regardez un film, une pièce ou des marionnettes* dit Welles.⁹ Le cinéma est un art du spectacle et les cinéastes des saltimbanques. Bruno Nuytten revendique cette parenté avec les gens de la balle : ... *Pourquoi les films ne vieilliraient-ils pas ? Cette fragilité fait partie du charme du cinéma (...) la venue d'une équipe de cinéma dans un décor, c'est, tout à coup, un grand branle-bas de combat, et puis, on range tout, on passe un coup de balai, on s'en va, et c'est fini...*¹⁰

1. André Malraux, *La Psychologie de l'art*, Skira, 1958.

2. Roland Barthes, *La Chambre claire*, Cahiers du Cinéma-Gallimard, 1980.

3. Gerald Millerson, *The Technique of Lighting for Television and Motion Pictures*, Focal Press, 1972.

4. Lotte H. Eisner, *L'Ecran démoniaque*, Eric Losfeld, 1965.

5. Pierre Francastel, *L'Image, la vision et l'imagination*, Denoel-Gonthier, 1983.

6. Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Denoel-Gonthier, 1982.

7. *Cinématographe* n° 68, juin 1981.

8. Georges Sadoul, *L'Invention du cinéma*, Denoël, 1948.

9. *Sonovision*, décembre 1983.

10. *Cinématographe* n° 68, juin 1981.



LA LUMIÈRE ORCHESTRÉE

On utilise couramment l'expression, «prendre une photo de quelque chose ou de quelqu'un». Le vocabulaire de l'optique géométrique établit la même dichotomie: espace objet et espace image. Entre les deux un objectif opère la transforma-

tion de l'un vers l'autre. Comme s'il y avait, d'une part, la réalité matérielle du décor et de la scène, totalement étrangère à l'image et, d'autre part, une opération spécifique de mise en image dont s'occupe exclusivement l'équipe de prise de vues.

LUMIÈRE ET DÉCOR

La fabrication des images relèverait uniquement d'opérations techniques liées à cette discipline, et accomplies avec plus ou moins de «sens artistique». Pourtant, lorsqu'on considère le cinéma d'animation, la distinction entre l'objet et son image est beaucoup plus difficile à établir (un cello est déjà une ébauche d'image); elle est totalement impossible dans le cas d'images électroniques de synthèse. Les cellos ou les informations digitalisées stockées dans une mémoire sont bien évidemment les matériaux à partir desquels se construit l'image finale. Il en est de même dans le cinéma de fiction: décor, acteurs, costumes, maquillage, montage, autant de composantes de l'image finale à l'écran. La plupart des fondements visuels préexistent au travail de la lumière, constituant ce que l'on pourrait appeler «l'image potentielle». Le directeur de la photographie travaille sur ce matériau, partie par partie, plan par plan, le plus souvent dans le désordre imposé par le plan de travail (donc rarement selon l'ordre chronologique du récit) et en ayant tout au plus une prescience de la construction finale de l'image qui sera donnée par le montage. Responsable en titre, il est en fait coauteur de l'image, à côté du chef décorateur, du créateur de costumes, du chef maquilleur, du chef

monteur..., et travaille avec les autres, sous la direction du réalisateur. Le degré et la qualité de la collaboration entre ces divers responsables dépendent des individualités, de la nature du film, et surtout de la personnalité du réalisateur, dont l'activité essentielle consiste, au stade de la préparation comme sur le plateau, à orienter le travail de chacun. Quels que soient la qualité de la collaboration entre les membres de l'équipe (l'ascendant éventuel que le directeur de la photo exerce sur un responsable ou sur le réalisateur, ou celui qu'il subit lui-même), son travail prend racine dans les fondements de l'image produits par d'autres et dans la réalité des outils disponibles ou envisageables: sources de lumière, filtres, caméra... Il n'est donc pas possible de parler honnêtement de lumière sans aborder en priorité la réalité instrumentale du métier. L'on insistera tout au long de cet essai sur la relation entre l'image de cinéma et la durée, donc le montage, pour qu'il ne soit pas nécessaire de lui consacrer un développement.

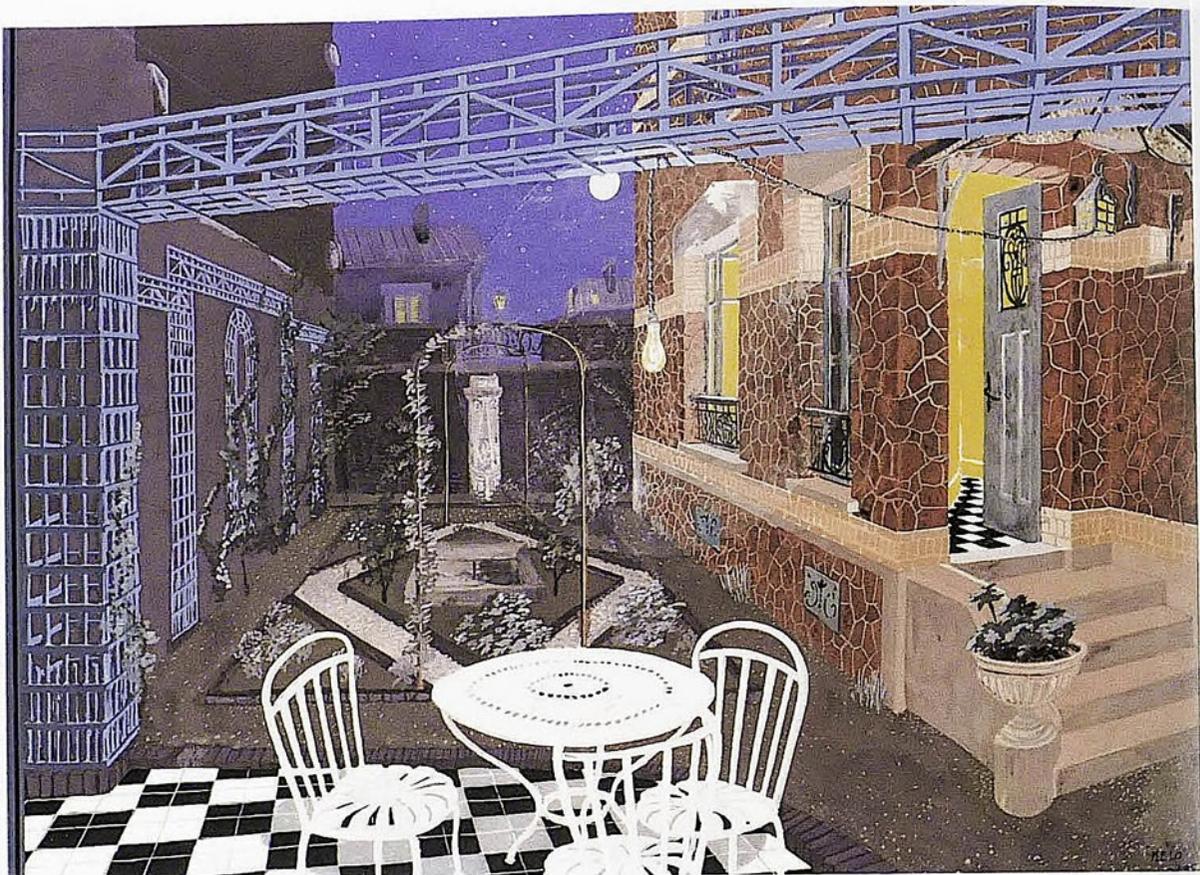
Construire de toutes pièces un décor en studio, ou chercher le lieu le plus adéquat dans la réalité (un décor «naturel»), il s'agit toujours de se donner un espace scénique approprié au récit et à la mise en scène imaginée. Les incidences d'un choix heu-

1. *Mélo*, **A. Resnais**, 1986, maquette du décor de J. Saulnier.

2. *Mélo*, **A. Resnais**, 1986, photo du décor, B. Chevojon.

3. *Mélo*, **A. Resnais**, C. Van Damme, 1986, photogramme tiré des essais.

Le travail de la lumière, esquissée dans la maquette par le décorateur, s'achève sur le jeu des acteurs.





3

reux ou malheureux sont multipliées et déterminantes : le décor est une première concrétisation matérielle de la réalité dramatique du récit. Il est l'univers dans lequel les acteurs évolueront. On doit le concevoir en fonction des personnages : les acteurs jouent le décor comme ils jouent les situations, comme ils jouent avec un partenaire ! Les choix de styles, de couleurs, de dimensions doivent s'harmoniser avec les choix des costumes, des accessoires, des coiffures, des maquillages, et pas seulement en termes de critères de beauté ou de vérité historique. Le décor détermine aussi un espace physique qui favorise un type de mise en scène, des mouvements et positions de caméra plutôt que d'autres. Il jette enfin les bases d'un travail de la lumière, et de trois manières. Il y a d'abord la réalité des volumes, des valeurs de gris et de couleurs, la matérialité apparente des surfaces, et le ton généralement réaliste ou décalé des lieux. Ce sont les matériaux de base sur lesquels s'élabore la lumière. Ensuite, l'architecture du lieu. Elle porte en germe une architecture de la lumière : portes, fenêtres, sources de lumière apparentes, plus ou moins grande complexité des éléments qui délimitent l'espace scénique et qui favorisent la pénétration de la lumière. Enfin, ce que le spectateur ne voit jamais en salle : toute l'infrastructure non apparente, les dégagements, les caches aménageables pour le travail de la lumière. S'il y a des trucages, l'incidence du décor sur la lumière est encore plus évidente : la facture d'une découverte, l'allure d'une silhouette de ville la nuit, les fausses perspectives, le mélange d'éléments composites telle une image proje-

tée sur écran mariée au décor, autant d'interventions sur l'image qui font appel aussi bien à des techniques de décor que de prise de vues. Il n'y a pas d'options de décor qui ne soient en même temps des options d'image.

Ainsi, pour *Mélo* d'Alain Resnais, décider que la découverte ciel nuit sera bleue, constellée d'étoiles et agrémentée d'une pleine lune induit un style d'image qui ne peut plus être naturaliste : jamais, de nuit, le ciel n'apparaît bleu, et lorsqu'il y a pleine lune, on ne voit presque plus les étoiles. Choix conceptuel donc, mais aussi technique : quelle est la nature des matériaux utilisés pour cette découverte, de quelle manière peut-on matérialiser les étoiles et la lune, etc.

En extérieur, l'incidence d'un choix de décor est encore plus critique étant donné les conditions météorologiques variables qui déterminent de manière absolue l'apparence à l'écran. Il y a, certes, des moyens d'intervention possibles par filtrage et par l'apport de lumière additionnelle, mais on est relativement impuissant face aux caprices de l'astre du jour. On peut, bien sûr, rencontrer des situations accidentellement favorables comme la bonne prise tournée juste à l'heure idéale par le temps souhaité mais, en règle générale, le contrôle strict des décors extérieurs passe par une même formule : beaucoup de temps, donc beaucoup d'argent.

C'était le cas pour *Tess* (Polanski/Unsworth-Cloquet) où toutes les scènes extérieures furent tournées au moment idéal. Pour *Barry Lyndon* (Kubrick/Alcott) c'était guetter l'alternance idéale des passages nuageux avec quelques centaines

Page suivante: *M. le Maudit*, F. Lang, F.A. Wagner, 1931.

La relation magique de la lumière avec les éléments, le jeu, le costume. Le compliment pourrait aller tout droit à l'opérateur. Mais enlevez simplement le chapeau, que reste-t-il de l'image? Vous désarmez et l'acteur, et l'opérateur.

de figurants qui attendaient. Lors du tournage de *La Chair de l'orchidée* (Chéreau/Lhomme), aucun décor extérieur ne fut

ensoleillé. Cela implique fatalement une attente et une méthode de travail coûteuse.

LUMIÈRE ET CADRE

Dans son travail, le directeur de la photo est confronté à deux espaces. Il y a d'abord celui, réel et bien tangible, du décor, avec ses dimensions propres, sa matérialité qui restreint les possibilités d'emplacement des sources d'éclairage et impose éventuellement un type particulier de travail de la lumière. Ensuite l'espace qui sera visualisé à l'écran. Ce qui compte à l'arrivée, ce n'est pas la manière dont l'espace réel est éclairé (contrairement à ce qui se passe au théâtre), mais la manière dont l'espace apparaît éclairé à l'écran au travers du «filtre» des points de vue successifs de la caméra.

Le fait qu'une séquence soit conçue en plans longs, épousant plusieurs points de vue successifs plutôt qu'une succession de plans simples et courts, aura surtout une incidence pratique : il est plus difficile de tenir une atmosphère photographique lorsque l'on est confronté à plusieurs points de vue et positions d'acteurs successifs dans la durée d'un plan séquence. En revanche, le fait que la séquence soit vue au travers d'un objectif particulier délimite des zones d'intervention possible de la lumière. Il faut, avant de développer ces points de vue, préciser la nature des différences entre les objectifs, quitte à faire œuvre d'iconoclaste et à contredire ce qui est généralement admis.

On parle le plus souvent de trois types d'objectifs : les objectifs dits normaux, les longues focales, appelées généralement, à tort, téléobjectifs, et enfin les courtes focales, dites grands-angles. Il y a aussi les zooms ou objectifs à focale variable, qui vont des courtes aux longues focales par simple manipulation d'un levier ou d'une commande électrique. Les différentes manières de définir mathématiquement un objectif normal donnent des résultats contradictoires. Plus le format s'élargit, plus il est difficile de déterminer une normalité qui satisfasse tout le monde. Ainsi, en scope (où le rapport de hauteur-largeur est de 1 : 2,35) faut-il considérer la hauteur de l'image, ou la largeur? Tourner en scope consiste à travailler avec un grand-angle et une focale serrée en même temps. On considère dans la pratique que le 35 mm est l'objectif normal. Pour certains cinéastes cela peut être le 40 ou le 50, pour d'autres le 32 ou même le 25 (ces chiffres sont fonction du format 35 mm classique).

Les focales courtes ont la réputation de déformer. Cela n'est vrai que si l'objectif considéré est de qualité médiocre. De toute façon, c'est face à un réseau de lignes perpendiculaires que l'on peut évaluer le taux de déformation d'un objectif, et il se peut très bien qu'une focale normale ou longue déforme



plus qu'une courte. Le sentiment «étrange» lié à l'usage d'une courte focale vient de ce que le regard porté sur les choses est inaccoutumé mais il ne s'agit pas à proprement parler de déformation.

Il est communément admis que les focales ont en soi une incidence sur la perspective. C'est très discutable. La perspective dépend surtout de la place qu'occupe la caméra par rapport au sujet, l'objectif opérant comme un sélecteur du champ, exactement comme le peintre sélectionne son cadre à l'aide d'un viseur dans *Meurtres dans un jardin anglais* de Peter Greenaway.

Ces affirmations, que l'on peut parfaitement démontrer mathématiquement, relèvent à première vue d'une discussion académique, puisque à l'arrivée la perspective proposée à l'écran est bien différente selon que la scène a été filmée avec une courte ou une longue focale. Mais parler ainsi de la perspective et des objectifs permet de cerner une réalité fondamentale du travail cinématographique d'abord apparente sur le plateau : la réalité physique de la relation entre la caméra et l'équipe d'une part, la scène et les acteurs d'autre part. Choisir une focale particulière étant donné une situation, c'est se positionner par rapport à cette situation et partager cette position avec le spectateur. Choisir une focale plutôt longue pour une grosseur de plan donnée implique que l'on s'éloigne du personnage, que l'on prenne de la distance. Le décor sera à ce moment-là moins présent et les déplacements d'acteurs dans l'axe de la prise de vues n'engendreront pas de différence de

grosseur de plan très sensible. Les déplacements dans l'axe de la caméra semblent ralentis, et le tassement perspectif qui résulte du point de vue plus éloigné rend les volumes par des aplats, y compris ceux des visages. Il en résulte une sorte de négation de l'espace, un rythme interne au plan plutôt lent, voire hiératique. Comme le décor est quantitativement moins visible, les éventuelles modulations de la lumière ne sont visualisables que s'il y a mouvement d'acteur dans la profondeur. La lumière agit moins sur le décor, plus sur les acteurs. Avec une longue focale donc, inutile d'essayer de construire une lumière de type expressionniste, la focale utilisée anéantirait cette tentative. Une relation de cette nature entre la lumière et la focale utilisée est évidente chez Bresson : son objectif normal quasiment unique est le 50 mm ; c'est donc une focale relativement longue. Ce regard bressonien sur les choses, qui passe par un objectif particulier, est aussi un regard sur la lumière. De *Mouchette* ou *Balthazar* (Cloquet) à *L'Argent* (De Santis) c'est la même recherche de douceur, d'aplat, de désaturation.

Au contraire, choisir pour une même grosseur de plan une focale très courte rapproche du sujet, à le toucher presque. Le point de vue ainsi épousé paraît étrange, la morphologie du visage regardée de très près est très accentuée, on a un sentiment de proximité physique avec les acteurs et le moindre mouvement de l'acteur dans l'axe de l'appareil produit des modifications très sensibles de grosseur de plan. Cette proximité de la caméra fait que tout mouvement de personnage

1. *Les Dames du bois de Boulogne*, R. Bresson, P. Agostini, 1945.

2. *Au hasard Balthazar*, R. Bresson, G. Cloquet, 1966.



(s'asseoir, se lever, faire un pas à gauche ou à droite), nécessite des recadrages considérables et sensibles à l'écran. Le décor est fortement présent et, sans cesse, on voit mur, plafond et sol. Cette présence du décor est exaltée par les mouvements d'appareil. La perspective qui résulte des points de vue très rapprochés, et parfois inaccoutumés, est magnifiée et les volumes sont accentués. Une mise en scène basée sur l'usage de courtes focales donne un sentiment de rythme rapide, de violence ou même parfois d'étrangeté. Le décor, omniprésent, peut, bien sûr, être traité en aplat par la lumière, avec le risque de contredire la manière dont il est regardé par l'objectif. Du fait que, pour une même grosseur de plan, des portions de décor très importantes sont visibles, les ombres des comédiens et différents éléments du décor ont plus de chances d'être eux aussi visibles. On peut essayer d'en réduire l'importance par la lumière, mais on peut surtout décider d'exploiter cette composante naturelle de l'image qui est la conséquence directe du choix instrumental qu'on a fait : la courte focale.

Le choix d'une focale dominante courte ou longue a une autre incidence, pratique et matérielle, sur la lumière. Avec une courte focale la caméra étant plus près de l'action et découvrant plus de décor, il reste moins de place disponible pour positionner les sources. C'est accentué par le fait qu'autour de la caméra, il y a toujours un nombre impressionnant de collaborateurs essayant à juste titre d'être au plus près de l'action (réalisateur, scripte, perchman, machiniste, directeur photo, assistants...). On est ainsi conduit, en décor naturel, à utiliser

Dans la première image, l'architecture de la lumière dramatisante, classique, proche du «trois points» de studio. Le style visuel de Bresson se cherche encore.

Il fallut attendre la Nouvelle Vague qui osa une photographie moins brillante en harmonie avec le «regard» du 50 mm bressonnien.

1.2 *La Soif du mal*, **O.Welles**, R. Metty, 1958
(Cahiers du Cinéma).

Inversement la courte focale appelle une lumière qui sculpte les volumes et ponctue l'espace.

La courte focale, c'est aussi le paradoxe d'un champ large et d'une extrême proximité. C'est plus qu'un gros plan, c'est un dialogue entre le personnage et la caméra, le personnage et le spectateur.



des sources dont l'encombrement est réduit, positionnées selon les possibilités, et selon des angles d'incidence qui ne favorisent pas l'aplat. De petites sources, donc. La lumière qui en émane est ainsi inévitablement plus dure, plus directionnelle, et les ombres projetées sont relativement nettes. Il n'existe pas de source dite «soft» dont le volume soit négligeable. Tout milite donc pour un traitement de la lumière plutôt contrasté. La mise en œuvre de certaines options de cadre n'induit pas un style d'éclairage précis, le penser serait une fausse interprétation de ces lignes. Tout au plus ces choix favorisent-ils un registre, dans lequel beaucoup de choses sont possibles. Il serait faux aussi de penser que c'est encore un exemple où la technique limite l'imagination. La technique brime l'imagination lorsque l'imagination ne se nourrit pas à son tour de sa réalité instrumentale.

Chaque instrument a sa tessiture et sa coloration propres. Il s'agit de les connaître pour arriver à orchestrer l'ensemble. Au lieu d'être un frein à l'imagination, chaque domaine du cinéma participe à l'élaboration du langage et peut ouvrir des horizons insoupçonnés. Si l'on choisit d'utiliser fréquemment une courte focale et si l'on souhaite aussi obtenir un traitement lumineux procédant plus par zones vastes et douces, il est possible qu'on soit amené à résoudre cette question en agissant sur le décor : on peut très bien envisager d'intégrer les sources lumineuses au décor, sous forme de larges ouvertures donnant sur l'extérieur, de dalles lumineuses, de murs et de plafonds lumineux. On peut aussi concevoir ce décor de sorte

que ces éléments constitutifs permettent d'y loger des sources, ou encore multiplier les sources apparentes de lumière comme les appliques, lampes de chevet, néons, bougeoirs ..., en somme, cela revient à concevoir un décor *ad hoc* du studio ! Dans le cas opposé de la longue focale dominante, on peut envisager des déplacements d'acteurs importants dans un décor suffisamment vaste pour que le directeur photo puisse y aménager des zones de clarté et d'obscurité. Ces rythmes lumineux seront alors révélés par les déplacements des acteurs, puisque la longue focale limite la perception du décor et donne un sentiment de tassement perspectif.

Thérèse, d'Alain Cavalier, éclairé par Philippe Rousselot, propose un univers visuel tout à fait surprenant, voire paradoxal. La mise en scène, entièrement réalisée sur un fond de cyclo neutre, utilise le nombre minimal, strictement nécessaire d'éléments de décor pour esquisser le lieu ou la situation : ici, une chaise, là une table, ailleurs quelques bancs, deux lits et un guéridon. Malgré cela, ces images laissent un souvenir de précision réaliste, de richesse visuelle sans contradiction avec l'ascétisme du Carmel. Le travail de la lumière, tout à fait exceptionnel, parvient à suggérer les sources de lumière et leur nature, l'atmosphère du lieu, l'heure... Tout cela généralement combiné à l'usage de focales longues. Grâce au tassement perspectif, les focales longues donnent une importance quasi égale aux éléments et personnages de l'avant et de l'arrière-plan, gommant la matérialité du fond.

Plutôt que de se contenter d'un cyclo uniformément gris, Phi-

lippe Rousselot et Bernard Evein, le décorateur, ont préféré travailler sur le fond à coups de brosse, en référence aux fonds de l'école de la nature morte du XVII^e siècle. Il fallait casser «l'effet du cyclo» pour donner une profondeur à ces gris, leur conférer une matérialité résiduelle.

On peut donc conclure que la lumière se met en scène exactement comme le jeu des acteurs. Le choix d'une focale dominante est déterminante aussi en reportage : Jaccopetti, comme tous les paparazzi, garde sa distance ou se planque pour pouvoir à loisir manipuler la réalité et les gens. Il utilisera plutôt une longue focale. Leacock, Le Masson ou Rouch, au contraire, affirment leur présence, ils entrent dans l'action avec leurs caméras. Il y a au départ honnêteté et courage à procéder de la sorte ; les personnes filmées n'ignorent pas la présence de la caméra et peuvent très bien se rebeller.

Certains réalisateurs veulent pouvoir exploiter une inspiration soudaine, une situation accidentelle particulièrement favorable. Un découpage peut se résumer, comme dans *Un homme et une femme* de Claude Lelouch, à un schéma de base. Le réalisateur introduit un élément perturbant l'action prévue pour bénéficier de la spontanéité et de la fraîcheur de réaction des comédiens, du «naturel» de leur jeu. A ces moments-là, il est impossible de préjuger des temps forts de l'action, de la réalité des déplacements des acteurs, de la caméra et des optiques que l'on utilisera. L'éclairage doit donc englober la scène. L'opérateur livre un décor éclairé pour un maximum de positions de comédiens et de caméras possibles. Par la force des choses, cet

éclairage fonctionnel se neutralise lui-même. Tout au plus, quelques effets seront marqués, sommairement, comme la présence lumineuse d'une fenêtre. Faut-il considérer qu'un directeur de la photo qui se plie à ce genre de discipline ne peut produire qu'une photographie de qualité très moyenne ? Non, car le travail du directeur de la photo ne consiste pas à produire de la «belle image» en fonction de critères de beauté arbitraires, mais de l'image juste. Et dans les situations que nous évoquons, la justesse de ton des images à l'écran doit beaucoup à la manière souple et légère de procéder sur le plateau. L'erreur consisterait justement à vouloir à tout prix faire preuve de virtuosité, en détruisant complètement le travail de la caméra, des acteurs et du réalisateur.

Si l'on souhaite que l'éclairage participe d'une manière ou d'une autre à l'émotion dramatique du film, il faut s'appuyer sur une mise en place rigoureuse, fixée par des répétitions mécaniques et des répétitions de jeu. C'est en relation avec la réalité d'un mouvement d'appareil et le jeu d'acteur, que les décisions «fines» d'éclairage peuvent se prendre. La revendication de liberté plus grande pour les comédiens, le réalisateur et la caméra est une revendication individuelle et spécifique à certains auteurs. Pialat, Cassavetes et Loach en font partie. Leurs choix impliquent un éclairage neutre, une technique dite «à la Coutard». Contrairement à une idée répandue, cette façon de faire n'est pas typique de la Nouvelle Vague, elle l'est tout au plus de quelques auteurs de la Nouvelle Vague et d'aujourd'hui.

L'Argent, M. l'Herbier, J. Kruger, J. Letort,
L. le Bertre, 1929 (Bibliothèque de l'Arsenal).

Indépendamment de la focale utilisée, le décor peut induire sa propre idée de lumière.



La technique de réalisation «toutes grosseurs de plan - tous axes» consiste à couvrir les scènes de jeux de la manière la plus complète possible de sorte à fournir au montage un maximum de matière utilisable. La scène est couverte une première fois en plan d'ensemble fixe (establishing shot - le plan qui établit la situation). Ensuite, on couvre toute l'action selon plusieurs grosseurs de plan pour chaque personnage (plan avec amorce, plan sans amorce, gros plan, très gros plan). Cette technique, fastidieuse pour les acteurs qui peuvent être amenés à répéter vingt à trente fois la même scène, a l'avantage de laisser toute latitude au montage et peut, en fin de compte, leur être favorable. Afin que le système soit pleinement rentable au montage, il faut que les acteurs répètent à chaque prise, pour chaque grosseur, inlassablement les mêmes gestes, au même moment, et jouent selon le même rythme. Ainsi, chaque

moment d'un plan peut être raccordé à la suite correspondante de (presque) n'importe quel autre plan.

Face à cela, le directeur de la photo n'a d'autre choix que de concevoir une base d'éclairage facilement et rapidement adaptable aux nombreux points de vue possibles, donc un éclairage où les effets seront relativement neutralisés. Plus le nombre de personnages, donc de points de vue possibles est élevé, plus la situation lui est défavorable. Si, par souci d'économie, la scène est assurée par plusieurs caméras selon plusieurs points de vue simultanés, plus aucun effet n'est possible : la moindre source de lumière qui marque une attaque pour un axe devient un violent contre-jour pour un autre axe. Cette méthode de tournage est souvent utilisée pour les dramatiques de télévision et les feuilletons de série.

LUMIÈRE ET UNIVERS SONORE

La particularité du traitement sonore d'un film est une chose très mal perçue par le public et la critique. Tout au plus retient-on un traitement musical étonnant comme ceux orchestrés par Kubrick, passant des œuvres du répertoire classique à la moulinette du synthétiseur, le rapport musique-montage de *Manhattan* ou la mise en œuvre de moyens techniques à effets, comme le Dolby stéréo. Je ne prétends absolument pas combler ici cette lacune et les points de vue que j'exprime sont évidemment très partiels et incomplets. Il me semble cepen-

dant important d'indiquer à quel point la bande-son peut interférer sur l'image et réciproquement. Car chaque domaine de l'expression cinématographique s'intègre à l'ensemble, et l'impact de l'un d'eux ne peut être appréhendé sans que l'on soit plus ou moins conscient de sa participation à l'ensemble et de sa relation aux autres domaines. Ainsi, l'usage du Dolby stéréo bouleverse totalement la manière dont le spectacle cinématographique est reçu en salle de projection. Le film projeté sur un écran classique, fût-il de grande dimension, détermine



1

un espace scénique circonscrit à l'écran, auquel s'ajoute l'espace off-écran, le hors champ. Le son, semblant venir des «coulisses», vient perturber la relation établie du spectateur à l'écran. Ce pouvoir de l'image à suggérer cet espace hors champ s'en trouve remis en cause. La représentation de l'espace tridimensionnel à l'écran est niée par la réelle tridimensionnalité du son. Le son et l'image dans ce cas ne se fondent pas dans un ensemble harmonieux et cohérent. Le son défocalise l'attention du spectateur. Cet antagonisme entre visuel et sonore ne peut se résoudre qu'en donnant aussi à l'image cette dimension du spectacle total et en passant par l'image en trois dimensions.

On peut utiliser le son pour suggérer la matérialité du décor.



2

1. *Permanent Vacation*, J. Jarmush, I. Lebovitzet, T. Di Colli, 1980.

2. *Un condamné à mort s'est échappé*, R. Bresson, L.H. Burel, 1956.

1. Libre circulation de l'acteur, vérité du grain, une lumière «sale», une lumière juste.

2. Espace-son dans un couloir de prison. «Ce film... nous en gardions des images de larges perspectives de prison. Or si l'on regarde bien le film on s'aperçoit que l'auteur a pu tourner dans une portion d'espace extrêmement réduite. C'étaient les sons réverbérés des sifflets, des pas, des bruits de clefs qui, à eux seuls avaient imprimé des images dans notre souvenir.»

(Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Etoile, 1985).

On peut, par le son, confirmer, dénaturer ou nier la nature des matériaux visibles dans l'image : la coloration sonore particulière au sous-bois, à la neige, aux murs de béton, aux tapisseries murales d'un salon... Autant d'éléments dont on peut jouer et qui confèrent à l'image des qualités qu'elle ne peut produire seule. La représentation de l'espace est évidemment liée aux moyens optiques que l'on met en œuvre : emplacement et mouvement d'appareil, objectifs utilisés. Mais elle est aussi liée au son. La notion de plan sonore est l'équivalent absolu du plan image. Une prise de son peut suggérer la proximité ou la distance en jouant sur un savant dosage de présence, réverbération ou résonance. De la même manière, on peut suggérer l'exiguïté ou la grandeur d'un décor.

On peut accentuer le sentiment de distance, et c'est l'équivalent d'un plan réalisé à la courte focale. On peut nier cette distance et c'est l'équivalent d'une séquence traitée à la longue focale, indépendamment de la grosseur de plan. On peut aussi, par le son, confirmer le sentiment d'espace et de distance indiqué par l'image comme cela s'est beaucoup fait à l'époque de la Nouvelle Vague dès qu'elle a pu travailler en son synchrone. L'ingénieur du son Antoine Bonfanti est un défenseur fervent de cette esthétique. On peut neutraliser cet espace en lui conférant une forme d'abstraction et introduire une sorte de dissonance son/image créant un décalage que l'image ne pourrait produire seule. Fellini a une façon très particulière d'aborder la relation espace sonore-espace visuel. Quelles que soient la grosseur de plan ou la distance apparente

à l'image, la bande-son parole reste sur le même plan sonore. Cela n'est certes pas la conséquence inévitable de la pratique de la post-synchronisation, car il est tout à fait possible de recréer en studio la notion de plan sonore. Il s'agit donc d'un choix esthétique qui décolle la parole de l'image, lui confère une vie propre et indépendante, lui donnant ce côté non réaliste, même dans les situations les plus banales comme un extérieur-rue ou un décor naturel. Dans *Raging Bull*, de Martin Scorsese on est confronté à deux manipulations opposées du temps et de l'espace. Cathy Moriarty déambule au ralenti dans la boîte de nuit (rallongement du temps) alors que la bande-son nous donne le sentiment d'une durée inaltérée tout en transfigurant la perception de l'espace dans le brouhaha général de la boîte de nuit, des conversations chuchotées et fort éloignées sont clairement perceptibles ! C'est une sorte de manipulation de l'espace par le son, du temps par l'image. Un bel exemple d'interaction image-son, spécifique au cinéma. Une gêne réelle peut naître d'une relation spatiale son-image inadéquate. Pensons par exemple à ces personnages de toute évidence très éloignés de l'appareil qui se disent des mots tendres et que nous entendons, alors que l'image indique bien que cela est normalement impossible. Dans un ensemble filmique où le son a autrement toujours suggéré la distance sonore d'une manière quasiment naturaliste, un tel plan est une fausse note. Pensons à la difficulté qu'il y a à traiter l'opéra au cinéma. Le chant et le jeu, construits pour la scène, suggèrent toujours la distance. Dans le cas de gros plans sur les chan-

Eva, J. Losey, G. di Venanzo, 1962.

**Canons de beauté et critères esthétiques :
ici les critères de beau et de laid sont avant
tout dramatiques.**



teurs on a immanquablement le sentiment qu'ils hurlent surtout si le son est lui aussi traité en gros plan. Des questions de ce type ont été posées par *Don Giovanni* de Joseph Losey sans qu'elles soient réellement résolues. Le son enfin peut révéler l'atmosphère visuelle. Ainsi, dans des cas extrêmes, des scènes de petit matin en été, dans des pays chauds où il n'y a plus de rougeolement à l'horizon, où le soleil est bien levé, pas de brume au sol et aucune raison particulière d'obscurcir le ciel ou l'ensemble de l'image, seul le son peut indiquer concrètement ce petit matin. Et grâce à cela, on peut même avoir le sen-

timent d'une atmosphère visuelle particulièrement juste. Si l'on se refuse dans un tel cas à construire l'image aussi par le son, il ne reste plus au directeur de la photographie qu'à jouer d'artifices conventionnels et de clichés pour signifier vaille que vaille le petit matin. La séparation des tâches et les habitudes de plateau font que le plus souvent il n'y a pas de concertation directe entre les responsables du son et de l'image sur un plan conceptuel. C'est dommage car cela permettrait probablement à chacun de pousser plus loin sa propre investigation créatrice.

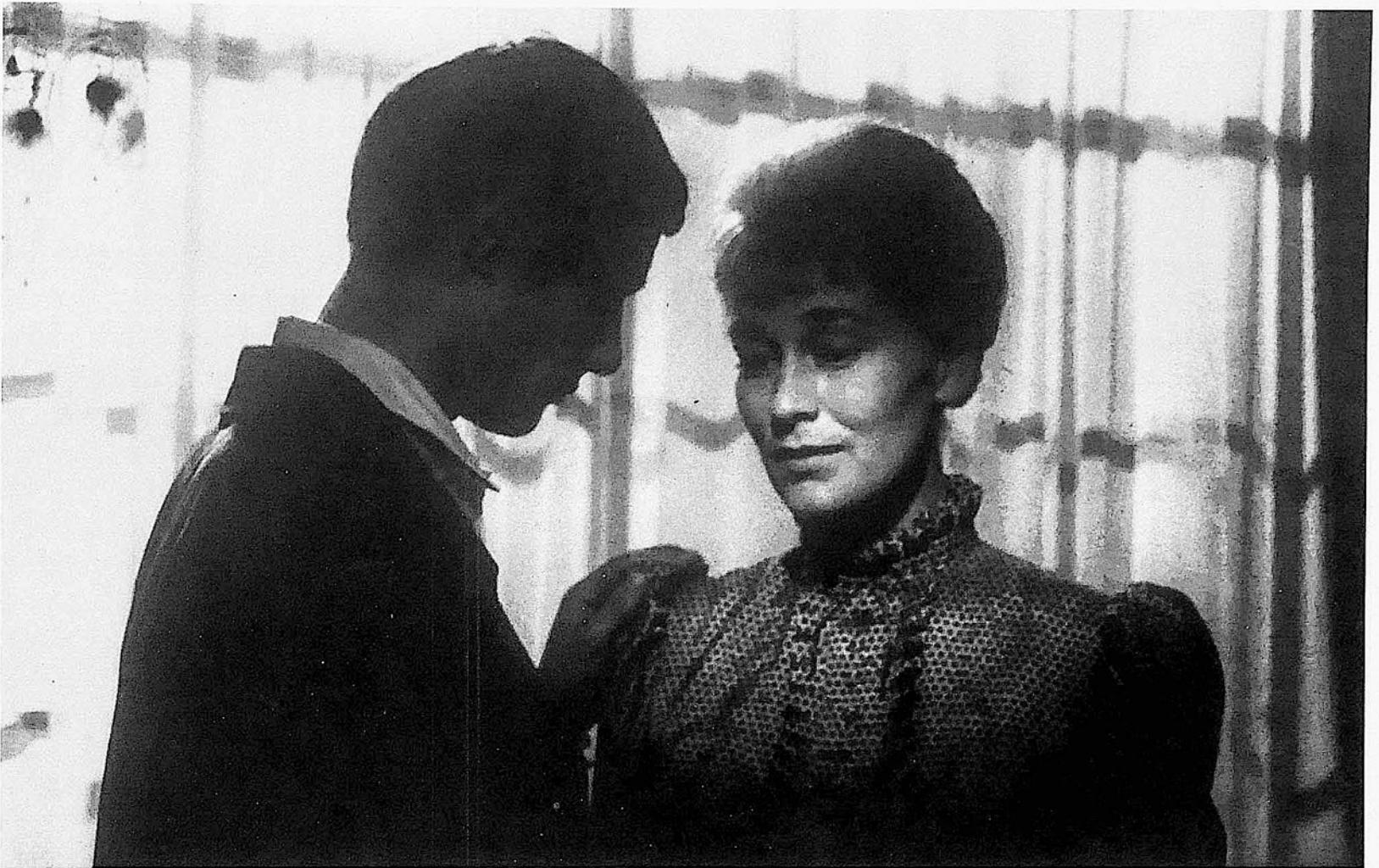
LUMIÈRE ET JEU D'ACTEUR

Lorsqu'on parvient à évaluer l'étroite interdépendance entre jeu d'acteurs et travail de l'image, on réalise que le travail de l'opérateur n'est pas exclusivement dominé par des préoccupations plastiques. A certains moments même, il doit oser faire abstraction de ce type de considérations, ce qui ne doit pas l'empêcher de faire de la «bonne image» de cinéma. Que dire d'un directeur de la photo qui, confronté à des enfants, à des comédiens non professionnels, ou à des moments très forts ou volatiles d'une scène, casserait la magie du moment par des interventions esthétisantes, c'est-à-dire sans rapport aucun avec l'objet du travail. On a vu dans le passé que des attitudes de retrait apparentées à l'humilité ont pu engendrer une nouvelle esthétique (Néo-Réalisme, Nouvelle Vague). Vu sous l'angle de sa relation avec le jeu, le travail de la lumière est

incontestablement un instrument de mise en scène. Il participe, avec les acteurs, à l'interprétation dramatique du récit. Les critères de beau et de laid ne sont plus strictement plastiques, mais aussi dramatiques. La lecture que le directeur de la photographie fait du scénario, les discussions avec le réalisateur et l'étude des décors permettent certes à celui-ci de se faire une idée *a priori* du ton photographique juste. Mais cette idée ne se vérifie ou ne s'infirme que lorsqu'on sait quels acteurs ont été choisis, lorsqu'on voit comment sous les directives du réalisateur ils interprètent le récit. Ce «comment» renvoie aussi bien au ton qu'à la technique qu'ils utilisent.

LE JEU, LE DÉCOUPAGE ET LA LUMIÈRE

Les découpages bien connus d'Hitchcock (*Les Oiseaux*) ou d'Eisenstein (*Ivan le Terrible*) sont l'un et l'autre écrits comme



de véritables partitions. Chaque composante a été longuement et précisément réfléchi *a priori*, en fonction de l'unité d'ensemble (ce qui n'exclut pas une certaine latitude d'adaptation aux réalités imprévues du plateau). De très nombreux éléments, jusqu'aux bases même de l'interprétation des personnages, ont été préconçus. Il suffit de voir à quel point les desins d'*Ivan le Terrible* renvoient à la réalité du personnage à l'écran. Même la lumière est plus qu'esquissée dans beaucoup de cas. Cette manière de procéder peut être liée à une conception toute personnelle du travail, elle peut être le résultat d'im-

pératifs spécifiques comme la prévision des nombreuses composantes d'un trucage ou la nécessité de caler le jeu et les mouvements d'appareil sur un rythme musical. Ce travail n'est évidemment envisageable que si les acteurs ont une maîtrise technique suffisante et qu'ils acceptent aussi de se plier à des contraintes techniques de cadre, de positions, de marques au sol... Poussé à l'extrême, le trajet d'un acteur n'est pas quelque chose qu'il découvre comme une nécessité émanant du personnage qu'il construit progressivement de répétition en répétition, mais relève de la décision autoritaire d'un réalisateur

On ne peut pas affirmer avec certitude que le jeu a dû s'aligner sur une idée de lumière. Mais si les acteurs manquent de précision dans leur déplacements, ils ne seront plus dans la lumière, ils joueront donc moins juste. Il n'y a pas que le cinéma hollywoodien qui impose la rigueur des marques au sol.

démiurge. L'acteur doit se soumettre et construire le personnage à partir de données matérielles qui sont totalement en dehors de lui : sa place relativement aux autres acteurs, ses trajets et leur durée, ses gestes et sa place dans le cadre, la durée d'un silence ou d'un temps fort, la manière de jouer des accessoires, etc. On peut exiger des acteurs qu'ils prennent très exactement une position particulière pour qu'à la fin d'un plan complexe un rayon de lune, par exemple, vienne toucher les yeux mais pas le nez ni la bouche. Le jeu complexe des marques au sol et la précision draconienne des mouvements acteur-caméra n'agissent pas ici comme inhibiteurs de l'interprétation, car toutes ces contraintes apparentes sont en fait des guides matériels dont se sert toute l'équipe, y compris les acteurs, pour construire l'œuvre. L'acteur sait que l'effet lumineux auquel il doit se plier (pourvu qu'il soit bien conçu) est comme un accessoire de jeu qui lui est offert et qui peut contribuer à son expressivité. La lumière, tout comme le cadrage et les mouvements, peut être entièrement préméditée. Les acteurs viendront jouer dans l'espace scénique très précis ainsi constitué. Le ton juste de la photographie existe au préalable comme le ton juste du cadre, du décor, du jeu et de la musique. Le travail ne consiste pas à découvrir ce ton juste en cours de tournage mais à le construire avec fidélité sur base d'un découpage-partition faisant force de loi. C'est sur ce type de données qu'ont été construits des personnages mythiques du Glamour ou de la Série noire. Pour réaliser un travail photographique de cette nature, il faut pouvoir s'appuyer sur des acteurs qui

acceptent de se soumettre à cette discipline, et, à l'inverse, il faut que le film dans son ensemble et le jeu en particulier appellent ce type de photographie. Dans sa version la plus industrialisée cette manière très «américaine» de procéder peut devenir très sclérosante. Trop souvent les réalisateurs n'ont pas les moyens de contrôler l'ensemble du travail, chaque aspect étant confié à un spécialiste : le découpage même lui échappe le plus souvent, ainsi que la décision finale du montage. Chaque collaborateur fonctionne indépendamment des autres, et l'unité d'ensemble ne peut être acquise que si l'on s'appuie sur des recettes éprouvées. Généralement, c'est le studio ou le producteur qui donne le ton et chacun doit s'y conformer. La qualité du travail est plus dans la qualité de la facture que dans l'originalité. Sur le plan photographique, on arrive ainsi à reproduire inlassablement les mêmes nuits à l'américaine (ciel bleu dense avec petits nuages blancs, clair de lune en contre-jour), les mêmes traitements des visages, le même brio dans l'éclairage des décors. Souvent même, le directeur de la photo doit se contenter de concevoir l'éclairage des acteurs à partir de «doubles lumières».

Le talent d'un réalisateur ne se mesure pas pour autant à sa capacité de tout préméditer jusqu'aux moindres détails, le travail de plateau n'étant à ce titre qu'exécution. Faire passer au film, après montage, une épreuve de conformité à la partition originale pour en apprécier la qualité est évidemment aberrant. Le processus de conception et d'écriture du film peut très bien déborder sur le plateau et sur le montage. Dans ce cas, un

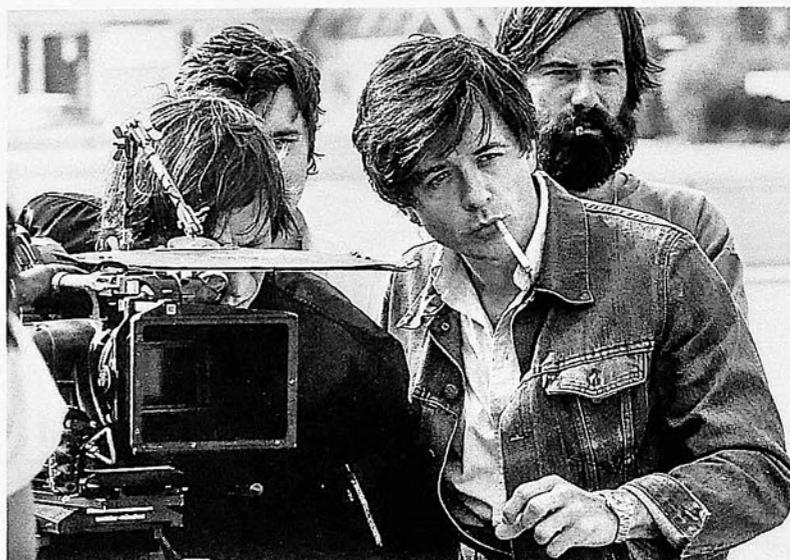
film ainsi conçu induit des comportements d'acteurs, de cadre et de lumière très différents. En effet, même si le réalisateur a des *a priori* de style définis sur focale, durée de plan, rythme interne, style de jeu, couleur ou contraste, les choix définitifs de mise en scène et de mise en place ne peuvent se faire que selon l'évolution du jeu des acteurs. Le travail des acteurs ne consiste pas alors à se conformer avec fidélité à des indications préconçues, mais à chercher avec le réalisateur le ton, les gestes et les rythmes les plus adéquats. Ce travail de maturation du scénario peut même aboutir à en modifier certaines données de base. Le cadre et la lumière ne peuvent que se plier à une réalité qui s'élabore progressivement : cadre et lumière se déduisent en ce cas du jeu, tout en respectant les options de style du réalisateur, le travail de la lumière ne peut que suivre la progression du jeu. Dans cette optique, fixer un cadre et des trajets *a priori*, poser des marques au sol revient à contraindre les comédiens physiquement, donc à inhiber leur jeu. Cela ne veut pas dire pour autant que le travail devienne aléatoire. Seulement, comme le cadre s'est déduit du jeu, la précision des marques et des mouvements sera suffisante lorsque les répétitions de jeu elles-mêmes auront atteint le niveau requis. Cette méthode de travail conditionne celle du directeur de la photo. Le travail de préparation de la lumière implique la construction d'un système de lumière modulable devant lui permettre d'intervenir rapidement, après les premières répétitions.

Les décisions définitives ne peuvent être prises que fondées sur un mouvement d'appareil précis et un jeu suffisamment

élaboré. Même si le directeur de la photographie préjuge de la manière de traiter tel moment, ce n'est que la réalité du jeu qui peut justifier un choix radical d'éclairage. Faut-il jouer le confort de lisibilité ou au contraire le clair-obscur ? De toute façon, comme les positions de caméras et d'acteurs ne sont pas fixées au préalable, il est impossible d'imaginer et de réaliser l'éclairage entièrement avant les répétitions. Le travail d'acteur en devient certainement moins mécanique. Très vite les acteurs ont moins conscience des marques qui fixent leur trajet puisque ces marques sont le plus souvent un simple constat de la réalité de leur jeu. Au-delà d'un certain stade de développement des répétitions il vaut mieux s'adapter à de légères modifications d'interprétation plutôt que de casser le travail de construction des personnages par des interventions maladroitement. C'est dire l'importance du chef machiniste au travelling. Non seulement il doit être parfait mécaniquement dans l'exécution de ses mouvements, mais aussi sensible à de légères variations de rythme et de durée. On comprend l'importance du travail préparatoire du directeur de la photo qui doit lui permettre de réagir rapidement et discrètement aux variations d'une prise à l'autre. Car il n'est pas souhaitable de figer les acteurs dans des positions de corps et de visage trop artificiels sous prétexte de tendre vers un idéal de lumière. Le travail de la lumière risque sans doute d'être moins brillant, moins spectaculaire. Mais il a toutes les chances d'atteindre une justesse de ton plus grande. Qu'il en soit conscient ou non, le directeur de la photographie se trouve alors autant impliqué comme inter-

prête du film que comme fabricant de belles images. Cela suppose de sa part un investissement plus personnel, une collaboration avec la réalisation plus intime et qui dépasse le cadre strict du savoir-faire technique. La question qui se pose alors est la suivante : faut-il que le jeu des acteurs se plie à une lumière et un cadre préconçus pour atteindre l'unité de style, ou bien faut-il cadrer et éclairer d'après un jeu qui s'est développé librement ?

Cette unité de style, écrivait Eisenstein en 1935, l'équipe tout entière peut la réaliser et c'est le plus souhaitable. Mais le théâtre se trouve ici en posture plus avantageuse. L'étape des répétitions se déroule dans un travail et un progrès collectif autour et à l'intérieur de la mise en scène. L'individualité isolée



1

1. *L'Homme blessé*, P. Chéreau et son équipe 1983 (Christophe L.).

C'est la scène jouée par les acteurs qui commande et focalise l'action, l'attention de l'équipe.

2. *Le Feu Follet*, L. Malle, G. Cloquet, 1963 (Cahiers du Cinéma).

Une lumière construite d'après le jeu reste une lumière «construite». C'est l'une des leçons de la Nouvelle Vague.



2

s'insère dans la conception générale, dans la silhouette d'ensemble de l'œuvre...¹ Woody Allen avait certainement des préoccupations analogues pour la réalisation d'*Intérieurs* : le tournage relativement court pour les USA a été précédé de plusieurs semaines de répétitions dans le décor et une bonne part de l'équipe y assistait. Plus près de nous, Alain Resnais a réalisé *Mélo*, d'après la pièce de Bernstein, en organisant le travail dans le temps d'une manière proche de celle pratiquée au théâtre : construction progressive des personnages en salle de répétition d'abord, sur le décor ensuite. En tout, quatre semaines avant tournage. Le tournage sur le plateau respectait le plus possible la chronologie. La mise en place, le découpage et le cadrage se déduisaient du jeu. Cette démarche n'est pas anti-cinéma du tout. Il n'y a pas de suprématie totale du jeu au détriment de l'image, du son, du décor ou du montage. Les idées sur la forme du film préexistent aux répétitions, le décor est fatalement imaginé et construit avant ces répétitions et détermine l'aire de jeu et les possibilités de cadrage et de lumière. On répète avec des *a priori* de style, d'image, de photographie. *A priori* qui se retrouvent bien dans *Mélo* : pas de variation excessive de grosseur de plan, la caméra épouse l'action dans la durée (plans longs), le cas échéant elle sort des limites du décor (espace peu réaliste), refuse d'aérer la pièce par des effets qui font «cinéma». Les options de lumière sont dictées par une nécessité dramatique plus que par le réalisme, allant jusqu'à être modulées dans le plan ou la séquence. Simplement, ces principes de base étant posés, c'est en assistant aux répéti-

tions qu'ils prennent corps, se nuancent et se précisent. Sur le plateau, les acteurs n'ont pas ainsi le sentiment d'être enfermés dans un cadre ou contraints par une lumière, puisque cadre et lumière émanent de la réalité de leur jeu.

Une technique de réalisation analogue en apparence a été mise en œuvre par Hitchcock pour *La Corde* mais avec une finalité toute différente : l'objectif premier était de donner le sentiment d'un film constitué quasiment en un seul plan tourné en temps réel. Les bobines de film ne dépassant guère 300 m, soit une dizaine de minutes, il a fallu prévoir des raccords particuliers permettant de donner le sentiment de la continuité du plan.

Il faut dire que cette démarche de Woody Allen ou d'Alain Resnais a quelque chose d'exceptionnel. On ne peut l'envisager que si les décors sont peu nombreux et disponibles, s'il y a peu d'extérieurs réels et si le scénario n'implique pas de nombreux personnages. Mais surtout ce travail est impossible si l'on envisage les acteurs comme les stars décrites par Edgar Morin : *Sur le plateau les acteurs sont un peu comme des enfants et des animaux : de la matière première non spécialisée sous la direction de vrais techniciens qui sont les ingénieurs, les mécaniciens, les caméramen, les réalisateurs. Ils peuvent même être réduits à la condition d'objets.*²

Lorsqu'on compare le film et la vidéo, on tient compte en général des différences technologiques liées aux deux supports sur le plan de la fabrication. Il est déjà plus rare que l'on analyse les retombées liées aux modes de diffusion (salle de

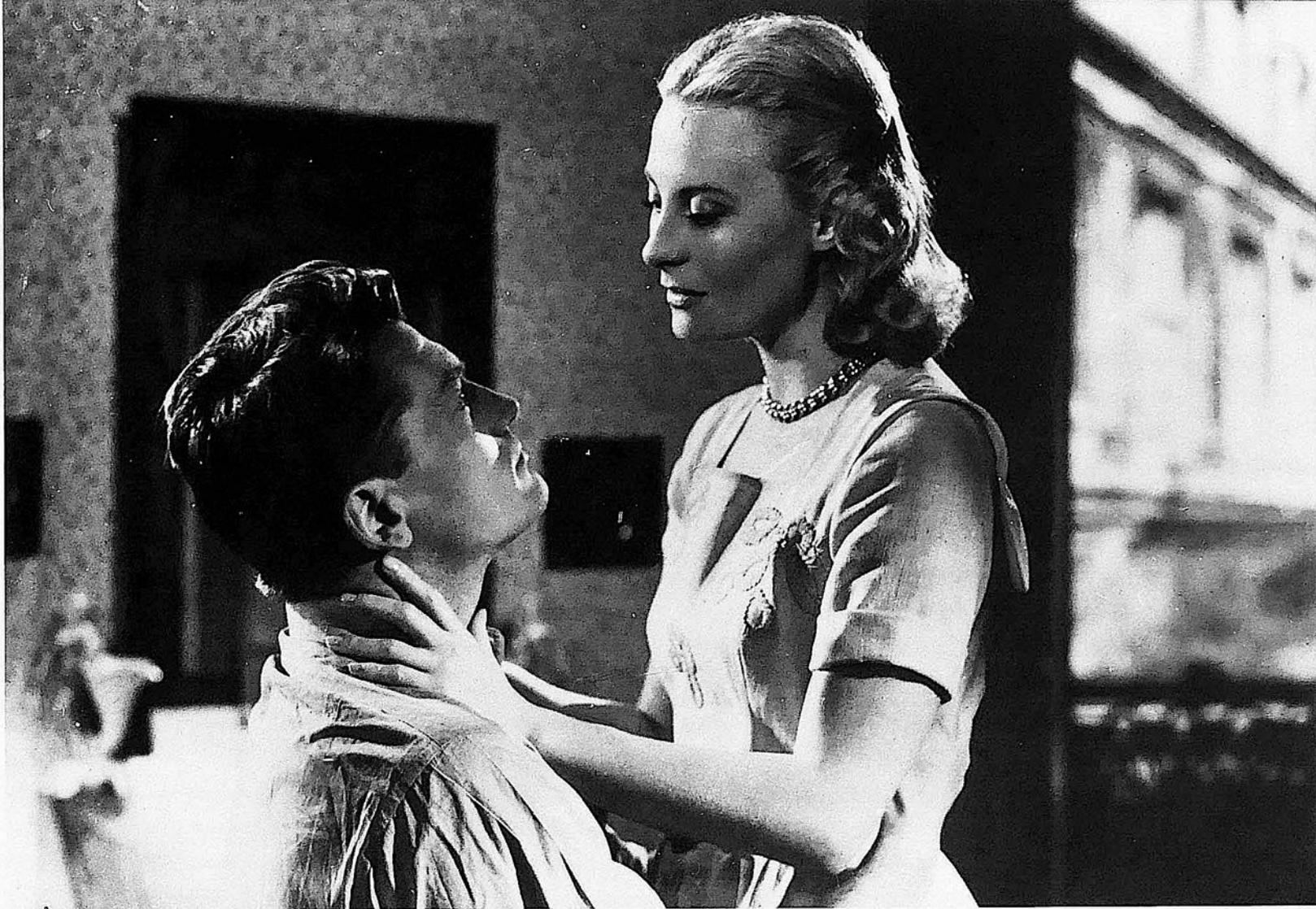
Le contre-jour qui effleure les cheveux de Michèle Morgan est sans doute le prolongement de l'attaque fenêtre. Mais l'attaque sur le visage vient d'ailleurs. Ici, l'architecture de la lumière est de toute évidence plutôt dictée par le star system que par le respect du réalisme.

spectacle, salon et couloir de métro). Mais on oublie généralement de mesurer l'effet des relations très particulières au sein d'une équipe vidéo. Sur un plateau de télévision classique le réalisateur reste la plupart du temps dans son aquarium – régie-image, d'où il n'a qu'une vision médiatisée de l'action (par les moniteurs vidéo, les haut-parleurs) et aucun contact direct avec les collaborateurs techniques et les acteurs. Cela change complètement la nature et la qualité du travail et des relations. Si l'on suit Coppola, ardent défenseur d'un cinéma en vidéo haute définition, dans ses rêves les plus fous, on milite pour un cinéma qui, au stade de sa fabrication, est totalement déshumanisé, un cinéma de synthèse (comme on fait la musique avec un synthétiseur de son). Faire tourner les décors par une équipe à l'autre bout du monde, faire tourner séparément les acteurs, à la limite sans qu'ils se rencontrent, dans un studio équipé de quelques accessoires et un fond bleu destiné au trucage ultérieur, mettre chaque collaborateur dans une situation telle qu'il lui est impossible d'avoir le sentiment de participer à la fabrication d'un ensemble, voilà qui nous éloigne sensiblement d'un idéal eisensteinien, par exemple. Acteurs et techniciens image et son, tous se trouvent alors réduits à la condition d'objets manipulables à loisir. Ce qui compte réellement lorsqu'on compare la vidéo et le film, ce ne sont pas les différences techniques liées au support. Ce sont les différences de mode de fabrication et de diffusion engendrées par le support nouveau et les répercussions sur la nature même des œuvres que l'on est amené à fabriquer.

Cette approche un peu schématique de la relation image-jeu d'acteur serait incomplète si l'on n'abordait pas la situation particulière où le jeu exerce une suprématie totale sur cadre et lumière. Si, comme Pialat, on veut se donner les moyens d'exploiter la spontanéité d'une inspiration soudaine, ou les retombées d'un élément non prévu, ou encore l'apport d'une part d'improvisation, la technique image et son à mettre en œuvre est forcément une technique minimaliste qui doit d'abord assurer le premier degré des choses, et certainement pas intervenir comme un poids. C'est d'autant plus vrai pour des films fondés sur un fragile équilibre de fiction vécue, comme certains films de Rouch ou de Loach. Ici, le style de l'image aura la caractéristique d'une caméra très mobile, de l'usage très fréquent du zoom. La lumière se limitera à la lumière naturelle, les sources réelles étant renforcées d'un appoint éventuel. L'opérateur ne mettra pas en avant des critères esthétiques comme un diaphragme minimal pour garder une profondeur de champ, mais fera un large usage d'objectifs à grande ouverture et de traitements poussés dès que cela s'avérera nécessaire. Il est important que, de son côté, le réalisateur ne formule pas une demande au niveau photographique qui soit incompatible avec le registre général du film et particulièrement avec le type de travail qu'il adopte vis-à-vis des acteurs.

LUMIÈRE ET IMAGE D'ACTEUR

Aujourd'hui, et particulièrement en Europe, le star-system ne domine plus la production cinématographique comme dans



les années 30 à 60. Néanmoins, les motivations économiques et les mécanismes de projection-identification qui l'ont soutenu restent encore vivaces, même s'ils ont été malmenés plus d'une fois par plusieurs crises esthétiques ou infrastructurelles. C'est ainsi que la plupart des acteurs, au-delà d'un certain niveau de notoriété, doivent tenir compte de l'image que le public se fait d'eux, surtout si les producteurs du film construisent leur projet autour de cette image justement, avec comme arrière-pensée la valeur marchande qui peut y être

associée. Dans les situations les plus caricaturales, le directeur de la photo est amené à envisager l'éclairage de la «star» (qui peut être un homme bien entendu) d'abord en termes de conformité au mythe. La qualité de son travail se mesure d'abord à son aptitude à exalter cette image mythique de l'acteur. Dans ce cas, éclairer la star, c'est éclairer deux personnages qui, si le projet est incohérent, peuvent être totalement antagonistes. Il y a le personnage décrit par le scénario, interprété par un acteur dont on peut potentiellement envisager le traitement

photographique d'une manière très audacieuse le cas échéant, en tout cas n'obéissant qu'à des impératifs internes au projet. Et puis il y a le personnage mythique de l'acteur, qui s'impose sur le plateau avec plus de force que le reste. Et ce personnage mythique-là conditionne évidemment le registre photographique envisageable tout comme il conditionne le style du maquillage, la coiffure, les costumes et établit une hiérarchie entre les différents acteurs. La «star» ne compose pas un personnage, c'est le personnage qui doit se conformer au mythe. Et, à moins de participer à la création du mythe (mais on n'en est jamais conscient au tournage), le travail de chaque technicien et du réalisateur consiste aussi à se conformer à ce mythe et à l'exploiter, donc à travailler selon des critères de beauté, de féminité, de virilité ou de jeunesse éternelle qui préexistent au film. *La beauté archétypale de la star retrouve le hiératisme sacré du masque*; mais souligne Morin, *ce masque est devenu parfaitement adhérent, et s'est identifié au visage confondu avec lui.*²

L'incidence sur le travail de la lumière dans son ensemble peut être énorme, on peut très bien être amené à s'imposer un système d'attaque lumineuse, conditionné avant tout par le visage de l'acteur plus que par la justesse du ton, de l'atmosphère ou du lieu. L'adoucissement de l'image résultant de la diffusion parfois très forte que l'on utilise pour le gros plan doit-il être répercuté sur l'ensemble des plans, ou faut-il accepter la rupture de ton photographique du gros plan au plan large? Une focale particulière s'imposera très vite pour le gros

plan, et le réalisateur verra la gamme de focales utilisables limitée avec les conséquences que l'on imagine sur le plan du rythme et du rendu de l'espace. Si un profil est plus favorable qu'un autre, on est amené à regarder la scène d'un seul côté et à organiser la mise en place selon ce profil. On peut être obligé d'éviter des plans trop rapprochés réunissant la star et un comédien, ou des plans complexes qui à un moment s'arrêtent à un gros plan sur la star, car la nature de l'éclairage et le taux de diffusion que ce moment implique sont incompatibles avec le reste du plan. Il faudra faire un plan spécial et mettre en œuvre les moyens que cela suppose. Incidence sur les découpages donc et sur le style général du film. Le classicisme photographique hollywoodien plonge ses racines autant dans l'expressionnisme allemand (la Série noire) que dans les techniques du portrait (le Glamour). *L'American Cinematographer* de novembre 1982 a consacré un article fort instructif à ce propos, lié au travail de Joe Biroc et Phil Lathrop pour *Hammitt* de Wenders. Il s'y confirme, entre autres, que l'usage d'une source dominante dure (Key Light) de type Fresnel, positionnée à 45° de l'axe de prise de vues, d'un contre-jour (Back Light), d'une source spécifique facultative destinée à révéler le regard (Eye Light) donne les ingrédients de base de toute la photographie des visages de l'époque. Le système, destiné à révéler la structure des visages par les ombres, est devenu un classique de l'éclairage, dit «éclairage trois points». Pour Joe Biroc, l'éclairage des visages est à ce point prioritaire qu'il niera éventuellement toute logique réaliste: *Si un personnage se*

trouve juste à côté d'une fenêtre par laquelle pénètre le soleil, et si cette origine de lumière donne un résultat qui ne me satisfait pas, je n'hésite pas à l'éclairer à partir d'une direction radicalement opposée. A en croire ce que Clarence C. Bull, responsable du département photographique de la MGM pendant quarante ans, dit dans *The Art of The Great Hollywood Photographers*,³ les directeurs de la photographie devaient souvent s'aligner sur le travail des photographes de stars qui leur était proposé comme référence esthétique avant le tournage. La star de légende, celle décrite par Morin, est peut-être morte. Peu de films, en Europe du moins, se construisent exclusivement sur la dimension mythique d'un acteur. Reste que sur chaque plateau, il faut résoudre les problèmes relatifs à la manière d'éclairer les visages par rapport à l'atmosphère générale du film. C'est même l'une des données de base de la conception de l'éclairage. Si on n'a pas les moyens (ce qui est malheureusement presque toujours le cas) de faire des essais de lumière dans le décor, il faut au moins faire quelques séances d'essai très systématiques de maquillage, de costumes et d'éclairage de visages avant le tournage. La réalité du jeu de l'acteur à l'écran est le résultat de sa performance propre renforcée par la participation de tous les artifices du cinéma. La lumière (comme le maquillage, les costumes, le montage, le son, etc.) contribue activement à l'expressivité de l'acteur, à la création des personnages. En toutes circonstances, le directeur de la photographie est concerné par le rendu des visages, même dans une photographie inspirée du Néo-Réalisme ou de la

Nouvelle Vague, même lorsque le registre comique du film implique d'abord un confort de lisibilité. La nonchalance à cet égard est toujours coupable : concevoir le mouvement de l'appareil et l'éclairage en dépit de l'acteur sous prétexte d'esthétisme ou d'esprit jeune et moderne est un véritable sabotage du travail de l'acteur et du film dans son ensemble.

Le Star System et le Glamour ne sont pas la répétition monotone d'un même schéma d'éclairage des visages et d'atmosphère visuelle. On ne peut pas tout ramener à un style Soft Focus - MGM. Souvenons-nous de l'air canaille et très nature de Louise Brooks parfois, de la manière dure, hyper-nette et sculpturale de traiter le visage de Joan Crawford, du jeu subtil entre une forte diffusion et des jeux d'ombre et de lumière qui modulent le visage de Marlène Dietrich ou de Greta Garbo. L'époque était riche en démarches photographiques audacieuses et créatrices d'univers visuels. Alors qu'aujourd'hui on voit trop de visages éclairés selon un canon de beauté qui les réduit à un masque neutralisé et quasi uniforme. Ce sont toujours les mêmes techniques : quelques grandes sources soft, proches de l'axe du regard, écrasent les visages, neutralisent le relief. Le maquillage, lui aussi, gomme toute particularité des traits qui pourrait révéler la personnalité. Il y a une espèce de standard de beauté féminine qui nous semble être l'héritage de l'usage de la lumière diffuse de l'époque Nouvelle Vague, de la vision édulcorée de la femme vue par David Hamilton et des images de Sarah Moon, le tout mal digéré. La technique d'éclairage utilisée par le photographe de mode a fait des ravages au



On photographie la star dans le respect de son image (Micheline Presle). Ou bien, avec sa complicité, on crée chaque fois un autre personnage, grâce à la lumière, au maquillage et au jeu (Greta Garbo).



cinéma : un grand flash adouci par un grand calque dans l'axe de la prise de vues, ou même une tente de lumière diffuse tout autour du mannequin, et l'on obtient la plus parfaite neutralité. En s'alignant sur la photographie de mode, on oublie que le photographe de mode ne vend pas le visage ou la personne, mais le déodorant ou la robe. Le mannequin est là comme support. Il faut juste transmettre le nombre suffisant de signes abstraits de la beauté ou de la sexualité pour créer la motivation d'achat, mais certainement pas exprimer la personnalité du mannequin qui ferait concurrence au produit. Pourtant le cinéma s'aligne souvent sur les canons de beauté de la pub. Le cinéma ne serait-il plus capable de créer ses propres mythes ? Il

est malheureusement possible que, cherchant à toucher la plus large audience possible, il se sente obligé de se conformer à des standards et une esthétique issus de médias réellement dominants comme la télévision, la musique pop, les clips, la publicité. Et cela se traduit souvent par une excessive prudence photographique surtout dans le traitement des visages. C'est en tout cas l'avis de Wim Wenders : *Il y a une forme, un style dans leur travail (des photographes), alors qu'au cinéma, style, forme et conscience de l'acte se perdent de plus en plus. Le cinéma a été profondément atteint, creusé, vidé par la publicité et la télévision. Il y a une éthique dans la photo, alors que dans le cinéma c'est catastrophique.*⁴

1. S.M. Eisenstein, *Réflexions d'un cinéaste*, Editions de Moscou, 1958.

2. Edgar Morin, *Les Stars*, Editions du Seuil, 1957.

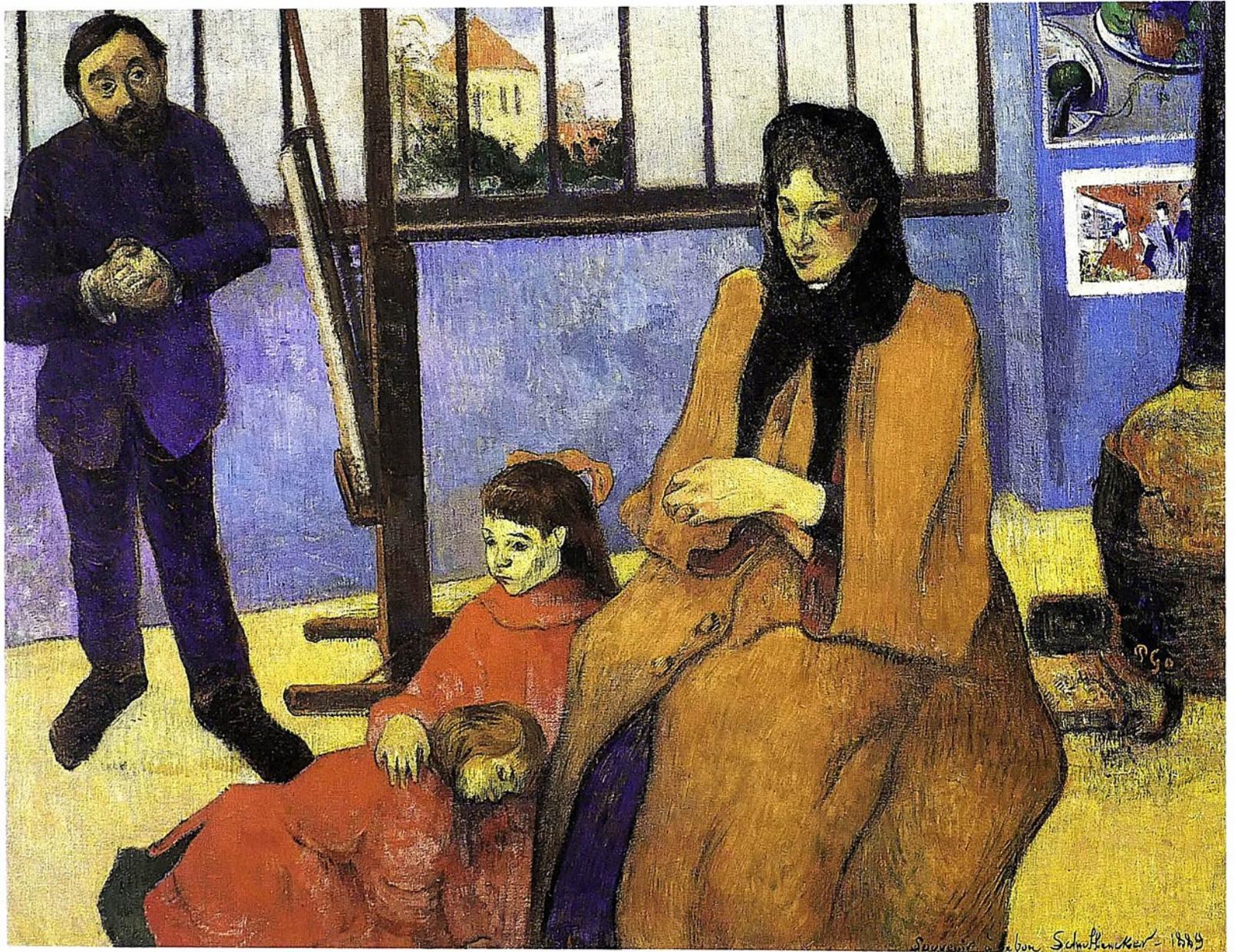
3. John Kobal, *The Art of the Great Hollywood Photographers*, Allen Lane, 1980.

4. *Le Monde*, 27/28.4.1986.

Alice dans les villes, **W. Wenders**, R. Müller, 1975.

Autre star, autre système. Une beauté au-delà de l'idéalisme, proche de la réalité, de l'émotion.





LES INSTRUMENTS DE LUMIÈRE

Il suffit en principe de définir trois paramètres pour apprécier la qualité d'une couleur : la teinte, la clarté ou luminance, la saturation ou degré de pureté. Lorsque la saturation est maximale, on parle de couleur monochromatique. Lorsqu'elle est faible, la couleur tend vers le noir, le gris ou le blanc. Elle se délave. Dans la nature, peu importe qu'une couleur soit faiblement ou fortement éclairée : elle conserve ses qualités propres pourvu que la lumière qui l'éclaire soit blanche. Ce n'est que par l'environnement ou encore dans des cas extrêmes de très fort contraste, d'éblouissement ou de très faible éclairement, que le sentiment de la couleur peut être sensiblement modifié. L'œil ne confond pas saturation et éclairement. Une porte rouge vif partiellement éclairée par le soleil reste, dans ses parties ombrées comme dans ses parties claires, une porte de ce rouge vif-là. Mais, en photographie, cette même porte peut apparaître brunâtre et rouge vif, rouge-brun et rosâtre ou enfin rouge et rose selon le taux d'exposition à la prise de vues. Une chambre rouge éclairée en très basses lumières est perçue à l'écran d'abord comme une chambre sombre. Autrement dit,

tout éclairage qui ménage des zones de hautes et basses lumières modifie la nature des couleurs en les désaturant. Par conséquent, un travail pur de la couleur au cinéma implique souvent un éclairage global et en aplat. La manière dont étaient éclairées les premières comédies en couleurs est sans doute trop caricaturale pour qu'on puisse la citer en exemple. Pourtant, même Antonioni s'efforce de ne pas trop jouer du clair-obscur lorsqu'il veut traiter une thématique couleur (*Blow-up*, *Le Désert rouge*). Rohmer dans *Les Nuits de la pleine lune* ne procède pas autrement. Dans *Mauvais Sang*, Carax et Escoffier ménagent des zones de clarté confortables là où un thème couleur rouge ou bleu doit exploser.

Il y a un antagonisme entre couleur et éclairage en ce sens que les jeux d'ombre et de lumière dénaturent les qualités intrinsèques des couleurs et les projettent dans un univers qui n'est plus tant celui de la couleur que celui du noir et blanc. Le travail de la lumière en couleur se pose donc en termes de transformation photographique des couleurs telles qu'elles se présentent dans la réalité d'un décor.

LA COULEUR, ASPECTS TECHNOLOGIQUES

Le traitement de la couleur au cinéma est confronté à une série de difficultés qui tiennent surtout à des caractéristiques techniques du support photographique.

Les émulsions couleur sont toutes basées sur le même principe dit «d'analyse trichrome» comme la télévision et certains pro-

cédes d'imprimerie. En gros, les composantes bleues, vertes et rouges de chaque couleur sont enregistrées sur un support spécifique et, après traitement, les trois images ainsi obtenues recomposent, par superposition exacte à l'écran ou sur le papier, les couleurs originales. On peut obtenir ainsi, sous

La Famille Schuffenecker, Gauguin (Roger-Viollet).

Cet antagonisme entre couleur et lumière est le même en peinture : les Fauves n'éclairent pas et Rembrandt travaille la lumière avec une palette spécifique qui utilise surtout une déclinaison des bruns.

réserve bien sûr que le système soit correctement manipulé, une reproduction relativement fidèle des couleurs. La palette des nuances est d'ailleurs particulièrement riche en ce qui concerne l'image photographique ainsi que certains procédés d'imprimerie qui décomposent les couleurs selon quatre, voire cinq sélections différentes. On ne peut pas en dire autant des procédés classiques de télévision (Pal, Secam, NTC), dont systématiquement la richesse des composantes rouges et bleues a été réduite pour des raisons techniques.

A la différence des procédés d'imprimerie et de télévision, il n'est pas possible de modifier le rendu d'une composante couleur sans en même temps agir sur les autres : en photographie, les trois émulsions qui véhiculent l'information rouge, verte et bleue sont physiquement réunies sur un seul support. Toute intervention chimique sur une émulsion aura des répercussions sur les deux autres. Ce n'était pas le cas du système technicolor, car à un stade de la fabrication au moins (le tirage) les trois émulsions qui véhiculent les informations couleur étaient physiquement séparées. On pouvait donc adoucir le rendu des bleus, durcir le rendu des verts, décaler le rendu des rouges vers l'orangé, par exemple, et donc véritablement se constituer une palette particulière de couleurs. Ainsi procéda sans doute Huston pour *Moby Dick*. C'est le cas en télévision : chaque signal couleur est manipulable dans tous les sens, indépendamment des autres. Qui plus est, on peut, par traitement informatique, agir sur une zone de l'image ou une nuance particulière (bleuir les feuillages sans modifier le rendu de la peau).

Il est compréhensible que les fabricants cherchent à composer les produits les plus fidèles et les plus fiables possibles. Mais cela a une conséquence redoutable : fondamentalement les pellicules disponibles se ressemblent terriblement et les traitements en sont tellement standardisés qu'il n'y a presque plus de différence entre les traitements de base de tel laboratoire ou de tel ou tel pays. La qualité des produits qui nous sont proposés par Eastman, Fuji ou Agfa Gevaert est trop comparable. On se bat sans cesse contre cette uniformité. Ce n'était pas le cas à l'époque du noir et blanc : chaque fabricant proposait des produits très caractérisés, notamment sur le plan de la sensibilité chromatique, c'est-à-dire la faculté de reproduire une couleur par une valeur particulière de gris. On pouvait choisir une émulsion en fonction de sa capacité à reproduire les feuillages par un gris dense ou un gris plus clair, par exemple. On agissait aussi sur le temps de développement pour modifier le contraste général de l'image, on bouleversait radicalement la sensibilité chromatique en filtrant à la prise de vues. Dans un certain sens, la manipulation de la palette des couleurs offerte par le noir et blanc est plus souple que celle des émulsions couleur.

LA HAUTE FIDÉLITÉ DES COULEURS, UNE ILLUSION

L'idée d'une restitution exacte des couleurs se heurte à une série de questions encore très mal résolues, liées aux limites inhérentes aux procédés de reproduction, ou bien à la manière dont les choses sont perçues, et qu'on arrive encore mal à cerner aujourd'hui. La haute fidélité est un leurre même

si c'est le principal argument de vente des appareils, des produits photographiques et des caméras vidéo. Pour qu'un système de reproduction des couleurs soit fidèle, il suffit qu'il reproduise exactement toutes les nuances possibles de brillance, de teinte et de saturation. Mais les écarts de luminosité que l'on rencontre dans la vie quotidienne ne peuvent pas être enregistrés tels quels sur la pellicule. L'œil a une tolérance aux contrastes beaucoup plus grande et un pouvoir d'accommodation très particulier (du moins à des niveaux lumineux confortables). Il faudra donc transposer, donner un équivalent des brillances (c'est vrai aussi pour le noir et blanc). Quant aux teintes et à la saturation, les émulsions couleur sont relativement inaptées à reproduire ou à différencier deux «raies» de couleur proches l'une de l'autre. Parenthèse : une raie, c'est une couleur d'onde précise, généralement émise par la décharge d'un courant électrique dans un gaz (lampe au mercure, au néon et au sodium, tube fluorescent, etc.). Un peu en somme comme le «la» 440 ou le 1000 Hz de référence du Nagra. Une sorte de couleur absolue, pure. Ce type de rayonnement est quasi inexistant dans la nature. Par contre, dans les paysages urbains modernes, surtout de nuit, on le rencontre très fréquemment. La plupart des sources de lumière dites à décharge ou à gaz émettent plusieurs raies. Une couche fluorescente déposée sur l'enveloppe de la lampe peut produire par émission secondaire une lumière à spectre continu qui corrige tant bien que mal la dominante produite par les raies. Plus cette correction se rapproche du spectre total émis d'une lumière

blanche pure, plus l'indice de rendu des couleurs (IRC) est élevé. Fin de la parenthèse. L'usage de ces lampes riches en raies s'est généralisé dans les villes, et caractérise les atmosphères nocturnes. La nuit dans les villes ne se résume plus au conflit du bleu nuit ou bleu lunaire avec la douce lumière chaude du bougeoir ou de l'ampoule électrique classique. C'est une bousculade de lumières les plus fantasmagoriques, les plus irréelles, modifiant parfois totalement le rendu des couleurs des objets et le contraste apparent. C'est la lumière d'aquarium d'un fast-food, l'aspect glauque et triste du bar tabac, la couleur sinistre de l'éclairage public de la banlieue opposée à la chaleur des Champs-Élysées, l'orangé rigoureusement monochrome de certaines autoroutes, etc. Non seulement les émulsions couleur actuelles différencient très mal les nuances colorées des objets éclairés par de telles sources, mais en plus elles traduisent ces nuances par des couleurs parfois totalement opposées au sentiment visuel qu'on en a. Certaines lumières au sodium, d'apparence orangée, sont bleues à l'écran, certaines lampes au mercure, plutôt visuellement blanc-bleu, produisent une dominante verte, etc. Dans ce domaine, la pellicule ne voit pas du tout comme l'œil. Elle voit autrement et discerne moins bien.

En conséquence, chercher dans une séquence à créer une atmosphère visuelle basée sur une idée reçue de ce type de lumière suppose un travail de récréation et de transposition très complexe, qui ne relève certainement pas de la simple copie du réel.

Les émulsions couleur actuelles sont de bons outils pour restituer ou recréer des atmosphères lumineuses produites par des sources thermiques : le soleil, la bougie, le feu de bois, la lampe

à filament tungstène. Elles nous trahissent dès qu'il s'agit de prendre appui sur les sources de lumière les plus caractéristiques de nos paysages urbains modernes.

LES INTERVENTIONS POSSIBLES SUR LE RENDU DES COULEURS

Il ne suffit pas d'agir sur le temps de développement pour modifier d'une manière sensible le rendu d'une émulsion couleur, alors que c'est le cas en noir et blanc. Tout au plus obtient-on une modification de la granularité, du contraste et une discutable modification de la sensibilité. Augmenter le temps de développement produit plutôt une altération des qualités de la pellicule. Les laboratoires refusent de modifier la composition des bains négatifs : le risque de détériorer l'image originale est trop important. Restent donc les interventions à la prise de vues et celles ne mettant pas en danger le négatif.

MODIFICATION GLOBALE DU CONTRASTE PAR FILTRAGE

Certains filtres permettent d'adoucir l'image, mais leur utilisation entraîne toujours une certaine diffusion, variable selon la marque et le type de filtre utilisé. On peut citer les plus courants : la trame blanche ou légèrement colorée, les low contrast, les soft contrast, les filtres brouillard léger... Leur effet est toujours lié à la brillance générale de la scène, de sorte qu'un plan partant de la pénombre pour aller vers la clarté verra son contraste diminuer avec l'augmentation de la brillance. On a souvent et consciemment utilisé cette particularité dans les

années 70 d'une manière plutôt esthétisante. Rappelons-nous ces fenêtres qui bavent sur le décor, les contre-jours violents qui irisent les personnages d'un fantôme blanchâtre, etc.

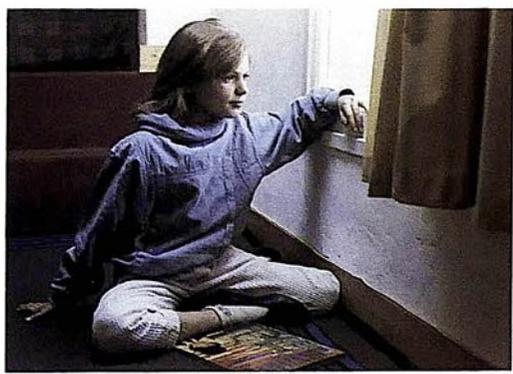
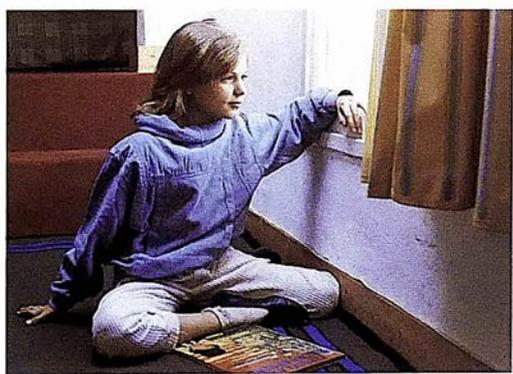
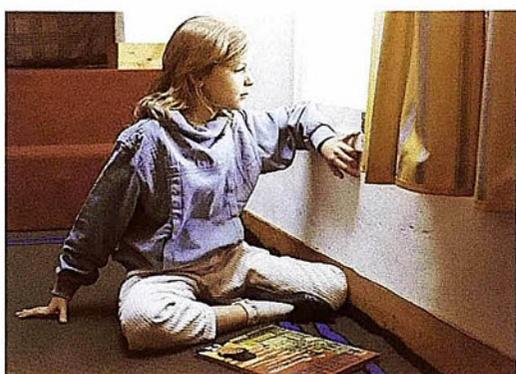
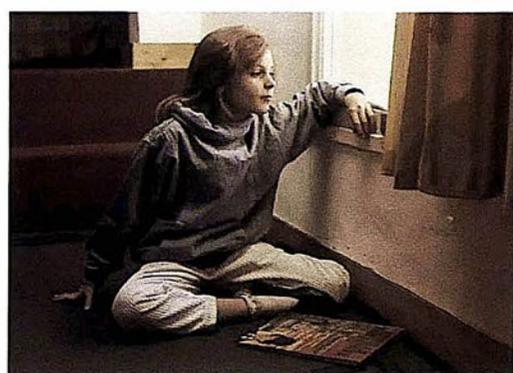
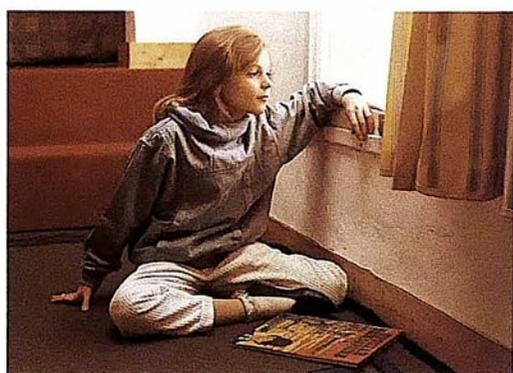
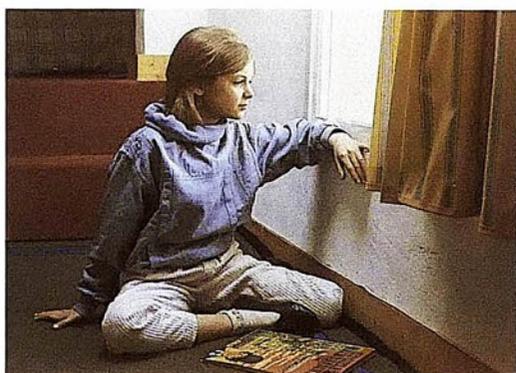
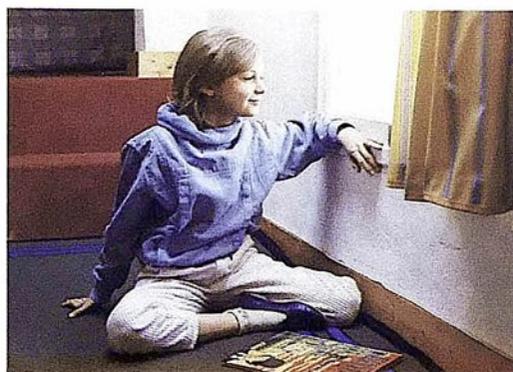
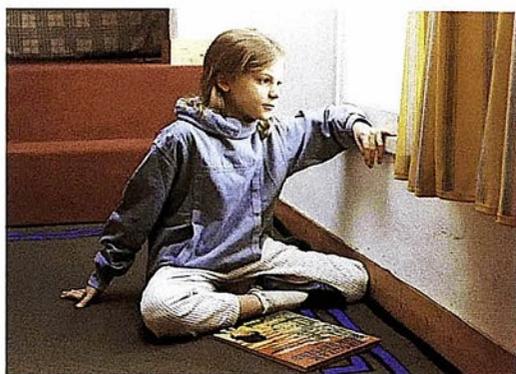
MODIFICATION GLOBALE DU CONTRASTE PAR L'EXPOSITION

L'indice d'exposition d'une pellicule n'est une valeur absolue que du point de vue d'un amateur. Avant tournage on se choisit toujours, d'après des essais, un taux d'exposition particulier qui aide à obtenir l'atmosphère visuelle souhaitée. Si l'on expose moins la pellicule, le rendu photographique sera plus doux, mais le risque est grand de faire apparaître le voile, de ne plus avoir de noirs suffisamment denses. En exposant plus, on augmente le contraste. On peut le faire jusqu'au seuil où les hautes lumières finissent par diffuser et par être totalement saturées.

MODIFICATION GLOBALE DU CONTRASTE EN LABORATOIRE

Le tirage sur une pellicule à bas contraste destinée spécifiquement à la télévision peut adoucir l'image. Ainsi *L'Argent* de Bresson. A noter, une baisse de saturation des couleurs. Le contraste peut être augmenté en tirant sur une pellicule positive

Essais réalisés en collaboration avec les laboratoires Eclair sous la direction technique de M. Olivier Chiavasse.



Traitement standard.
Flash neutre.
Flash rouge.

Flash bleu.
Filtrage rouge.
Filtrage bleu.

Positif sans blanchiment
Positif sans blanchiment et filtrage rouge.
Positif sans blanchiment et filtrage bleu.

dont on a conservé la composante argentique. A l'image couleur se superpose une image noir et blanc qui augmente le contraste et diminue la saturation. *Danton* (Wajda/Luther), *Un dimanche à la campagne* (Tavernier/De Keyser).

On peut aller au-delà en contretypant une copie positive normale. Le contraste augmente dans des proportions considérables sans que se superpose l'effet d'une image noir et blanc. Ces trois interventions ne permettent pas la subtilité. Sans doute est-ce pour cela qu'elles sont rarement utilisées : la répétition trahirait le procédé. On peut de manière plus nuancée agir sur le contraste et la saturation en tirant le film sur un positif de telle marque plutôt que de telle autre.

MODIFICATION INDIRECTE DU CONTRASTE PAR LA DOMINANTE COLORÉE.

Le choix d'une dominante colorée, à la prise de vues comme au tirage, a aussi une incidence sur le sentiment du contraste. Cette intervention sur le contraste dépend des mécanismes de vision et des couleurs dominant le décor, de sorte qu'il est difficile de décrire les faits d'une manière générale. Tout au plus peut-on dire ici qu'une dominante jaune ou orangée a tendance à adoucir l'image (ne serait-ce que parce qu'elle réduit le contraste couleur entre les peaux et les fonds) et qu'au contraire une dominante magenta a tendance à augmenter le sentiment de contraste. Le contraste est donc lié à la couleur.

MODIFICATION SÉLECTIVE DES COULEURS ET DU CONTRASTE

Le flashage peut se faire aussi bien à la prise de vues qu'en labo-

ratoire. Le principe consiste à injecter dans l'image un voile général, neutre ou coloré, qui touche principalement les basses lumières lorsqu'il est effectué sur négatif ou les hautes lumières lorsqu'il est réalisé sur positif. On adoucit en limitant à un seuil donné la densité des noirs ou des blancs. On peut même injecter une dominante colorée sans trop toucher les valeurs moyennes et les peaux (*Young Winston* de Richard Attenborough, *Avec Dirk Bouts* d'André Delvaux). L'effet ainsi obtenu est très différent de l'effet par filtrage global. Cela permet surtout de donner le sentiment d'une coloration particulière sans que la valeur de référence absolue, à savoir le rendu des peaux, soit altérée. Mais une intervention de ce type est limitée par la chute du contraste qu'elle engendre. A noter que le flashage, qui passe pour une pratique récente, est vieux comme la photographie. On le connaissait sous le nom de latensification. On l'obtenait chimiquement ou par des expositions extrêmement longues ou extrêmement courtes, selon l'effet désiré.

On peut aussi utiliser des filtres qui n'agissent que sur une partie de l'image, dits filtres dégradés. Ils seront neutres ou colorés, diffusants ou non. Leur usage est souvent limité par les mouvements d'appareil qui trahissent leur présence. A l'inverse, il se peut que pour rendre leur utilisation possible, on soit amené à concevoir la séquence en plans fixes. Cet antagonisme entre filtrage et mouvements de caméra et de comédiens est apparent dans *Le Territoire* de Raul Ruiz. Il est particulièrement bien résolu dans *Les Duellistes* de Ridley Scott, pho-

tographié par Frank Tidy, où des mouvements complexes d'appareils ou de comédiens se combinent à des mouvements correspondants de filtres dégradés. Certains laboratoires, et particulièrement Technicolor Rome, proposent des traitements particuliers qui permettent de doser la saturation des couleurs, allant de sa quasi-absence (*Une journée particulière*, Scola/De Santis) à la saturation extrême (*Coup de cœur*, Coppola/Storaro). Ces différentes manières de modifier le rendu d'une pellicule ont une limite bien nette : chaque intervention s'accompagne d'effets secondaires qui peuvent être indésirables. Tous procèdent d'une manière ou d'une autre d'une limitation des potentialités de la pellicule et des optiques : flasher, c'est relever le voile du positif ou du négatif, donc réduire la zone d'exposition correcte. Filtrer avec un low-contrast, c'est aussi réduire la netteté. Exposer en deçà ou au-delà de la norme, c'est se situer dans une zone d'exposition incorrecte donc dangereuse. Cela équivaut à altérer les qualités d'une pel-

licule et d'objectifs que les fabricants ont voulu parfaits, pour obtenir un système techniquement moins bon, soit, mais enfin différent du standard. C'est surtout en agissant sur le décor lui-même que l'on parvient à maîtriser la couleur. Seul un choix judicieux des décors naturels en fonction de leur dominante, une harmonisation du costume et des décors construits en studio donnent une chance au directeur de la photographie d'utiliser à bon escient l'un ou l'autre procédé à sa disposition. L'éclairage fait partie de cette gamme de procédés. C'est par l'action de la lumière que telle couleur peut être rehaussée, telle autre nuancée vers le froid ou vers le chaud, les dominantes d'un décor peuvent vivre de séquence en séquence, et suivre l'évolution dramatique du récit au-delà d'une simple logique réaliste. Le directeur de la photo ne peut pas, par magie, transformer les données de base qui lui sont proposées : il ne peut que construire son image sur ces fondations que sont le décor et les costumes.

ASPECTS SUBJECTIFS DE LA COULEUR

De nombreuses théories existent sur les effets produits par certaines associations de couleurs. On rattache souvent une valeur symbolique ou un effet psychologique, voire des sonorités équivalentes, à certaines couleurs. N'essayons pas de vérifier ici l'exactitude de ces théories. Seul compte le fait qu'à l'arrivée, c'est-à-dire à l'écran, les couleurs participent effectivement à l'élaboration d'un langage audiovisuel. Et chacun doit

créer sa propre alchimie. Mais puisque l'apparence même d'une couleur peut considérablement varier selon la ou les couleurs auxquelles elle est confrontée, selon les rapports de masses et de formes, il devient évident que la particularité supposée de chaque couleur dépend d'abord des autres. Il en va des couleurs comme des sons musicaux (sauf que les mécanismes en sont moins aisément codifiables) : le travail de la cou-

leur passe par un travail d'harmonisation. Le même *mi*, confronté à un *do* «sonne» majeur, et confronté à un *do* bémol «sonne» mineur. Selon que l'on confronte le même rouge à un bleu pur ou un bleu proche mais légèrement teinté de vert, le rouge change d'apparence, le rapport bascule. Itten décrit des effets de contraste simultané dans *Art de la couleur* qui ont une importance capitale en arts plastiques. Au cinéma, il faut aussi tenir compte des effets de contraste successifs qui modifient la lecture d'un effet coloré dans une séquence selon qu'elle est prise isolément ou dans le déroulement du film. Chaque élément coloré doit donc s'harmoniser avec les autres éléments de l'image, avec son environnement. De plus, l'environnement dépasse le cadre strict de l'image. La couleur n'est qu'une composante du film qui doit être mise en scène, selon la composition de l'image dans la durée du plan, selon le montage et le son, selon l'impact dramatique... Cet ensemble de composantes constitue l'environnement de la couleur au cinéma.

Si l'on ne veut pas se contenter de faire du cinéma en couleurs, si l'on veut tirer parti des potentialités dramatiques ou psychologiques des couleurs, il faut agir avec un souci d'économie, avoir une conception quasi minimaliste. Plus qu'en peinture, l'utilisation d'une palette trop large et trop riche donne un effet chromo, patchwork. Un décor trop riche dont les nombreuses teintes différentes sont agencées avec trop de subtilité sera d'un effet joli, décoratif, tout au plus. L'utilisation des couleurs comme un système dense et complexe de leitmotives où cha-

que personnage aurait un écho coloré, et où à chaque situation-type correspondrait une dominante particulière, rend les choses tout simplement illisibles. La surabondance d'informations colorées se met à ce moment-là directement en concurrence avec des informations beaucoup plus fortes, immédiatement décodables, comme celles véhiculées par le cadre et le dialogue. Les couleurs ne pourraient même pas jouer un rôle de ponctuation du récit. La part inévitable du naturalisme de l'image peut aussi avoir un effet masquant. Rien de plus ardu que de jouer du vert dans la forêt, le vert indiquant d'abord que c'est l'été. Tout comme le rouge de l'incendie ou le bleu de la nuit renvoie d'abord à des mécanismes de reconnaissance. Tout cela milite pour un travail sobre sur la couleur.

Trop d'informations sonores et visuelles finissent par masquer. Plus on arrive à neutraliser l'ensemble des couleurs, plus on a de chances de mettre en scène celle qui aura une fonction particulière, au moment choisi, et dans les rapports d'harmonie ou de choc avec les autres éléments du récit. Dans un film très bien construit sur le plan de l'usage de la couleur, leur nombre intervenant activement est toujours très limité. Le rouge et le noir pour *L'Amour à mort* de Resnais. Du rouge et du bleu, jamais de vert chez Delvaux et chaque fois dans des rapports très simples. Une palette très réduite avec de temps en temps un éclat de vert ou de rouge pour *Une journée particulière* de Scola. Pour *Young Winston* c'est une dominante spécifique, obtenue par flashage, correspondant à chaque lieu ou époque. L'harmonisation des couleurs peut, bien évidem-

C'est la nuit. Le jaune de l'intérieur du wagon donne la lumière. Les bleus, indépendamment de leur clarté (bleu foncé du ciel, blanc bleu du pavé éclairé par la lune) disent la nuit. La «couleur» vient du rouge. Le vert des arbres est neutre. Une gamme «archétypique».



ment, se concevoir dans la durée du film. Le spectateur peut être imprégné par une dominante particulière durant une ou plusieurs séquences. Et si, par un phénomène d'accoutumance (ou de lassitude), le spectateur perd la conscience de cette dominante, un changement de lieu, de situation, d'époque se traduisant par un changement radical de dominante ravive à la fois le souvenir de la dominante passée et exalte cette nouvelle dominante. Exemples, les deux niveaux du récit de *La Femme du lieutenant français* (K. Reisz/F. Francis) ou de *Leo the Last* (J. Boorman/P. Susitzky) où la rue glauque et grise est confrontée aux couleurs chatoyantes du palais.

ASPECTS SUBJECTIFS LIÉS AUX MÉCANISMES DE LA PERCEPTION

La couleur d'un objet est le résultat d'une soustraction : la composition spectrale ou coloration de la lumière qui éclaire l'objet moins la lumière absorbée par l'objet. Reste la lumière réfléchie par l'objet. C'est sa couleur. Autant dire que la couleur apparente des objets dépend de la qualité de la lumière qui les éclaire. Les marchands qui éclairent les viandes avec des lampes légèrement rosées, les fromages en jaune, les poissons en lumière plutôt bleue le savent bien. Mais la couleur des objets dépend aussi de la manière dont on les voit. Or, l'œil peut réagir d'une manière très variable selon l'éclairement et l'environnement, etc. C'est pourtant ce qu'on voit qui est tenu pour référence absolue, et non le résultat de mesures scientifiques. La couleur est le résultat d'une sensation, et c'est donc l'aspect subjectif qui domine dans sa reproduction.

VISION DIURNE ET VISION NOCTURNE

Seules les cellules dites en cônes, proches de l'axe de la vision et situées sur et autour de la fovéa sont capables de différencier les couleurs. Elles ne forment des images véritablement nettes que dans un angle de 2°, et sont alors progressivement remplacées par les cellules dites en bâtonnets. Il n'y a quasiment plus de cônes qui assurent la vision au delà de 60° de champ. Les cellules en bâtonnets produisent des images de moins en moins nettes, sont incapables de différencier les couleurs et ont une sensibilité chromatique qui n'est maximale que dans les bleus alors que pour les cônes la sensibilité maximale est dans les jaunes-verts. Dans les limites extrêmes du champ visuel, seuls les objets en mouvement sont visibles. Les cônes ne sont sensibles qu'à des niveaux lumineux relativement élevés. Les bâtonnets ont une sensibilité au contraire très grande à bas niveau. Partant de là, il nous semble difficile de définir une pellicule normale, c'est-à-dire qui verrait comme l'œil. Concrètement, cela veut dire que l'apparence colorée des objets dépend du niveau lumineux, et que plus il baisse, moins la sensation de couleur est forte pour disparaître complètement la nuit. Le niveau intermédiaire où les couleurs sont encore juste différenciables correspond à peu près au niveau lumineux d'une rue moyennement éclairée en ville.

LA COULEUR DE LA NUIT

D'un point de vue strictement naturaliste, il faudrait donc traiter les nuits en noir et blanc, et n'oser les couleurs que dans la

lueur des réverbères ou des phares de voitures qui passent. Or, il n'existe pas de pellicules de rendu chromatique variable selon le niveau lumineux. La solution adoptée consiste généralement à donner une dominante bleue à la scène, pour suggérer la monochromie, donc l'absence de couleur, et à réserver un éclairage plus neutre ou plus chaud voire jaunâtre pour les zones plus claires. Mais comment le bleu peut-il suggérer la nuit, l'absence de couleur, alors que les bâtonnets qui assurent la vision scototique ont en effet une sensibilité étendue dans le bleu, mais traduisent cette couleur par du noir et blanc ? De la même manière les premières émulsions noir et blanc, dont la sensibilité ne s'étendait pas au-delà du bleu-vert, donnaient de cette couleur une image noir et blanc. Traditionnellement, on voit la lune jaune ou rousse et la lumière qu'elle émet serait bleue, mais le niveau est trop bas pour que l'on puisse voir la moindre couleur au sol, et de toute façon la lumière émise par la lune est plus chaude que celle émise par le soleil. Il semble donc qu'on puisse rattacher au bleu une espèce de sens archétypal de la nuit et de la non-couleur et qu'un certain symbolisme des couleurs ait des racines profondes. Jamais le vert ou le rouge ne furent employés pour suggérer la nuit ou l'absence de couleur. De récentes études comparatives des langues primitives basées sur l'étude de la richesse du vocabulaire couleur démontrent qu'au-delà des notions de clair et de sombre, les premières couleurs à être nommées sont les rouges. Le rouge apparaît le plus souvent dans la nature comme étant l'accident, l'agression, le sang, le feu. Ensuite tout le lan-

gage s'élabore, c'est autour des jaunes-verts d'être nommés, le nombre des mots pour définir les rouges s'enrichissant sans cesse. Les jaunes-verts sont les couleurs dominantes de la nature, de l'environnement quotidien et normal. On nomme toujours les bleus en dernier. Le bleu du ciel c'est le fond, ce n'est pas la forme. Les bleus sont donc apparemment les dernières couleurs à être consciemment perçues comme telles. C'est sans doute cela qui fait que nous associons encore aujourd'hui au bleu une idée de négation de la couleur et de nuit, et au rouge une idée d'agressivité colorée, de choc de couleur. Le rouge est la couleur par excellence.

LA TEMPÉRATURE DE COULEUR

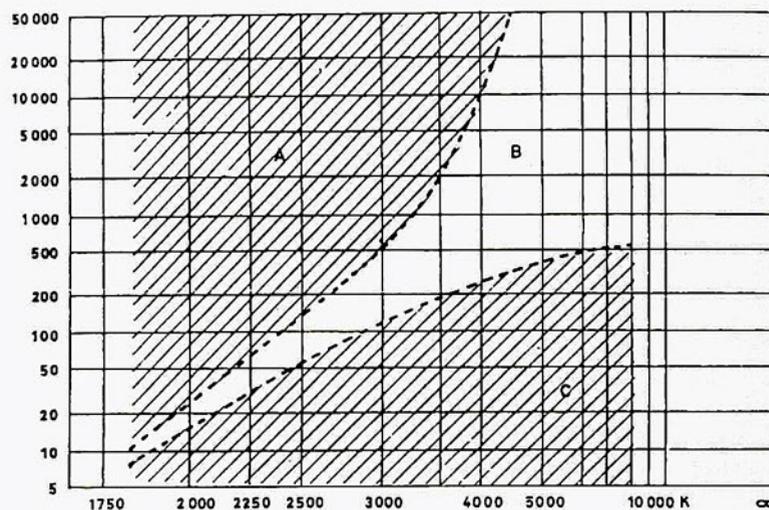
Par cette notion on définit avec précision la proportion de bleu et de rouge qui entre dans la composition spectrale d'une source de lumière dite blanche, sous réserve qu'il s'agisse d'une source thermique (que le spectre soit dit continu). Ainsi, la lumière blanche émise par une bougie a une température de couleur de quelque $1\,900^{\circ}\text{K}$ ¹, une lampe de ménage plus ou moins $2\,700^{\circ}\text{K}$, une lampe de cinéma $3\,200^{\circ}\text{K}$, la lumière du jour quelque $6\,000^{\circ}\text{K}$ (soleil plus ciel bleu) et un ciel couvert $6\,500^{\circ}\text{K}$. Lorsque la température de couleur est basse, donc plus riche en rouge, on parle de lumière chaude. Lorsqu'elle est élevée donc riche en bleu, on parle de lumière froide. Partant de ces notions, on peut choisir un filtrage à la prise de vues afin de neutraliser la dominante qui résulterait éventuellement d'une image produite sans filtre. On peut, bien sûr, inver-

ser les données, et utiliser ces mêmes filtres et ce même savoir pour introduire justement une dominante qui, par exemple, suggère l'éclairage à la bougie ou le temps d'hiver. Mais au-delà de ces applications techniques, la manière dont l'œil perçoit ou ne perçoit pas des différences de température couleur renvoie encore une fois à la subjectivité totale de notre vision.

C'est ainsi que pour l'œil, la dominante apparente liée à la température de couleur est dépendante du niveau lumineux. D'une manière telle que plus le niveau lumineux est élevé, plus l'œil souhaite une lumière froide (jour ensoleillé, environ 6 000°K). Au contraire, si le niveau lumineux est très bas, une sensation de confort se dégagera si l'éclairage est réalisé avec une ampoule de ménage donc produisant une lumière chaude (2 700°K). A des niveaux plus bas encore, c'est la bougie qui donne la meilleure sensation de confort visuel. C'est pour des raisons de cet ordre qu'un ciel d'hiver nuageux, dont la lumière est à peine plus froide (6 500°K) que celle d'un jour ensoleillé (6 000°K), nous semble triste, glauque, bleuâtre : le niveau lumineux est trop bas pour une telle température de couleur. Il en est de même pour le néon triste d'une cuisine : sa froideur relative accentue l'artificialité, le sentiment de pénombre. Il y a donc là matière à créer des atmosphères non sur base d'une reproduction fidèle du réel, mais en s'appuyant sur la subjectivité de la vision, sans oublier le fait qu'en projection le niveau lumineux est déterminé par la puissance du projecteur et la brillance de l'écran.

Diagramme de Kruthoff. Valeurs d'éclairage recommandables pour différentes températures de couleur.

Extrait de *Technique de l'Eclairage*, Comité National Belge de l'Eclairage, Liège, 1974.



RELATIVITÉ DE LA PERCEPTION

La véritable nuance d'une couleur ne peut être appréciée qu'en référence à une autre couleur. Très peu de musiciens ont cette oreille absolue qui leur permet d'accorder très exactement leur instrument sans aucune référence. L'œil absolu n'existe pas. Il lui faut un «la» pour apprécier les nuances colorées. Or si, en général, une peinture, une photo ont un environnement qui permet cette relativisation des couleurs normales avec celles de l'œuvre exposée (le mur sur lequel elle est accrochée, le visage d'un spectateur), au cinéma cela est impossible. En principe la salle est obscure, aucune référence visuelle ne permet d'apprécier exactement la nuance d'une légère dominante, si ce n'est la mémoire fugitive qu'on a de la lumière de l'entracte ou de la pub qui précède. Pendant les premières minutes de projection le spectateur est surtout sensible

- A. Impression désagréable (température de couleur trop faible).**
- B. Impression agréable.**
- C. Impression désagréable (température de couleur trop élevée).**

à l'action de cette dominante sur des valeurs de référence internes à l'image telles que les objets réputés blancs, les peaux, les feuillages, et le ciel bleu. Il se produit alors une correction mentale, automatique et inconsciente des valeurs colorées qui neutralise la perception de cette dominante. Seuls les rapports de contraste entre les couleurs restent affectés par cette dominante.

C'est pour cela qu'une dominante nuancée et constante dans un film, cesse, après quelques minutes, d'être apparente et significative en tant que telle. C'est dans la construction des images, en s'appuyant par exemple sur la succession de séquences ou de lieux, ou à l'intérieur même des images que le directeur de la photographie doit donner un élément de référence servant à souligner la nature de la dominante colorée ou du jeu des couleurs. Il s'agit de mettre en relation une dominante avec une normalité ou une autre dominante. De même la pénombre ou la clarté est relative à une référence, qui peut bien sûr être interne à l'image mais aussi se situer en amont ou en aval du plan. Aussi le travail d'étalonnage ne consiste-t-il pas au tirage à donner le meilleur niveau et la meilleure coloration à chaque plan en soi, mais à trouver cette valeur optimale dans la durée, selon la continuité.

COULEURS VRAIES, COULEURS DE MÉMOIRE, COULEURS PRÉFÉRÉES

Lorsqu'il s'agit d'apprécier la fidélité d'une photographie couleur, l'observateur doit faire appel au souvenir qu'il a des couleurs, particulièrement pour des couleurs types, à savoir les

peaux, les feuillages et le bleu du ciel. En même temps, il fait entrer en son appréciation un facteur subjectif, qui est sa préférence. Or, la différence entre la couleur de mémoire, la couleur réelle et la couleur préférée est appréciable. Pour des raisons évidentes de loi du marché, les fabricants de pellicules couleur équilibrent le rendu chromatique de leurs produits selon la préférence moyenne de leur clientèle. Et c'est, entre autres, là-dessus que les fabricants font porter les subtiles différences de leurs pellicules. Les valeurs moyennes dépendent évidemment de la manière dont l'enquête d'opinion a été réalisée et de la composition de l'échantillonnage représentatif.

Les résultats que l'on obtient sont contradictoires pour les bleus (ciel), les verts (feuillage) et les rouges (peaux). L'alignement sur un goût moyen ne se résume donc pas à une dominante générale mais ne peut être obtenu qu'en agissant différemment sur les trois couleurs fondamentales. Le rendu chromatique général ainsi obtenu a quelque chose d'irréductible. Choisir une pellicule couleur, c'est donc choisir, au-delà des caractéristiques techniques de sensibilité, de netteté, de s'aligner sur un système de reproduction des couleurs plus apte à satisfaire un certain goût moyen que le goût particulier de l'opérateur ou du réalisateur. Les pellicules Fuji, par exemple, ont ce quelque chose de japonais : le rendu des peaux est plus rosé, les verts sont généralement moins saturés. Au contraire, les pellicules Kodak Eastman ont ce côté brillant et saturé de la Kodachrome. Dans une certaine mesure, par le maquillage, il

est possible d'échapper à ce carcan. Seulement, ce petit jeu a ses limites, notamment lorsque des acteurs maquillés sont con-

frontés à des figurants dont on ne peut pas contrôler la teinte des peaux, dans la rue par exemple.

LA LUMIÈRE ET LES APPAREILS

LES CAMÉRAS

La caméra n'a pas d'incidence directe sur la qualité de l'image, pourvu qu'elle soit en bon état et bien réglée. Il n'y a pas de meilleures ou de moins bonnes caméras professionnelles, il y a des caméras destinées à un usage spécifique. On peut les classer en cinq familles.

La caméra passe-partout : On l'utilise le plus souvent comme seconde caméra. Légère, compacte et fiable. Elle doit pouvoir se loger dans un caisson étanche pour les prises de vues sous-marines, assurer les plans difficiles et dangereux lors de cascades, être tenue à la main... On utilise en général des corps de caméra Arri II C, Arri III ou encore Caméflex, réduits à leurs plus simples expressions.

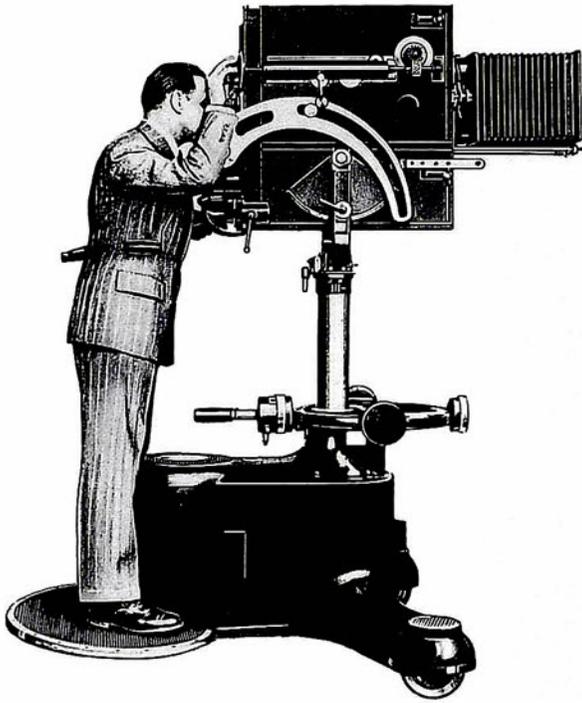
Les caméras studio : Plus lourdes et insonorisées, elles sont équipées en général d'un minimum d'accessoires permettant de réaliser quelques trucages à la prise de vues : obturateur variable, marche arrière, compteur d'images, moteur à vitesse variable. Les plus connues sont la Mitchell BNCR, et la Panavision PVS. Il faut citer aussi dans cette catégorie les corps de caméra passe-partout munis d'accessoires divers et logés dans

un caisson insonore (Arri II C, Caméflex, Mitchell Mark II). Ces formules sont obsolètes aujourd'hui.

Les caméras de trucages : Il n'existe malheureusement pas de caméra spécifiquement conçue pour les trucages à la prise de vues. On utilise en général des corps de caméra parfois assez anciens, plus ou moins transformés, tels que Mitchell NC ou Mark II, Arri II C, Arri III et munis d'accessoires adéquats.

Les caméras légères autosilencieuses : Utilisables sur pied comme à l'épaule, elles remplacent progressivement les caméras de studio. Les plus connues sont les Arri-BL et les Panaflex. La Moviecam, dernière venue sur le marché, est modulable à souhait et cumule les qualités d'une caméra de studio, des caméras légères et des caméras de trucages, grâce à l'adoption de modules d'asservissement et de programmation électronique, entre autres.

La mythique caméra-stylo : Certains cinéastes rêvent d'une caméra 35 légère et archisimple, utilisable en toutes circonstances et aussi simple à manipuler que possible. Une caméra prolongement automatique du regard. A partir de ce concept



sont construites la plupart des caméras 16 mm modernes, telles l'Eclair 16, l'ACL, l'Aaton, l'Arri 16 SR, obéissant en cela aux lois du marché du reportage et de la télévision. Au départ, l'Arri 35 BL s'en inspirait et plus récemment l'Aaton 35. Mais très vite, on regrette, à l'usage, de ne pas pouvoir disposer de toutes les facilités qu'offre une caméra plus traditionnelle : magasins de 300 m permettant une plus grande autonomie, zoom, possibilité de positionner plusieurs filtres, visée adaptée au travail à l'épaule et sur pied... niveau de bruit jugé trop élevé. De sorte qu'à la longue, la caméra s'alourdit de multiples accessoires fournis par les loueurs ou le fabricant, et la manipulation en devient nécessairement plus complexe et pesante.

Les caméras d'aujourd'hui sont caractérisées par une plus grande sophistication, une adaptabilité à des besoins spécifiques, une diminution du poids et de l'encombrement très sensible, par rapport aux anciennes caméras de studio (Camé

300) ou à la caméra technicolor, avec laquelle on a peine à imaginer que des mouvements d'appareil aient été possibles.

LES OBJECTIFS ET LEURS ACCESSOIRES

L'optique est peut-être le seul domaine de la prise de vues où des critères de qualité absolus peuvent être mis en avant. Les rendus particuliers que l'on attribuait jadis à certaines marques étaient en fait liés à un défaut que le fabricant parvenait à «doser» (ou ne parvenait pas à éviter?) dans la série qu'il proposait.

Les «Cooke» avaient un rendu plus chaud que les «Kinoptik», les «Baltar» étaient plus «ronds», plus «veloutés»... Il fut un temps, en photographie grand format, où les défauts étaient accentués pour produire un effet particulier. On parlait d'objectifs portraits, ou de flou artistique. Aujourd'hui, il y a une certaine uniformité dans le rendu des optiques², pourvu qu'elles soient utilisées dans des conditions relativement standard. Un rendu particulier est obtenu grâce à des filtres qui en fait altèrent les qualités de l'optique. La gamme des filtres disponibles s'est d'ailleurs étendue d'une manière très significative (filtres dégradés divers, diffuseurs, low contrast, soft contrast, fog, super fog...). Le choix d'une série d'optiques se fait plus en fonction de critères absolus de qualité que de goût. Autre critère de choix, la constance des qualités en fonction des performances des séries. Une série «grande ouverture»³ fonctionne moins bien au-delà d'un diaphragme de l'ordre de 5,6 et il est peu conseillé de l'utiliser en extérieur jour. Un zoom moderne

Caméra de prises de vues sonores en 1931, avec boîte insonorisée et chariot électrique (Roger-Viollet).

Photo Demachy (Société Française de Photographie).

La photographie devient tableau. Avant de trouver sa voix propre, la photographie a essayé de concurrencer la peinture sur son propre terrain et, encombrée par la précision de son système de reproduction,

mal réglé peut présenter un manque d'homogénéité selon les focales. Les focales fixes normales peuvent être trop piquées par rapport au zoom ou aux «grandes ouvertures», etc.

L'incidence des objectifs sur la lumière est indirecte et passe par l'usage qu'en fait le réalisateur. Par contre, l'incidence du diaphragme est considérable par l'action qu'il exerce sur la profondeur de champ. Il s'agit de la zone de netteté qui s'étale en deçà et au-delà de la distance de mise au point. La profondeur de champ est d'autant plus grande que la focale est courte, que le diaphragme est fermé et que la distance de mise au point est grande. Il suffirait donc, étant donné une situation et un niveau de lumière, de passer à une focale plus courte pour augmenter la profondeur de champ. Funeste erreur. Dans toute situation un tant soit peu sérieuse, la grosseur de plan des personnages et des objets est le fruit d'un choix volontaire. Il se peut que la profondeur de champ s'avère insuffisante étant donné un objectif et un aménagement du champ tel que les grosseurs de plan voulues soient obtenues. Filmer la scène avec un objectif plus court implique fatalement une réorganisation du champ pour retrouver les mêmes grosseurs de plan, dans le sens d'un rapprochement des personnages et des objets, ce qui annule le gain de profondeur de champ que l'on espérait tirer d'une focale plus courte. La profondeur de champ ne dépend en fait que du diaphragme et des artifices de lumière (clair-obscur) qui donnent un sentiment de plus grande netteté.

LES OBJECTIFS, LA PERSPECTIVE ET LA VISION

Il y a une analogie apparente entre la formation des images dans l'œil, dans la *Camera Oscura* et dans l'appareil de prise de vues : des images formées par une ou plusieurs lentilles sont projetées sur un écran, selon les lois de la projection conique. Mais on ne peut pas, partant de cette analogie, prétendre que la caméra produit des images conformes à la manière dont on perçoit la réalité. L'œil forme des images sur trois «écrans» de dimensions fort différentes, et qui proposent des informations très particulières au cerveau. Le grand «écran» est constitué par toute la surface de la rétine, et à la périphérie de celle-ci, les cellules sensibles dites bâtonnets n'envoient que des informations noir et blanc très floues et exclusivement pour des objets en mouvement. Les autres objets n'y sont pas perçus. Si l'on considère cet écran, l'œil est équipé d'une très courte focale de l'ordre de quelque 180° d'angle de champ. C'est le champ de vision indistinct. L'écran intermédiaire, constitué de cônes et de bâtonnets, donne des informations couleur et noir et blanc franchement médiocres sur le plan de la netteté. Le champ couvert est de l'ordre de 25° à 30°, et l'œil est pour cet écran équipé d'un objectif «moyen». Le plus petit écran est constitué de la fovéa, une minuscule zone quasi au centre de la rétine qui donne des informations couleur de très haute qualité et de haute définition. Le cristallin est pour cette zone une très longue focale dont l'angle de champ n'excède pas 2°!

Pour avoir une lecture précise de l'espace, l'œil est obligé de le balayer sans cesse afin de fournir au cerveau une succession

a essayé d'estomper la rigueur de son procédé. Le support photographique n'est qu'une étape dans la fabrication de l'image. Conceptuellement et techniquement, cette démarche est très proche de celles de Man Ray, Warhol et tant d'autres...



d'informations parcellaires. Le sentiment de la profondeur est surtout le résultat de la combinaison de plusieurs mécanismes comme la convergence des yeux selon la distance (vision binoculaire ou stéréo), les différences de taille des objets familiers, la perte de détails avec l'éloignement, l'accommodation du cristallin. Le cerveau analyse les informations successives et parcellaires fournies par les yeux pour reconstituer mentalement la forme, l'espace et les couleurs selon des mécanismes complexes qui relèvent souvent d'un véritable apprentissage. En conséquence, se référer à l'angle de champ de l'œil pour déterminer un objectif «normal» est aberrant. Tout au plus pourrait-on se référer à la décroissance de la taille apparente des objets avec l'éloignement. La projection conique centrée propose un système de représentation de l'espace et des volumes qui s'appuie sur des données très différentes de celles utilisées naturellement pour la vision humaine. Ce système n'est pas plus «juste» que la perspective dite inversée chinoise, ou la perspective axonométrique utilisée dans le dessin industriel. Seulement cette représentation de l'espace domine l'imagerie occidentale depuis si longtemps qu'elle en paraît la plus vraisemblable et la seule possible. La photographie, incapable apparemment de proposer un autre système, n'a fait qu'accréditer cette idée fautive, au point que l'on est persuadé de voir comme «voit» l'appareil photo.

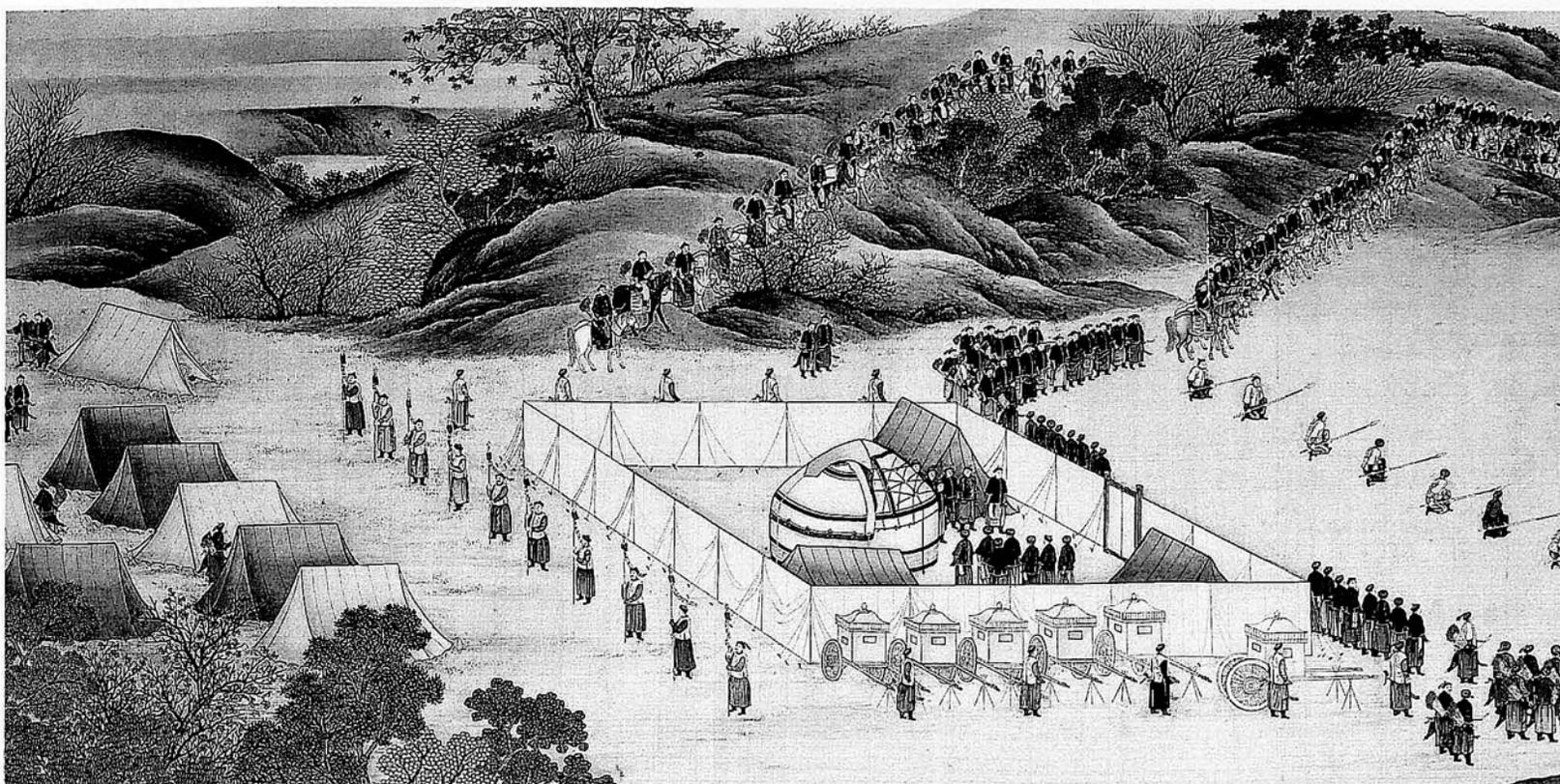
Pourtant la technologie moderne nous propose des représentations très fidèles du réel, sans s'appuyer sur la perspective du quattrocento, telles que le radar, le scanner, l'holographie ou

l'écographie. Les peintres ont le choix du système de représentation de l'espace, qu'il soit perspectif ou non. Pas les cinéastes pour l'instant. Notons que si un jour on arrive à réaliser des spectacles cinématographiques à l'aide d'hologrammes animés, il y aura alors autant de points de vue perspectifs que de spectateurs, en plus du point de vue perspectif dominant imposé par les conditions de prise de vues.

Lorsqu'on change d'objectif sans modifier le point de vue, donc en ne modifiant en rien la place de la caméra, on est persuadé d'avoir agi sur la perspective. En réalité, on a fait l'équivalent d'un agrandissement photographique : il est toujours possible de faire coïncider par superposition une image réalisée à la longue focale avec la partie correspondante de l'image produite par la courte focale après agrandissement. Evidemment, les diverses fuyantes présentes dans les trois images ont chaque fois une même angularité. Cela ne veut pas dire que le sentiment perspectif de l'espace est toujours identique ; il dépend des points de vue perspectifs et des focales utilisées à la prise de vue. *A cadre égal*, on accentue les fuyantes et la décroissance de la taille apparente de l'objet selon la distance avec une courte focale : on est plus près, le décor a l'air énorme. On neutralise ces fuyantes et ces différences apparentes de taille avec une longue focale : on est plus loin, le décor a l'air tassé.

Il n'est pourtant pas impossible de modifier le code perspectif de base. Cela se pratique un peu en photographie grand format, en général pour «corriger» des fuyantes que l'on trouve

Dans un même plan de profondeur de cette perspective «inversée» chinoise, les dimensions selon certains axes sur la toile sont rigoureusement proportionnelles à la réalité. De ce point de vue, le système est «juste».



trop accentuées. La technique consiste à décentrer l'objectif par rapport au plan du film, de sorte à regarder la scène obliquement. Le système projectif est alors dit «conique décentré», et on peut très bien l'utiliser en l'inversant pour accentuer un réseau de fuyantes.

La description technique de la plupart des outils envisage ceux-ci selon leur aptitude à reproduire la réalité avec le maximum de fidélité ou à créer un univers visuel vraisemblable. C'est le cas pour les outils de base (la pellicule doit reproduire les couleurs avec fidélité) et pour les trucages (une transparence doit donner l'illusion de la réalité). A cela rien d'étonnant: c'est dans ce but qu'ils ont été conçus. Même le simple filtre coloré qui agit sur la température de couleur est dit «filtre correcteur», comme si la seule chose qui préoccupe le direc-

teur de la photo était d'obtenir une image colorimétriquement juste ! Ces outils peuvent très bien être détournés de leur fonction première, et on découvre alors la possibilité de créer des univers visuels que l'on croyait interdits, système de projection conique oblique.

On peut simplement faire une judicieuse utilisation des différentes focales ou du zoom pour progressivement ou brutalement modifier la perception de l'espace et la relation acteur-décor (la scène de l'interrogatoire d'Yves Montand dans *L'Aveu* de Costa-Gavras éclairée par Raoul Coutard ou les séquences chez le psychanalyste dans *Ordinary People* de Robert Redford, éclairées par John Bailey). Le domaine des trucages à la prise de vues, et particulièrement celui des images composites, permet aussi des manipulations intéressantes de



La Main au collet, A. Hitchcock, R. Burks, 1955 (Cahiers du Cinéma).

Le trucage et son « grain d'irréel ». Ce trucage se trahit au moins quatre fois. La zone claire, ou « hot spot » au centre de la pelure (fond projeté sur un écran). Le contre-jour sur les comédiens, confronté à la lumière naturelle de la pelure. Un sentiment de flou dans les arrière-plans. Ce flou n'est pas exactement celui d'une profondeur de champ réduite. L'attaque trois quart face sur les visages est indépendante de l'attaque soleil perçue dans les fonds.

l'espace. Le principe général consiste à mélanger des images complémentaires réalisées séparément à la scène et que l'on filme dans une partie de décor. En voici quelques exemples :

- L'utilisation de caches à la prise de vues qui permet, par expositions successives, la combinaison de différentes prises. Le procédé est vieux comme les films de Méliès.
- Le glass-shot, qui utilise entre la caméra et la scène une vitre sur laquelle est peinte une partie du décor. Le procédé date aussi du début du siècle.
- La technique du miroir semi-transparent, dit trucage à la glace, positionné devant la caméra permet de filmer une partie de la scène dans l'axe de la caméra, et une autre en même

temps qui est située latéralement. Le miroir peut être localement réfléchissant, le procédé s'appelle alors système Schufftan.

– Le simplifilm ou le vistascope, deux systèmes optiques très semblables qui utilisent le principe de l'image aérienne pour mélanger des maquettes de petites dimensions à un décor grandeur nature sans problèmes de profondeur de champ.

– Le travelling matte ou blue screen, la rétroprojection et la projection frontale, trois moyens de mélanger un fond animé et une scène en décor.

La projection frontale est une technique d'une très grande souplesse. On peut, avec des moyens artisanaux (un projecteur de diapositives et un miroir semi-transparent), réaliser à peu de frais les décors les plus insensés. La version la plus sophistiquée permet des mouvements complexes d'appareil combinés à des mouvements de zoom (le zoptic). La plupart de ces systèmes peuvent se combiner entre eux et certains même sont non seulement financièrement à la portée des productions moyennes mais permettent parfois de faire des économies substantielles. Leur usage n'est guère courant en France. Est-ce parce que leur mise en œuvre impose quelques contraintes de découpage et qu'il faut une grande rigueur dans la préparation des scènes concernées ?

Il faut reconnaître que la mise en œuvre de trucages limite souvent la mobilité de la caméra et les possibilités d'éclairage. Par exemple dans le cas d'une rétroprojection, il est primordial

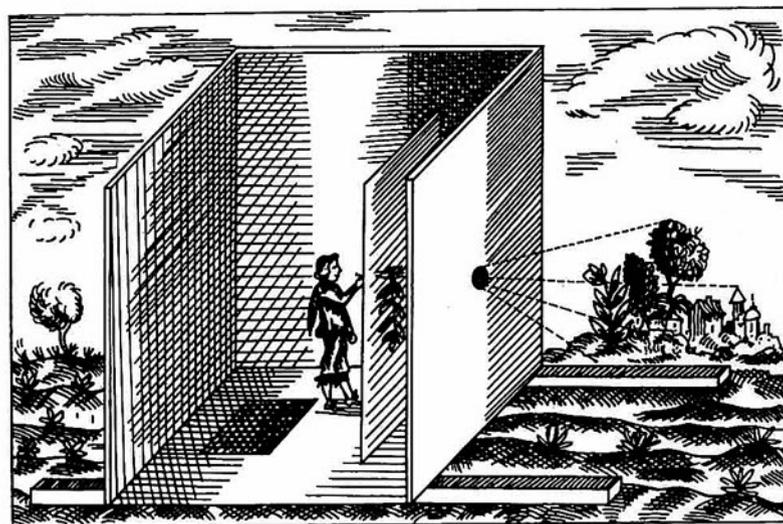
que la lumière qui éclaire la scène en direct ne touche pas l'écran sur lequel on projette l'autre composante de l'image. La lumière de face est donc quasi proscrite, et l'usage de projecteurs de type Fresnel, dont le faisceau est contrôlable, se justifie. Souvent, les images truquées ont ce grain d'«irréel» typique d'une manière académique de résoudre les problèmes techniques : l'éclairage bilatéral et le contre-jour, par exemple, qui procurent à la scène de l'avant-plan une sorte de netteté qu'on ne retrouve pas dans les fonds.

LA REPRODUCTION MÉCANIQUE DES FILMS

Au stade de sa fabrication, le film est une entreprise totalement artisanale, pendant laquelle on peut vivre dans l'illusion de participer à la réalisation d'un objet précis qui trouvera sa forme définitive et immuable, celle qui sera présentée au public. En fait, rien n'est moins sûr.

Il y a d'abord l'interférence de cette étape industrielle de la fabrication du film, le moment où les copies de série sont tirées au laboratoire, et qui peut dénaturer la qualité de l'image et du son. La grande majorité des copies ne sont pas tirées à partir du négatif original pour des raisons de sécurité mais à partir d'une copie de ce négatif (on parle d'un internégatif ou d'un contretype). Le positif de série est donc une copie de copie. Au mieux, comme pour toute opération qui multiplie les générations, cela se traduit par une légère perte de netteté, une perte de détails dans les ombres, un appauvrissement du rendu des couleurs. Au pire, l'image est totalement dénaturée : autres

couleurs, autres contrastes, chute radicale de la netteté, apparition du grain de l'image. Le sommet est généralement atteint lorsqu'un laboratoire reçoit de l'étranger un internégatif médiocre, tiré selon l'humeur et le goût du technicien de service. Ce n'est pas chaque fois la catastrophe, heureusement, mais beaucoup de films nord-américains, c'est remarquable, ont des qualités d'image très particulières : généralement très douces, les couleurs sont souvent désaturées, le grain est apparent. Le tout semble souvent globalement diffusé. Est-ce là l'expression d'un «style américain», ou le résultat d'un effet de copie? Comme il est à peu près humainement impossible pour un opérateur de rester disponible des mois durant pour contrôler la qualité de toutes les copies, le réalisateur et l'opérateur du film s'arrangent avec le distributeur pour que les quelque dix meilleures copies (c'est-à-dire celles tirées du négatif original) soient distribuées dans les salles dites d'exclusivité. Pour les films anciens, il n'est souvent pas possible de tirer des copies conformes, même si l'on dispose du négatif original : les colorants utilisés sont peu stables et les conditions de stockage, parfois lamentables, ne font qu'accélérer le processus de dégradation de l'image. Il faut compter aussi avec la salle. La copie, bonne ou mauvaise, va devoir passer par le filtre des conditions de projection, et parfois celles-ci sont navrantes. Citons pêle-mêle : niveau lumineux à l'écran nettement en dessous ou au-dessus de la norme, cadre tronqué, cadre en trapèze (le projecteur est trop haut, ou de biais), écran minuscule, mauvaise disposition des sièges, architecture aberrante, murs



Chambre obscure du XVII^e, l'observateur dessinait l'image renversée formée sur une paroi de papier (Roger-Viollet).

clairs dans la salle qui éclaboussent l'écran de lumière, enseigne des toilettes trop brillantes et juste dans l'axe du regard près de l'écran, manque de stabilité de l'image, manque de netteté, objectif de projection médiocre, ou tout simplement sale, cadence de projection accélérée pour permettre le passage d'une ou deux pubs de plus par séance, son trop sourd, trop aigu, acoustique déplorable, conditionnement d'air, passage du métro, son de la salle d'à côté, et tout à l'avenir. Il fut un temps où, en France, la Commission supérieure technique du Cinéma décernait un label de qualité aux salles qui le méritaient. Hélas, cette pratique est tombée en désuétude. C'est très regrettable, car la qualité de l'image et du son est l'une des armes majeures dont le cinéma dispose face à la concurrence de la télévision.

Travailler à la longue focale consiste en fait à éloigner l'écran du sténopé de la chambre noire et donc à diminuer le champ perçu. Travailler à la courte focale, c'est rapprocher l'écran et augmenter le champ. Changer la perspective, c'est changer le point de vue perspectif, donc déplacer la chambre.

Si l'on veut que le public se déplace pour assister à un spectacle cinématographique plutôt que de consommer sans effort et confortablement des images et des sons à domicile, il faut qu'il soit superbe, magique. Les marchands d'appareils photographiques et d'électronique ont compris depuis longtemps que le concept «haute fidélité» fait vendre. Seuls les exploitants semblent persuadés que le public ne fait pas la différence. Ce qui est une forme de mépris des spectateurs et des auteurs.

LUMIÈRE ET MACHINERIE

Outre les acteurs, les machinistes sont probablement ceux dont le travail s'enracine le plus profondément dans la tradition du spectacle. Fondamentalement, le travail de machinerie au théâtre, au cirque et au cinéma est le même : s'occuper de tout ce qui porte, supporte, se déplace, bouge, s'escamote, se monte et se démonte en un clin d'œil. On ne mesure pas assez à quel point la souplesse du langage cinématographique est redevable de l'ingéniosité des machinistes : travellings, grues, dolbys, caméra sur voiture, voitures tractées, tout cela est devenu monnaie courante. Aujourd'hui, la machinerie bénéficie de l'apport de technologies plus sophistiquées, particulièrement des matériaux modernes comme les alliages légers, de la mécanique des fluides et de l'électronique. De sorte que l'on peut envisager des emplacements de caméra et de projecteurs à peu près sans limite. Dans n'importe quel décor, le travail prioritaire du directeur de la photo est de prévoir avec le chef machiniste la construction d'une ossature de base qui suppor-

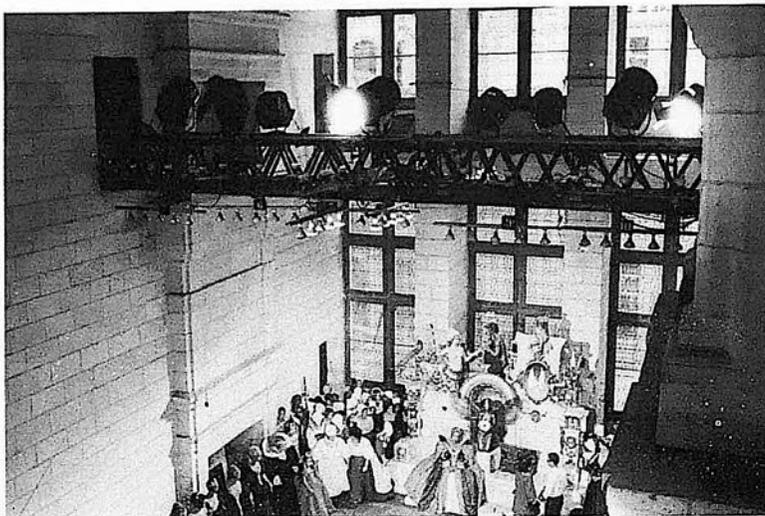
tera l'éclairage, réalisé à l'aide de tubes cintrés, de déports, de tours, etc. Il est vain d'avoir le matériel d'éclairage le plus performant si on ne se donne pas en même temps les moyens de machinerie qui en permettent l'utilisation rationnelle et efficace. Les progrès les plus remarquables ont été réalisés grâce à l'électronique qui permet de contrôler avec précision les mouvements les plus complexes (télécommande, moteurs pas à pas, systèmes de stabilisation divers) et l'adaptation de caméras vidéo sur la visée des caméras film, ce qui permet de contrôler le cadrage à distance. La «louma» n'est finalement qu'un bras de grue classique, mais particulièrement mobile et souple grâce justement à l'usage de matériaux nouveaux et de l'électronique. Sans visée vidéo sur la caméra, par exemple, pas de louma.

L'informatique a elle aussi fait son entrée dans le domaine de la machinerie, et cela donne par exemple cet étonnant travelling, grue, dolby dont tous les mouvements sont programmables avec une précision de l'ordre de $\pm 0,2$ mm, et qui peut travailler en temps réel : le système ACES, qui permet de réaliser *Le Trou noir* (Gary Nelson, 1979).

La plus grande mobilité de la caméra acquise ces dernières années grâce à la machinerie présente pour le directeur de la photo quelques difficultés supplémentaires : non seulement il est plus difficile d'éclairer la succession de points de vue très différents que permet cette machinerie, mais en plus il faut tenir compte du volume de la caméra et de son support qui, en se baladant à peu près partout dans le décor, est suscep-

Photo de travail de *Peau d'Ane*, J. Demy, 1970 (Photo E. Cloquet).

Ce film tourné aujourd'hui aurait bénéficié d'une infrastructure plus légère: barres Bouladou, projecteurs HMI. Mais il s'agissait toujours de transformer le décor naturel en studio.



Métropolis, F. Lang, K. Freund, G. Rittau, 1926.

Ces tubes lumineux qui ressemblent un peu à des tubes fluorescents modernes sont des lampes au mercure (en haut à gauche de l'image, et au centre). Le principal défaut de ces tubes était leur émission d'ultra-violets provoquant des affections oculaires chez comédiens et techniciens.



tible de provoquer les pires ombres. Il n'est évidemment pas possible de réaliser l'éclairage avant d'avoir une idée précise des déplacements de la caméra et de son support. Sans doute est-ce pour cela que, passé l'engouement pour la nouveauté, certains réalisateurs vivent à l'usage ces instruments comme un frein à la liberté créatrice : l'improvisation n'est plus de mise.

LES SOURCES D'ÉCLAIRAGE

Dans le cadre de cet essai, il n'est pas possible de donner un aperçu complet et significatif des sources les plus courantes et de leur utilisation, car il faudrait alors faire appel à un langage de spécialiste qui présuppose des connaissances techniques et pratiques pour être compréhensible. Il existe pourtant une relation étroite entre l'image produite et les outils-lumière utilisés. Les listes types de matériel d'éclairage sont souvent significatives de styles de lumière et même, au-delà, de philosophies cinématographiques fort différentes. La question de la quantité de projecteurs que l'on met en œuvre, et donc du nombre de camions, de groupes électrogènes et d'électriciens, ne se pose pas qu'en termes financiers. Certaines démarches de réalisation appellent la sobriété (comme chez Rohmer) ; d'autres, au contraire, sont indissolublement liées à un faste infrastructurel (la tradition hollywoodienne). Pour cerner les relations intimes qui existent entre l'image à l'écran et les outils-lumière mis en œuvre, il faut d'abord envisager les sources selon la qualité de la lumière qu'elles émettent. Ensuite essayer de situer l'harmonie nécessaire entre l'ampleur des

moyens et un projet de film particulier. Enfin, il faut tirer les conséquences financières des choix possibles. Là, les choses sont simples en apparence : moins il y a de matériel, moins le coût est élevé. Malheureusement, il n'y a pas toujours adéquation entre les ambitions d'un projet et l'enveloppe financière, de sorte qu'une politique d'austérité financière mal pensée mène souvent à des surcoûts (heures supplémentaires, dépassements) et parfois à la faillite pure et simple du projet à cause de l'indigence évidente du résultat à l'écran.

Sur le plan de l'effet produit, on ne peut en fait imaginer que deux pôles qualitatifs : les sources qui produisent une lumière douce, quasi sans direction, enveloppantes. A l'opposé, celles dont la lumière est dure, dirigée et produisant des ombres nettes. Ces types extrêmes de sources existent depuis les premiers balbutiements de la lumière au cinéma. Dans les années 1910, on disposait de lampes à arc électrique comme source ponctuelle dure et de lampes au mercure sous forme de longs tubes lumineux souvent rangés côte à côte dans des caissons comme sources douces (lampes Cooper-Hewitt). Toutes les gradations entre ces extrêmes sont évidemment possibles. La plus douce des sources se rencontre dans la nature : il s'agit de la lumière d'un jour uniformément gris réfléchi sur la neige. Une source est d'autant plus douce que sa surface d'émission est grande. La manière de réaliser une lumière douce est somme toute très simple : il suffit d'éclairer une grande surface claire en évitant que la lumière directement émise par la lampe n'atteigne la scène. C'est sur ce principe que les projecteurs dits

-soft- sont construits. Le principe d'une source dure est aussi très simple : plus la source est éloignée (le soleil) et/ou de dimensions réduites (une minuscule ampoule quartz), plus la lumière est dure. En général, on dispose une lampe relativement ponctuelle, quelle que soit sa nature (tungstène, quartz, mercure, arc), au foyer d'un réflecteur souvent parabolique. Les «mandarines» et les «blondes» fonctionnent selon ce principe. En variant la position relative de la lampe par rapport au réflecteur, on agit sur la largeur du faisceau. La flood est une lampe du même type, mais dont la position relative réflecteur-filament est donnée une fois pour toutes. On peut mettre à la face de ce projecteur une lentille convergente qui est le plus souvent du type Fresnel. Le contrôle de la largeur du faisceau est alors plus aisé, et selon la dimension de la lentille et sa nature (claire, satinée, martelée), on module la douceur relative de cette lumière globalement dure. Les projecteurs à mi-chemin des «softs» et des projecteurs «durs» sont généralement constitués de plusieurs lampes côte à côte dans une même carrosserie : les minibrutes en sont un exemple type. Il faut enfin parler de tous les obstacles que l'on intercale entre le projecteur et la scène, soit pour circonscrire la zone touchée par la lumière (volets, drapaux, mama's), soit pour modifier la qualité de la lumière (filtres, couleurs, diffusant, tulles, etc.), soit encore pour créer artificiellement une ombre.

Fondamentalement, les outils n'ont pas subi de modifications qualitatives importantes, si ce n'est sur le plan du rendement lumineux et de la légèreté. Avant-guerre, on ne pouvait espé-

rer dépasser un rendement de l'ordre de 20 lumens par watt électrique consommé. Aujourd'hui, un rendement proche des 100 lumens par watt est courant, grâce aux lampes HMI, dont les principes de fonctionnement sont proches de certaines lampes d'éclairage public et d'éclairage des stades sportifs. On peut considérer en moyenne que le rendement des sources usuelles a doublé, toutes sources confondues. Par contre, les hautes sensibilités des émulsions photographiques modernes ont quasiment libéré l'opérateur de préoccupations minimalistes de niveau lumineux, particulièrement en studio. Il n'y a aucune commune mesure entre un travail sur une pellicule de 400 ASA, qui nécessiterait la mise en œuvre de 100 kilowatts de lumière, par exemple, et le même travail pour 25 ASA, qui exige seize fois plus de lumière, ce qui signifie que le plateau est virtuellement encombré de projecteurs, que la chaleur devient vite suffocante, et que les acteurs sont écrasés de lumière aveuglante. Arriver à structurer et contrôler une lumière dans de telles conditions est proprement remarquable. La haute sensibilité des émulsions actuelles permet aussi d'utiliser des lampes de décor de faible niveau sans devoir ouvrir exagérément le diaphragme. On obtient des effets délicats comme des aubes et des crépuscules sans que cela s'accompagne obligatoirement de la «grisaille» d'une pellicule poussée et d'un objectif grande ouverture. Mais il serait faux de penser que grâce aux progrès technologiques (grandes ouvertures, haute sensibilité des émulsions, haut rendement des lampes) le cinéma est enfin libéré de l'obligation de

rééclairer les scènes de nuit. La question n'est pas de produire une image techniquement satisfaisante, mais de tendre vers la qualité que l'on souhaite. Il arrive même fréquemment que

1. Cette proportion s'exprime en degré Kelvin ($^{\circ}K$), par comparaison avec la température à laquelle il faut élever un corps noir (matière qui à froid absorbe toute lumière) pour obtenir une lumière dont la composition spectrale est identique à celle de la source considérée.

2. Optique : on dit indifféremment focale ou objectif. Lorsque le champ couvert est large, on parle d'une focale large, d'une courte focale, d'un objectif large, de court

l'on soit obligé de faire éteindre les lumières naturellement présentes comme l'éclairage public, les enseignes, les vitrines, etc. pour arriver à cette image désirée.

foyer, ou encore d'un grand angle en grand angulaire. Lorsque le champ couvert est serré on parle de longue focale, d'objectif longue focale ou long foyer, ou enfin de focale serrée.

3 Les grandes ouvertures sont des objectifs très lumineux, dont le diaphragme ouvre jusqu'à 1.4, ou plus encore. En général, le constructeur ne permet pas qu'on ferme le diaphragme au-delà de 11, car le rendu deviendrait alors déplorable.



LES STYLES EN QUESTION

Comment parler de style sans privilégier l'aspect formel des choses, écartant ainsi tout ce qui fonde et motive une démarche donnée? Roland Barthes : *Le style excuse tout, dispense de tout, et notamment de la réflexion historique; il enferme le spectateur dans la servitude d'un pur formalisme, en sorte que les révolutions de «style» ne soient elles-mêmes plus que formelles.*¹

La plupart des opérateurs affirment haut et fort que le style de la lumière est indissociable du style du film, au point que l'on peut se demander si le style de la lumière peut être appréhendé en soi.²

On ne peut envisager la question du style sans perdre de vue le contexte du film et le contexte général dans lequel il fonctionne : historique, technique, politique... Il n'y a pas de caractéristique stylistique qui, prise isolément, soit significative d'une démarche photographique particulière. La lumière diffuse indirecte passe pour être une innovation de la photographie de la Nouvelle Vague. Or, cette technique est vieille comme le cinéma. Hormis des différences technologiques,

elle est à la base de la lumière des premiers films tournés en studio à ciel ouvert, où d'énormes plafonds de drap blanc diffusaient la lumière solaire. De la même manière, l'utilisation des ombres portées, qui revient en force au cinéma aujourd'hui, n'est pas l'exclusivité de l'expressionnisme. En fait, la palette fondamentale des constituants lumineux disponibles est relativement réduite et l'invention procède moins d'un élargissement de cette palette que d'une organisation particulière appliquée à un propos filmique donné. Le style de la lumière dépasse les modalités de cette organisation particulière, pour trouver sa réelle dimension dans la dynamique lumière-récit. On ne peut pas parler d'un style Coutard, on ne peut parler que de style Coutard/Godard dans un film. *Le Mépris* ou *Alphaville* sont chaque fois générateurs d'une démarche photographique spécifique, même si l'on peut y déceler des constantes. Le même Coutard, travaillant pour Costa-Gavras (*L'Aveu*) ou pour Pierre Schoendoerffer (*Le Crabe-Tambour*) invente chaque fois une organisation de la lumière particulière en harmonie avec le propos du film.

QU'EST-CE QUE LE RÉALISME D'UNE IMAGE DE CINÉMA ?

Dès que l'on essaie de résumer une démarche photographique par un mot, il y a risque de classification abusive et réductrice. On ne peut pas parler du fantastique, de l'expressionnisme, du réalisme comme on parle de style Louis XV ou Second Empire dans les arts décoratifs. Le but d'une analyse stylistique n'est

pas d'établir un catalogue de styles, mais plutôt de rechercher les lignes de force d'une démarche photographique. Depuis le quattrocento, la recherche d'une rigueur scientifique dans la représentation de l'espace a été une préoccupation fondamentale des peintres, au point que pour beaucoup



1. *Métropolis*, **F. Lang**, K. Freund, G. Rittau, 1926.

2. *Gueule d'amour*, **J. Grémillon**, G. Rittau, 1937 (Bibliothèque de l'Arsenal).

3. *Les Anges du péché*, **R. Bresson**, P. Agostini, 1943 (Bibliothèque de l'Arsenal).

1. Ce travail de la lumière s'appuie incontestablement sur une analyse rigoureuse de la lumière naturelle. Mais on ne peut pas pour autant parler d'imitation. La manière de sculpter le visage par la lumière, la qualité du clair-obscur, les zones d'ombre en limite de lisibilité, tout cela relève de décisions partisane de l'opérateur. La volonté de remplacer les choses par leur ressemblance est un rêve illusionniste, une esthétique de faussaire.
2. La pénétration du soleil indique-t-elle l'heure ?
3. Ou répond-elle à une volonté plastique ?



d'amateurs d'art, et cela au moins jusqu'au milieu du XIX^e siècle, la ressemblance au modèle ou l'illusion du vrai a été le critère dominant d'appréciation des œuvres. Aujourd'hui encore, lorsqu'on parle de primitifs flamands, beaucoup pensent «primaires, tâtonnants, imparfaits». De la photographie de film on fait souvent une lecture positiviste semblable, associant l'idée de modernité à l'idée d'exactitude dans la reproduction du réel. A en croire les notices publicitaires des fabricants, on peut aujourd'hui proposer la réalité vierge de toute intervention humaine aux spectateurs, grâce aux pellicules couleur très sensibles et aux objectifs ultralumineux. Tout cela ne fait qu'entretenir la confusion réalisme-naturalisme-reproduction fidèle du réel.

Si, en peinture, la ressemblance avec le modèle a pu être un critère de réalisme, ce n'est pas le cas de la photographie de film, car cette ressemblance est acquise d'office dans une très large mesure. J'ai indiqué comment le fait d'utiliser un instrument complexe de reproduction mécanique fait du directeur de la photographie un interprète obligé de la réalité. Et que fabriquer des images réalistes ne suppose pas du tout une position de retrait du directeur de la photo, mais plutôt une intervention particulière de sa part. Il faut bien, avant de réaliser un éclairage, l'avoir imaginé, et la subjectivité du directeur de la photo entre fatalement en jeu. Dans la plus banale des situations où il s'agit de reconstituer un éclairage intérieur jour-soleil, des questions fondamentales se posent immédiatement et elles engagent totalement l'opérateur. Les fenêtres sont-elles

exposées au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest? Le soleil pénètre-t-il dans la pièce, et comment? Utilise-t-on cette pénétration pour marquer l'écoulement du temps ou l'asservit-on à des impératifs scéniques ou dramatiques? Les zones non touchées directement par le soleil sont-elles plus ou moins dans la pénombre? La découverte perçue par la fenêtre est-elle très claire? Brûlée? A peine plus claire que l'intérieur? Joue-t-on des différences de dominante colorée entre l'intérieur et l'extérieur?

Le soleil, sauf au lever et au coucher, et bien entendu en hiver, ne pénètre que très peu par les fenêtres dans les pièces. Sa présence n'est en général marquée que par une étroite bande de lumière au sol près des fenêtres. Dans la vie réelle, cette présence lumineuse est sensible grâce à la vue périphérique. Mais pas au cinéma : la plupart du temps, les taches de lumière sont hors champ. Si l'on veut être réaliste et traduire cette présence lumineuse à l'image, on peut décider de tricher sur les positions logiques de ces taches, et les faire pénétrer plus avant dans le décor pour signifier visuellement l'existence du soleil. De sorte que l'écoulement du temps, par la position du soleil et sa pénétration dans la pièce, sera plus difficilement réalisable. Il faudra recourir à d'autres éléments comme la couleur et le contraste. On élabore donc un langage qui devra être respecté tout au long du film : comment signifier le jour, le soir, le couchant...

Un effet visuel ne prend son sens que si l'on parvient à le faire fonctionner à l'intérieur d'un langage de la lumière. La qualité

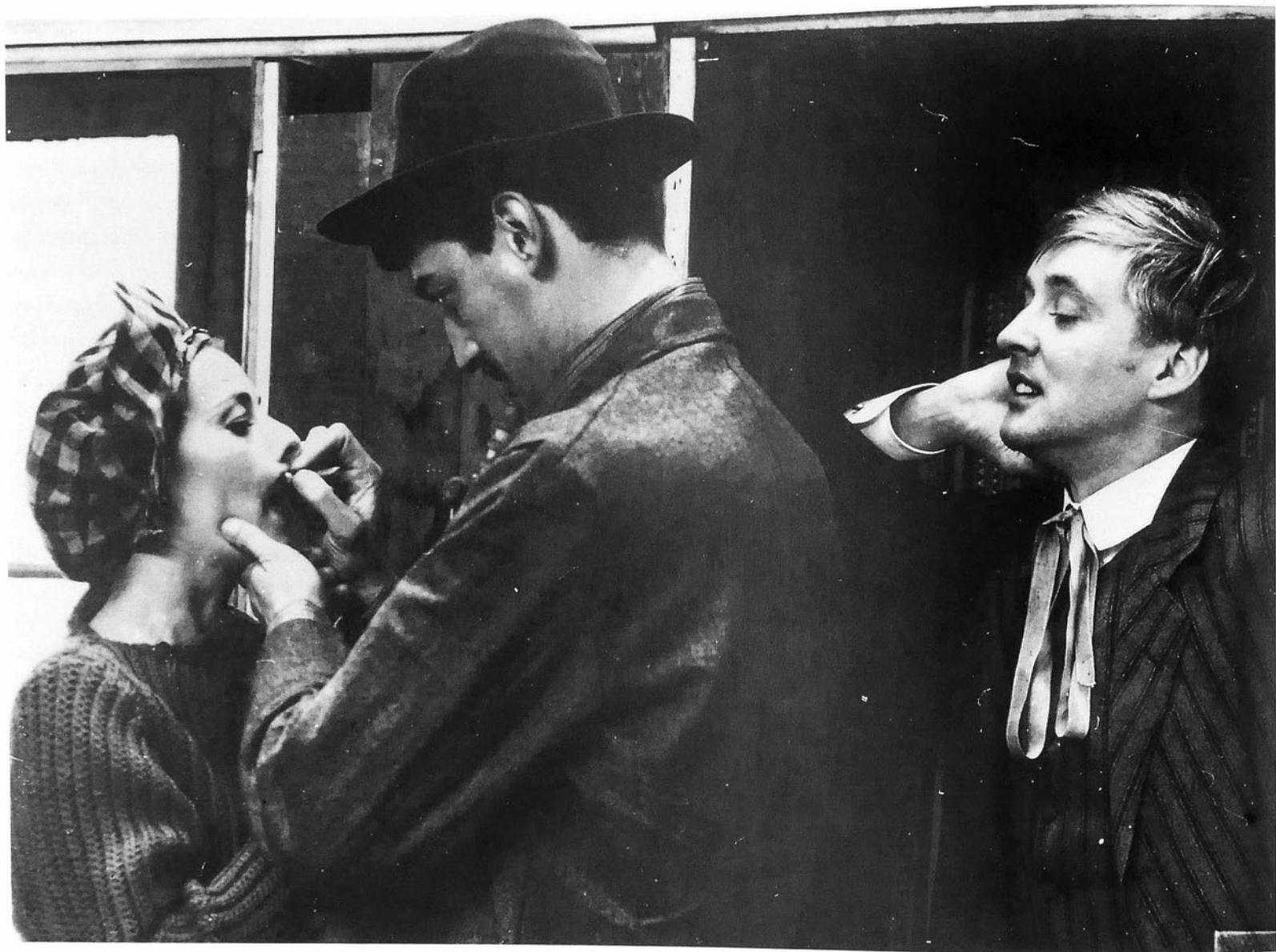
de l'effet est relative à ce langage et à son degré de sophistication. L'effet dépend donc aussi du contexte, de l'époque de son élaboration et des dominantes de langage du moment. Il est, enfin, relatif au public qui le reçoit : à son degré de culture audiovisuelle et à ses références plastiques.

Nul doute que la lumière des premiers films muets, ceux de Chaplin ou de Feuillade, ne choquait pas les spectateurs par son invraisemblance. Les acteurs avaient l'air présents en chair et en os, le décor représentait des lieux reconnaissables et on voyait bien. Quoi de plus réaliste ? Aujourd'hui, en revanche, ces images nous apparaissent très chargées de connotations stylistiques. Style pauvre, dépouillé, mais certainement pas réaliste. Le maniérisme de l'éclairage et des contre-jours systématiques du cinéma français ou américain de série vers les années 1950 ne renvoyait pas plus à l'irréalisme. C'est aujourd'hui que l'artificiel de ces images nous apparaît. La Nouvelle Vague fut un révélateur de ce maniérisme. Et pourtant, de nos jours, certaines images tenues pour caractéristiques de la Nouvelle Vague et signées Willy Kurant ou Raoul Coutard apparaissent comme très formalisées. Car d'autres opérateurs, tels Decae, Cloquet, Lhomme, Almendros, Vierny, nous ont habitués à des éclairages s'appuyant sur une analyse rigoureuse de la mécanique naturelle de la lumière. Aucune comparaison possible avec la lumière discrète, neutralisée et sans ombre, totalement en aplat d'*Une femme est une femme*. Autant dire que l'on ne peut définir le réalisme d'une manière

absolue puisqu'il est affaire d'auteurs et des positions qu'ils adoptent.

Se référant aux arts plastiques, Malraux écrit : *L'idéologie réaliste en peinture n'est jamais qu'une idéologie polémique, opposée à un idéalisme*. Et encore : *La relation d'un réalisme avec l'art qui le précède n'est pas équivoque. En tant qu'art, tout réalisme est une rectification*. Et enfin : *Les réalismes sont des soumissions au réel aussi suspectes que la fidélité des impressionnistes*.³ Ce qui est vrai pour la Nouvelle Vague dans son ensemble lorsqu'elle réagissait à l'establishment cinématographique de l'époque. C'est vrai pour Orson Welles en réaction contre l'establishment de la sienne. Et c'est vrai aussi pour les opérateurs américains des années 70 dans leur relation avec les conventions du Technicolor ou du Film noir.

Les opinions et polémiques autour de *Citizen Kane* et de la profondeur de champ sont autant de volumes d'eau au moulin de la relativité du réalisme. Intentions déclarées de Gregg Toland : *Citizen Kane n'est en aucune manière un film conventionnel, classique. L'idée de base en est le réalisme. Welles et moi-même pensions que le film devait apparaître à l'écran d'une manière telle que le public ait le sentiment d'être en face de la réalité plutôt qu'à la vision d'un film. Les plans et séquences devaient s'enchaîner l'un dans l'autre de la manière la plus souple pour que l'on ne soit pas conscient de la mécanique de fabrication du film. Dans presque toutes les situations de la vie courante, on est plus ou moins conscient des plafonds. A cause de cela, nous avons choisi des positions de*



1. *Jules et Jim*, F. Truffaut, R. Coutard, 1962.
2. *Le Rideau déchiré*, A. Hitchcock, J.F. Warren, 1966.
3. *De sang froid*, R. Brooks, C. Hall, 1966.

Trois manières d'envisager la lumière indirecte Nouvelle Vague.

1. Une position radicale. La lumière indirecte au plafond ignore totalement la source, la fenêtre à gauche. Les visages sont travaillés sans aucun maniérisme, une forme d'abstraction de la lumière proche du degré zéro.

2. «C'est une lumière projetée sur de grandes surfaces blanches et nous avons tout filmé à travers de la gaze grise. Les acteurs demandaient : où sont les lumières ? Nous avons presque atteint l'idéal qui consisterait à filmer avec de la lumière naturelle.»

(Hitchcock/Truffaut, Ramsay, 1983).

3. Ils prétendaient travailler «au naturel» mais leurs techniques Nouvelle Vague étaient sérieusement réaménagées : regardez bien le soin apporté aux visages. La lumière vient d'un plafonnier doux, constitué par un grand «soft» ou par une lumière réfléchi très Nouvelle Vague. Pourtant, venant de gauche, un petit projecteur pas très académique augmente la lisibilité du personnage à droite de l'image.



2



3

caméra très basses pour profiter de l'effet réaliste des plafonds. En conséquence, des origines de lumière classiques venant d'en haut, des passerelles et des perches étaient impraticables. Toutes les sources lumineuses sont au sol. Un autre problème était d'obtenir la profondeur de champ qu'impliquait la conception de mise en scène de Welles. Nous avons utilisé un super grand-angle, «Universal Focus Lens», dont la profondeur de champ se rapproche de la vision humaine. L'œil, sans avoir une telle profondeur de champ, se focalise à une telle vitesse que cela revient quasiment au même.⁴ André Bazin, quant à lui, estime que la profondeur de champ place le spectateur dans un rapport avec l'image plus proche de celui qu'il entretient avec la réalité. Il est donc juste de dire qu'indépendamment du contenu de l'image, sa structure est plus réaliste.⁵ En rendant l'image nette des arrière aux avant-plans, la profondeur de champ permettrait au spectateur de regarder l'image où bon lui semble. Nestor Almendros parvient à une conclusion opposée : *Shuftan, Périnal, Gregg Toland ont essayé de transcender les règles de l'académisme. Ils sombrèrent en général dans l'artificiel et la fausse virtuosité. Comprenez-moi bien, il n'y a rien de plus éloigné de la vision humaine que ce monstrueux œil mécanique, d'une telle précision optique.*⁶ Aujourd'hui, *Citizen Kane* est plutôt ressenti comme un film baroque et expressionniste, à cause précisément de la vision des plafonds, des déformations inhérentes au point de vue adopté par Welles avec sa courte focale, des éclairages (venant d'en bas) et de l'architecture violente et contrastée de la

lumière. De plus, la mobilité incessante de la caméra et les longs plans révèlent la mécanique de fabrication du film, plus qu'ils ne la cachent.

Cette notion de profondeur de champ, comparée aux mécanismes de la vision humaine, appelle plusieurs remarques :

- Une image de cinéma basée sur une grande profondeur de champ ne laisse pas pour autant le loisir au spectateur de voir globalement l'écran, car son regard se focalise inévitablement là où est déterminé le centre d'intérêt. *A fortiori* quand c'est Welles le maître de ballet.
- L'œil humain n'a pas une profondeur de champ tellement étendue, surtout parce que l'homme ayant deux yeux, deux images se superposent et, exception faite de la zone de mise au point, elles se dédoublent, créant ainsi un flou devant et derrière cette zone. Il est vrai que l'on n'est généralement pas conscient de la limitation de la profondeur de champ, et pourtant elle existe.
- Cette profondeur de champ de *Citizen Kane* n'est pas plus inhumaine que l'absence totale de profondeur de champ des objectifs à grande ouverture. En fait, elle est un instrument au service de la mise en scène, ce que revendique d'ailleurs Gregg Toland. Tout comme pourrait l'être l'absence de profondeur de champ. Vouloir créer des images comme on croit qu'elles sont généralement perçues dans la réalité n'est pas en soi générateur de réalisme.⁷

LE RÉALISME AUJOURD'HUI

On ne pourrait pas parler de réalisme au cinéma aujourd'hui sans tenir compte de l'influence qu'a eu la Nouvelle Vague dans le monde entier. Son impact est aussi grand que celui de l'expressionnisme allemand en son temps. Cela ne signifie pas que toute démarche actuelle porte en elle le même héritage de la Nouvelle Vague, cette Nouvelle Vague n'ayant pas été, contrairement à certaines idées reçues, un courant plus homogène que le Glamour, ou le Film noir, ou l'expressionnisme allemand. Il y a dans ce mouvement autant de tendances que d'auteurs. Que peut-on trouver de commun à Demy, Rivette, Godard, Rohmer, Melville ? Finalement pas grand-chose, si ce n'est l'affirmation de leur individualité. Et à l'époque n'était-il pas question d'un cinéma d'auteur par opposition à un cinéma de producteurs ? Fatalement, des styles d'images correspondant à leurs films sont autant de prises de position personnelles. Cette affirmation de la différence, la volonté d'adapter le style photographique au style de l'auteur et du film est un trait marquant de la photographie de la Nouvelle Vague qui s'est répercuté jusqu'aux États-Unis. On a eu tort d'amalgamer la Nouvelle Vague à des images sales, bougées et sans style.

Auparavant, des opérateurs comme Leon Shamroy déclaraient en toute sérénité : *Le contraste devint pour moi une sorte de signature. On avait coutume de me dire : utilise donc plus de lumière, mais j'aimais les ombres. Des tas de gens pouvaient*

reconnaître mon travail au premier coup d'œil, quel que soit le réalisateur. Un autre opérateur, Lee Garmes, tenait des propos analogues : *J'aimais éclairer plus fort les détails significatifs et j'ai pu le faire malgré nombre de réalisateurs différents.* Ou encore, Arthur Miller : *Je pense que dans ce film j'ai atteint mon style propre : des ombres dures, des lumières très brillantes et le mobilier plein de reflets.* Il était donc de bon ton de revendiquer un style propre. Le choc de la Nouvelle Vague fut tel que certains de ces opérateurs ont dû réviser leurs credo. Lee Garmes finit par dire : *J'éprouve beaucoup de sympathie pour les changements qui ont eu lieu en Europe, ces dix dernières années. Nous essayons d'être trop perfectionnistes ici, et du coup, tout a l'air fabriqué. J'ai toujours suivi le look européen. J'étais Nouvelle Vague avant qu'il n'en soit question ici.*⁸

En fait l'éclairage Nouvelle Vague représentait une réelle menace pour les opérateurs traditionnels américains et la barrière du corporatisme n'a pas pu empêcher Arthur Penn d'appeler Ghislain Cloquet pour tourner *Mickey One*, Robert Benton Nestor Almendros pour *Kramer contre Kramer*, ou Richard Fleischer Sven Nikvist pour *The Last Run...* Ce qui est sûr, c'est que les cinéastes américains en avaient assez de travailler avec des opérateurs qui ne visaient que l'Academy Award. Les générations suivantes, aux États-Unis, ont complètement assimilé ce rôle différent de l'opérateur. *Le directeur de la photo ne devrait pas avoir son style propre car cela peut*

*détruire l'histoire du film. Il ne peut pas tuer la conception de l'auteur. Ils devraient ensemble créer un style pour un film précis. Et je pense qu'un bon directeur de la photo doit être capable de faire chaque fois une photo différente,*⁸ déclare Vilmos Zsigmond en décrivant une pratique qui est vraiment la sienne. Autre trait commun à différentes démarches des opérateurs de la Nouvelle Vague, le refus de construire l'éclairage sur des données académiques et artificielles comme l'éclairage dit «trois points», le contre-jour systématique et les plans glamour. A côté de ces caractéristiques essentielles et communes, il y a un clivage parfaitement net entre deux écoles Nouvelle Vague bien différenciées.

L'ÉCOLE LITTÉRAIRE ABSTRAITE

Il est vrai que le cinéma classique de l'époque était figé dans des conventions d'éclairage et que le comportement de certains techniciens était vécu comme une dictature. La Nouvelle Vague a bouleversé ces comportements, d'autres techniques mises en œuvre ont permis des tournages plus souples. Confrontés à des problèmes nouveaux, les opérateurs se sont engagés plus directement et plus personnellement. Certains auteurs poussèrent même très loin cette volonté de «se libérer de la technique». Le raisonnement était simple, c'est devenu un classique aujourd'hui : trop de technicité limite la liberté d'intervention et de création de l'auteur, il faut se libérer des contraintes techniques, arriver à un cinéma qui soit le prolongement de la pensée, un cinéma direct réalisé avec une caméra stylo.

L'ensemble de la Nouvelle Vague ne s'est pas ouvertement réclamé de cette conception, mais c'était une idée force, et la traduction en fiction de la recherche de «vérité» du cinéma direct caractéristique de son époque. Rouch, Ivens, Marker, Reichenbach se réclamèrent tous, et diversement, d'une «réalité vierge» au cinéma. Cette libération impliquait que l'on tourne quasiment partout et tout le temps et que ni les comédiens ni le réalisateur ne subissent la moindre contrainte. On aboutit à une photographie «fonctionnelle» au service de la caméra, de la liberté des comédiens et du réalisateur. Le cadre primant sur la lumière, le son dès que ce fut possible le plus souvent en direct. Une sorte de retour aux sources. Photographiquement, il faut donner à voir et non dramatiser ou interpréter avec la lumière. L'éclairage se construit presque exclusivement sur une lumière ambiante, sans ombres, sans direction et souvent fort loin d'une reconstruction de la lumière naturelle. Les représentants les plus connus de cette école, sont, bien entendu, le couple Godard/Coutard. Démarche paradoxale à plus d'un titre : loin de produire une image sans style, cette humilité de la lumière atteint des sommets d'originalité et de formalisme. Elle nous apprend qu'il faut parfois refuser de faire de la «belle image», pour permettre une attitude de retrait, faire émerger une vérité. Dans certaines circonstances l'intervention trop lourde de l'opérateur peut étouffer le travail de plateau. Elle nous apprend aussi que la beauté des images n'est pas liée nécessairement à la mise en œuvre de techniques encombrantes ou de poncifs esthétisants.

A bout de souffle, J.L. Godard, R. Coutard, 1960.

La Nouvelle Vague impose le respect de l'espace vrai (la caméra est sur la banquette arrière) et se satisfait souvent de la lumière existante. Le grain, la faible profondeur de champ, les éclats de lumière accèdent le sentiment de réalité.



Page suivante: *L'Ami américain*, W. Wenders, R. Müller, 1977.

La rue est telle quelle. Le niveau d'éclairage de la voiture s'aligne sur celui de la rue. Sans être absolument plausible, l'attaque sur le personnage a ce côté vrai de la bavure d'éclairage: surexposition de la main et du volant, fort reflet sur la carrosserie.





2

3

1.2. *De sang froid*, R. Brooks, C. Hall, 1966.

3. *Métropolis*, F. Lang, K. Freund et G. Rittau, 1926.

1. L'espace est respecté. La lumière suggère la réalité, quitte à sacrifier la lisibilité.

Néanmoins, à trop vouloir se libérer des contingences techniques, il arrive un moment où la technique n'est plus envisagée comme un ensemble d'instruments dont on joue, fût-ce très librement. Au contraire, on nie l'apport possible de ces instruments. Les polémiques entre Godard et Beauviala sont à cet égard très instructives. Il est dangereux d'affirmer, comme un célèbre photographe anglais, *l'appareil photographique me gêne, je voudrais pouvoir travailler avec mon seul regard*, car, comme beaucoup d'autres arts, le cinéma relève aussi d'une démarche instrumentale. Il règne toujours une dialectique entre l'œuvre et les instruments qui l'ont matérialisée. L'imagination appelle la création de nouveaux instruments et l'invention de nouveaux instruments libère l'imagination. La négation de cette dialectique est une vision idéaliste. Est-ce la raison pour laquelle cette école de l'abstraction n'a pas eu à terme une influence déterminante ? Ou serait-ce parce qu'on y a vu l'application d'un « n'importe quoi n'importe comment », image de marque courante de la Nouvelle Vague, mais image fautive !

L'ÉCOLE NATURALISTE DE LA NOUVELLE VAGUE

L'idée centrale était de construire l'éclairage sur des données d'inspiration naturelle et non plus à partir d'une idée *a priori* quelle qu'elle soit... que cette idée soit le Glamour, le Film noir, la convention de la nuit... L'idée maîtresse se résume de la façon suivante : « Quelle atmosphère lumineuse est la plus proche de ce que serait la réalité ? » Cette attitude suppose que l'on ait très précisément observé la lumière naturelle, le jour, la

2. L'espace est vrai. On est dans la voiture.

La scène baigne dans une lumière naturelle avec ses zones de forte surexposition, la diffusion dans l'optique...

3. L'espace réel de la voiture nié par l'emplacement de la caméra. On est dehors, la voiture est-elle découpée ?

nuit, en extérieur, en intérieur. Insistons encore sur le fait qu'il ne suffit pas de capter la réalité avec une caméra, de la pellicule et une ouverture de diaphragme plus ou moins adéquate, pour qu'à la vision l'on ait le sentiment du vrai. Par exemple, sans intervention appropriée, un décor ensoleillé pourrait être trop contrasté à l'image. Ou encore, au-delà des problèmes d'exposition que cela peut poser, un éclairage à la bougie filmé tel quel risque de ne pas être très convaincant : flammes trop claires, pénombre trop profonde, variations trop violentes du niveau lumineux selon la distance entre la source (la bougie) et le décor ou les personnages.

Le travail sur le plateau consiste donc à créer une atmosphère lumineuse entièrement justifiée par la logique des origines lumineuses visibles dans l'image ou dont on pourrait au moins supposer l'existence hors champ. La lampe du bureau, l'enseigne au néon, le soleil ou le temps gris pénétrant par la fenêtre... Ne devant pas « se sentir », la lumière ne peut pas être en contradiction avec un effet « naturel » supposé. Il faut que l'atmosphère soit là, comme accidentellement juste, sans paraître délibérément architecturée, mise en scène. Cette philosophie de l'image naturaliste porte en elle tous les germes des différentes interprétations esthétiques du réalisme d'aujourd'hui. Dans le fondement de l'école naturaliste, chaque effet lumineux doit apparaître comme le prolongement naturel d'une origine réelle.

Même des films dont le traitement photographique n'a plus rien de réaliste ni de naturaliste bénéficient directement des

leçons de la Nouvelle Vague. Par exemple, Giuseppe Rotunno s'appuie, entre autres, sur une grande rigueur dans le respect des origines de lumière, de sorte à se donner les moyens de réaliser un décalage significatif dans *Casanova* de Fellini : ... *Il y a une scène où j'éclaire Sutherland dans une direction tout en projetant son ombre du côté opposé. A cet instant, (...) j'exprime l'idée que l'ombre de Casanova ne doit pas forcément être liée à une seule source de lumière (...). Tout d'abord parce que c'est un personnage inventé, représenté subjectivement à l'écran, ensuite, suivant la trame du récit, pour montrer à quel point Casanova est faux vis-à-vis de lui-même, se dupant et se fuyant pour ne vivre qu'en fonction des autres (...). Ainsi, je procure à ce personnage une ombre comme n'importe quel être vivant, mais sans qu'elle soit pour autant réaliste. L'éclairage devient alors porteur de symboles.*⁹

Travaillant souvent avec des moyens financiers réduits et en décor naturel, les opérateurs de la fin des années 50 se mirent à employer des projecteurs peu conventionnels, utilisés plus généralement en photographie, en éclairage public ou domestique. Ce matériel, léger, maniable et peu coûteux, a entraîné un développement technologique particulièrement adapté au travail en décor naturel, à la télévision et au reportage. Mais avant tout, l'usage intensif de la réflexion de la lumière naturelle ou artificielle sur divers matériaux (plafonds, papiers blancs, polystyrène, aluminium ménager) modifia considérablement la démarche des opérateurs. Jadis les théories concernant l'éclairage n'étaient que l'énoncé d'une pratique photo-

graphique en studio. On réduisait volontiers les problèmes d'éclairage au mariage judicieux de trois sources types : l'attaque ou lumière principale (*Key Light*), généralement trois-quart face au comédien, donne le modelé et projette l'ombre principale du personnage. Le contre-jour (*Back Light*) décroche, donne le volume, sépare du fond. Le contre-jour est systématiquement associé à l'attaque et disposé à 180° de l'attaque, ou à 180° de l'axe caméra. La compensation (*Filling Light*) remplit les zones non éclairées des premières sources, débouche les ombres. On place généralement la compensation à la symétrie opposée de l'attaque. La compensation projette fatalement une ombre supplémentaire du personnage. Chaque lumière est matérialisée par un projecteur généralement de type Fresnel, sauf la compensation, qui se réalise à l'aide d'une source plus diffuse. Idéalement, le rapport de puissance des trois projecteurs est tel que le contre-jour vaut deux fois l'attaque et la compensation se situe entre la moitié et le tiers de l'attaque. C'est le traditionnel éclairage trois points. Un éclairage construit autour de ces paramètres se reconnaît du premier coup d'œil et trahit une facture académique.¹⁰

La lumière du jour pénétrant et éclairant un décor naturel agit directement mais aussi par réflexion sur les murs, les plafonds, le sol, les arbres, la neige. Cette lumière ambiante est peu ou pas directionnelle. Elle est colorée par le décor. Selon l'école naturaliste Nouvelle Vague, cette ambiance doit être matérialisée par l'éclairage de vastes zones hors champ : plafond, mur, drap tendu à cet effet. La compensation utilisée en studio ne

1. *La Tempête*, Bernard-Deschamps,
M. Kelber, 1939 (Roger Viollet).
2. *Lola*, J. Demy, R. Coutard, 1961.

Cette image de *La Tempête* illustre tous les manières contre lesquels se sont insurgés les opérateurs de la Nouvelle Vague. Contre-jours arbitraires, compensation sur le personnage féminin comme une attaque contredisant la lumière dominante. A l'opposé de cette attaque, sans aucune relation avec l'ambiance, une pénétration excessive et purement décorative de la lumière du jour. Comment la forme des fenêtres peut-elle être semblable sur deux murs formant un angle droit ?

Lola est un pur exemple de la démarche naturaliste Nouvelle Vague. Qualité et direction de l'attaque, compensation sans ombre, ambiance très naturelle qui ne craint pas de jouer les limites de la lisibilité par la saturation des hautes et basses lumières, l'apport considérable de lumière du jour.



La Ciociara, V. de Sica, G. Pogany, 1961.

En intérieur, le néo-réalisme s'appuie sur la simplification d'un système studio. L'effet anti-réaliste de l'ombre, a contrario de la source apparente (fenêtre), est atténué par le dépouillement et la simplification. En extérieur, le travail est plus proche de «l'idéal de beauté».



permet pas de créer cette ambiance car elle produit son ombre propre et agit comme une sorte d'attaque secondaire. Le contre-jour n'existe dans l'éclairage Nouvelle Vague que lorsque l'origine de lumière réelle est derrière le sujet. Le contre-jour n'est qu'une position particulière de l'attaque.

L'attaque, c'est-à-dire la lumière qui matérialise la source principale, est caractérisée par sa force, sa position par rapport au décor et au sujet. Elle sera haute, basse, latérale, arrière, ou de face, selon que l'origine de lumière est elle-même censément haute, basse, latérale... L'attaque peut être dure et projeter des ombres nettes : le soleil, une ampoule nue. Elle peut être douce ou franchement ambiante : un ciel gris, un plafond de néon. Toutes ces qualités de force, de localisation et de nature devront être respectées. La couleur peut en faire partie : la chaleur d'une bougie, la froideur d'un néon. La lumière ne se construit plus sur un *a priori* de beauté, mais tente de recréer une réalité dont la beauté éventuelle ou la justesse de ton se dégagera.¹¹

L'éclairage naturaliste de la Nouvelle Vague est donc caractérisé de la façon suivante : le refus du contre-jour systématique, sauf s'il est justifié par une origine naturelle de lumière. L'attaque doit en force, en qualité et spatialement traduire la réalité de l'origine supposée de lumière naturelle. On fait un usage intensif de lumière ambiante, l'ambiance étant matérialisée par réflexion en lieu et place de la traditionnelle compensation. On utilise éventuellement une compensation pour déboucher les ombres des visages en plan rapproché, pour

ajouter une brillance dans un regard dont on veut accentuer la présence. La compensation est généralement réalisée par une lampe, de face sur l'appareil de prise de vues. Cette lampe, de très faible puissance, a l'avantage de ne pas produire d'ombre. Excepté l'attaque qui recrée le plus fidèlement l'origine de la lumière, c'est l'utilisation de l'ambiance qui caractérise le plus le travail de la lumière naturaliste Nouvelle Vague. En studio, une conception classique du travail suppose que les décors soient sans plafond, libérant ainsi tout l'espace voulu pour envoyer de la lumière directe depuis cintres et passerelles. Il n'est donc pas possible de réaliser un éclairage d'ambiance, sauf en utilisant des sources de lumière dites «soft» qui, du point de vue de la Nouvelle Vague, sont des sortes «d'attaques douces», mais pas des ambiances. C'est la raison pour laquelle les opérateurs de la Nouvelle Vague, confrontés au problème du studio, demandèrent le plafonnement des décors, de façon à bénéficier du travail de l'ambiance. C'est ce que firent dès le départ Cloquet dans *Le Trou* (de Becker) et Aronovich dans *Tres Veces Ana* (de Kohon). A l'époque cela passait pour une hérésie ! En conclusion, la photographie de la Nouvelle Vague ne s'énonce pas comme une description technique donnée, du type de l'éclairage trois points, mais comme une analyse de la lumière naturelle dont on tire les implications techniques.

LA LUMIÈRE RÉALISTE COMME PROLONGEMENT DU DÉCOR NATUREL

Lorsqu'on travaille en studio, on peut disposer de sources de lumière à des distances qui sont sans rapport avec les dimen-



1. 2. *Le jour se lève*, M. Carné, C. Courant, 1939 (Bibliothèque de l'Arsenal).

Rien d'ostensiblement artificiel dans cette image. Pourtant, comment la lumière venant de la fenêtre touche-t-elle si harmonieusement le visage ? D'où viennent ces ombres des barreaux du lit, a contrario de la source apparente ? Pourquoi cette impression de lumière dirigée, alors que nous sommes logiquement dans la pénombre ?

Eclairage simple mais dirigé pour valoriser le visage : quelle que soit l'heure, le soleil est juste au-dessus du niveau des yeux. Mais d'où vient ce contre-jour ?

3. 4. *A bout de souffle*, J.L. Godard, R. Coutard, 1960.

Fondements du naturalisme photographique de la Nouvelle Vague, l'attaque et l'ambiance : la direction et la douceur d'une lumière venant de la fenêtre est totalement respectée, jusqu'aux zones de pénombre qui baignent le visage de Jean Seberg. Son visage n'est lisible que grâce au niveau d'ambiance.

D'un point de vue académique, ce gros-plan serait une horreur. Les yeux plongés dans l'ombre, l'effet masquant des reflets de la vitre, les traits déformés par la lumière brute.



3



4

sions du décor et à des emplacements arbitraires. Ainsi le projecteur qui matérialise la lumière émanant de la lampe de chevet à quelques centimètres du comédien peut, en fait, se trouver à quatre ou cinq mètres réels de ce comédien. En décor naturel, au contraire, on est obligé de tenir compte non seulement de la lumière réelle existant dans le décor mais aussi des contraintes spatiales déterminées par l'architecture des lieux. Les murs, les portes, les plafonds, les fenêtres sont en dur. On n'en modifie ni les dimensions ni les positions relatives. Les positions des projecteurs et des caméras seront donc tributaires de cette architecture. Il s'agit là bien entendu d'une contrainte mais elle porte en elle une harmonie provenant du rapport entre l'espace et la façon dont on peut l'éclairer. Le choix de l'emplacement d'un projecteur ne relève plus uniquement de l'arbitraire du directeur de la photo mais surtout des possibilités, généralement peu nombreuses, offertes par le décor : fenêtres, portes, recoins dans les cages d'escalier...

L'espace agit donc d'une manière contraignante sur la lumière, et aussi sur le cadre : les positions de caméra ne peuvent que se plier à la réalité matérielle des lieux, et l'usage de focales relativement courtes s'impose rapidement. A moins d'utiliser des focales exceptionnelles comme de super grands-angles et des fish-eyes, la largeur des plans est limitée par les dimensions des lieux, et il en résulte une intime relation entre cet espace et la manière de le traiter par le cadre. Le spectateur aura ainsi inmanquablement un sentiment précis des dimensions réelles de l'espace, des distances parcourues par les

comédiens et la caméra. Les points de vue occupés par la caméra ne sont jamais extérieurs à la scène, ou alors le point de vue extérieur est justifié géographiquement : la caméra – donc le spectateur – est dans l'appartement à côté, dans la rue et regarde par la fenêtre, etc. En studio, au contraire, l'emplacement des projecteurs et de la caméra jouissent d'une plus grande liberté. Nous gardons tous en mémoire ces images de compartiment de chemin de fer réalisées en studio où censément la caméra est sur la voie d'à côté, alors que le train est en marche, une paroi de la voiture ayant bizarrement disparu. Ou encore, ces minuscules chambres de bonne où les acteurs, en pied, déambulent tranquillement d'un mur à l'autre, sans que cela implique de mouvement d'appareil (la chambre d'*Un Américain à Paris*). Jerry Lewis s'est même permis un plan très large qui découvre toutes les pièces d'une maison, le mur de façade étant enlevé (*The Ladie's Man*).

Cet inévitable conditionnement du décor naturel sur la lumière et le cadre induit donc un traitement plutôt réaliste des scènes. En outre, il faudrait parler de l'incidence du traitement sonore, qui lui aussi est contraint par le lieu : le volume et la nature physique du décor naturel colorent la prise de son et affirment sa matérialité. Le son subira la réverbération du lieu (long couloir aux murs nus) ou sera étouffé (lourdes tentures dans un lieu exigu). L'univers sonore hors champ (la rue, la mer, l'usine) sera présent comme l'est la lumière naturelle qui pénètre dans le décor, et à partir de laquelle forcément on construit l'éclairage. On conçoit alors l'importance des repéra-



1. Fenêtre sur cour, A. Hitchcock, R. Burks, 1954 (Cahiers du Cinéma).

2. Vivre sa vie, J.L. Godard, R. Coutard, 1962.

Extérieurs grillés et forte pénétration intérieure de la lumière dans *Vivre sa vie*. Intérieur et extérieur au même niveau dans *Fenêtre sur cour*. Eclairage intérieur indépendant par rapport à la source. Au-delà de l'énumération de ces différences, il faut tenir compte du rôle très particulier des extérieurs du film de Hitchcock qui imposait le travail en studio. Ici le décor est acteur et l'extérieur joue un rôle, comme un personnage. Tourner en décor naturel est aussi un choix d'écriture.

1



2

ges : l'atmosphère visuelle et sonore, le découpage des séquences et le style envisageable sont déterminés par le lieu choisi. Aujourd'hui les choses ont sensiblement évolué : l'augmentation de la sensibilité des émulsions photographiques, les performances meilleures des sources de lumière et surtout d'incontestables progrès dans le matériel de machinerie qui permettent d'accrocher des sources dans des endroits autrefois impensables, tout cela autorise une marge de manœuvre un peu plus grande, et finalement une certaine indépendance. Fréquemment, le décor naturel est transformé en véritable petit studio, les découvertes réelles perçues par les fenêtres peuvent même être remplacées par des découvertes artificielles. On reste toutefois très dépendant du lieu, ne serait-ce que par l'architecture inamovible des murs. Si le plan de travail prévoit des séquences en studio, il faudra recréer artificiellement une atmosphère lumineuse compatible avec celle des décors naturels. Cela implique, comme il a été indiqué plus haut, l'utilisation de lumière réfléchi sur des faux plafonds, et des emplacements de sources qui ne se limitent pas aux tradi-

tionnelles passerelles au-dessus de feuilles de décor prévues à cet effet. Le matériel utilisé dans ce cas est un mélange de matériel classique de studio et de matériel léger initialement plus adapté au décor naturel, notamment le matériel de machinerie qui permet d'accrocher les lampes à peu près n'importe où. Mais c'est le traitement des découvertes qui pose le plus de problèmes en studio, lorsqu'il faut les marier au décor naturel : il faut recréer ce côté sale, incontrôlé et peu lisible de la découverte jour (généralement beaucoup plus claire que l'intérieur) et aussi ce sentiment de distance qu'une habile fausse perspective ne peut produire à elle seule (lorsque les mouvements de caméra ne la trahissent pas !). Au temps où le travail en studio dominait nettement, on pouvait prétendre à un naturalisme de l'image alors que la différence de traitement entre un intérieur et une découverte était peu significative. Aujourd'hui, de ces mêmes images se dégage une forme de maniérisme. Le réalisme des images de télévision et les images de la Nouvelle Vague ont incontestablement modifié la lecture que fait le public des images des années 40-50.

LES DÉCALAGES

Ainsi le décor conditionne la manière de traiter la lumière, le cadre, le son. Soit. Mais cela ne signifie pas qu'il impose une seule manière de le traiter. Il s'agit chaque fois de recréer une atmosphère, de construire, à partir d'une réalité indiscutable, un univers finalement arbitraire, voire totalement imaginaire.

La vision toute personnelle de chaque opérateur intervient toujours, même lorsqu'il la justifie par un raisonnement qui se veut universel et absolu. Ainsi, pour ne parler que de la profondeur de champ, Aronovich est généralement partisan d'un minimum confortable de netteté (il travaille à 5,6 ou 8), alors

qu'Almendros, s'appuyant sur l'idée (fort défendable) d'une certaine perception de la réalité, opte pour une profondeur de champ plus réduite. En ce sens, c'est une démarche proche de celle de l'impressionnisme : les solutions envisagées pour la lumière passent chaque fois par une vision toute personnelle de la réalité et de la situation. Dans les sous-bois, par exemple, on exposera «pour l'ombre», de sorte à surexposer les taches de soleil et à jouer de la douce violence des zones claires et lumineuses comme dans *Le Bonheur* (Varda/Rabier + Beausoleil) et *Benjamin ou les Mémoires d'un puceau* (Deville/Cloquet). Ou bien, au contraire, on laissera les zones d'ombre dans le noir quasi total en jouant de la violence du clair-obscur.

Les mêmes questions fondamentales se posent pour le traitement des découvertes en intérieur. Elles seront, selon le cas, complètement brûlées par la surexposition, très claires, ou à peine plus claires que l'intérieur. Elles seront nettes ou diffusées par un tulle. Ces choix appartiennent à l'opérateur et au réalisateur. Ils sont l'expression de leur vision personnelle ainsi que de leur lecture du scénario. Bien entendu, en fixant la découverte-jour à un certain niveau de brillance, on détermine par-là même une gamme d'effets possibles pour tous les stades entre le jour et la nuit. Cela dit, en décor naturel, c'est la météo ou le mur d'en face qui imposent la brillance maximale possible de la découverte. C'est pour cette raison que l'on a parfois intérêt à travailler avec des pellicules très sensibles : on «tient» le jour plus longtemps sans devoir travailler à un dia-

phragme excessivement ouvert en intérieur. Nous sommes loin de cette image «haute fidélité» typique de la photographie américaine destinée au *drive-in* où tout élément doit s'inscrire dans une «zone d'exposition correcte» de façon à être toujours parfaitement lisible et compatible avec les pires conditions de projection, où toute utilisation des limites de la pellicule sur et sous-exposée, tout rendu peu fidèle, notamment au niveau contraste, couleur et netteté, est soigneusement évité. Le client ne sera content que s'il voit tout, s'il en a pour son argent ! La philosophie du traitement de l'image issue de la Nouvelle Vague veut que l'on s'écarte au contraire sensiblement des traitements normalisés pour obtenir un rendu photographique capable de produire l'impression souhaitée : en noir et blanc, abaissement du temps de développement de la pellicule pour créer la douceur voulue (*Mouchette*, *Balthazar* de Bresson/Cloquet), augmentation du temps de développement pour obtenir le grain et le contraste requis (*Les Diamants de la nuit*, Nèmec/Kucera, *The Knack* de Lester/Watkins), modification par filtrage du rendu chromatique des émulsions noir et blanc (*La Vie de château* de Rappeneau/Lhomme), où les feuillages verts passent quasiment au blanc. Pour les films en couleurs, les laboratoires n'étant pas, au départ, en mesure de modifier le rendu de la pellicule, la souplesse d'utilisation était obtenue exclusivement par diverses interventions à la prise de vues : flashage, filtres colorés, low contrast, fog... Il est vrai que certains de ces procédés, utilisés avec beaucoup d'emphase par la publicité, les Anglo-Saxons et dans certains films érotiques,

Manhattan, W. Allen, G. Willis, 1979.
Romantique et quotidien. La continuité photographique du film confère à l'ensemble un caractère quotidien, normal, malgré la formalisation extrême de certains plans. Willis s'en explique : «Tout est basé sur la sélectivité. Vous pouvez regarder une chose d'une certaine façon et ça

ont acquis les caractéristiques un peu agaçantes des artifices à la mode.

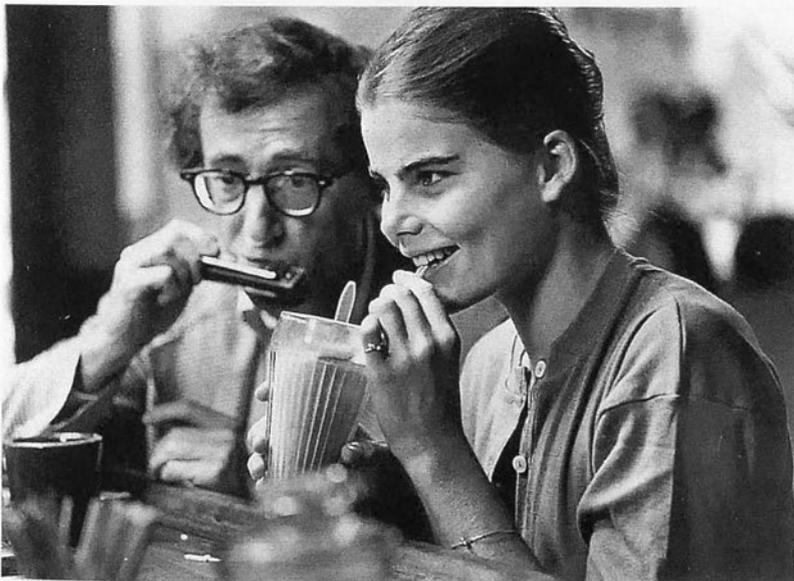
Aujourd'hui, certains laboratoires, poussés par la demande, ont mis au point des procédés qui permettent de jongler avec la saturation et les contrastes des émulsions couleur (voir «Interventions sur la couleur»). On est malheureusement loin de la souplesse potentielle du défunt Technicolor qui permettait, grâce à sa séparation trichrome, toutes les interprétations possibles. Soulignons que, malgré ces possibilités, les usagers du Technicolor n'en ont pas tiré profit. Sauf erreur, seul Huston dans *Moby Dick* en a fait une utilisation consciente. On ne peut pas vraiment dire que ces traitements et manipulations soient au service d'un réalisme criant de vérité...

DÉTOURNEMENTS ROMANTIQUES DE LA LUMIÈRE RÉALISTE

Cette démarche consiste à construire les atmosphères lumineuses en écho aux sentiments et aux situations du scénario. Chaque atmosphère lumineuse doit apparaître comme le prolongement naturel du ton de la séquence. L'idée motrice de la lumière n'est pas de se conformer à la réalité d'une atmosphère naturelle donnée, mais de plier cette réalité aux impératifs du scénario. En même temps, la démarche photographique est de type réaliste : si l'on veut que chaque atmosphère soit un écho naturel aux situations du film, il faut éviter toute intervention photographique, qui, d'une manière ou d'une autre, indiquerait l'artifice ou la manipulation. Surtout pas de tape-à-l'œil, pas de brio. Pas de trucages donc qui donnent

ostensiblement à l'image une dimension imaginaire, pas de contre-jours sans qu'ils soient justifiés par des origines naturelles de lumière. Tout se construit à partir des provenances réelles et doit en être l'émanation indiscutable. La lumière ne peut pas apparaître comme étant particulièrement formalisée, même si, en fait, elle l'est. Cette conception romantique de la lumière réaliste asservit donc la lumière naturelle, mais pas au point de la dénaturer. Pour Gordon Willis, évoquant *Manhattan* de Woody Allen, la base de la démarche passe en extérieur par une sélection de points de vue sur la ville et de moments de la journée qui portent en germe l'atmosphère souhaitée. La modulation de cette réalité se concevra sur cette base avec filtres et lumières d'appoint. En intérieur, le souci principal est de créer l'atmosphère à partir des origines naturelles de lumière et, à cet effet, Gordon Willis utilise entre autres des sources de lumière larges, douces et modulables, les «North-Lights», de sorte que l'intervention de la lumière n'ait aucune apparence d'artificialité. Dans un article de l'*American Cinematographer* en novembre 1982, il donne des informations techniques très précises sur sa manière de procéder, et c'est plutôt rare, beaucoup de directeurs de la photographie ayant encore ce réflexe du secret professionnel. Le traitement de l'image a quelque chose d'humble et de courageux, car, à l'écran, le public, même averti, n'a pas forcément la conscience du travail de l'opérateur. Tout au plus a-t-il le sentiment d'une harmonie entre l'image et la situation, d'une justesse de ton, qu'il n'attribue pas forcément au travail de la lumière. Tout a l'air si évi-

donnera une image, vous la regardez d'une autre façon et ça devient une autre image. Alors vous faites des choix qui vont dans le sens de l'histoire. Il ne vous reste plus qu'à interpréter ces choix à l'aide de la caméra et de la lumière» (*American Cinematographer*, novembre 1982).



demment naturel. Ce qui explique sans doute pourquoi Gordon Willis est parfois ignoré des critiques. Pourtant il est bien représentatif de cette nouvelle génération d'opérateurs américains, dont l'objectif premier n'est pas l'«Oscar» mais la qualité du film.

AU-DELÀ DU RÉALISME : ABSTRACTION ET MAGIE

La photographie et l'image de cinéma n'échappent pas à la figuration. Man Ray pour la photo, Mac Laren pour le cinéma ne sont pas des exemples qui peuvent l'infirmier : l'un et l'autre utilisent un support particulier comme un instrument qu'ils asservissent à une idée au-delà de la photographie ou du cinéma de fiction.

L'abstraction au cinéma, lorsqu'elle existe, est une manière particulière de figuration. Est rendu moins figuratif, abstrait, ce qui peut techniquement l'être, à savoir la lumière. Ce n'est évidemment pas en filmant les scènes sur des fonds inspirés de Pollock ou de Mondrian que l'on tend à l'abstraction, mais en conférant à la lumière une dimension qui nie son origine naturelle et ses effets matériels et physiques. Ainsi la lumière dans certains films de Godard/Coutard ou parfois Rohmer/Almendros, pour ne citer qu'eux, nie le volume et nie l'origine naturelle de la lumière, autant que possible. Les aplats de couleur ou de gris, la forme des choses ont une importance prépondérante. Même les sources visibles dans l'image sont envisagées comme des formes plus que comme des sources : le rectangle blanc d'une fenêtre délimité par son encadrement, le trapèze

de l'abat-jour... Agnès Varda poursuit une recherche analogue en jouant du paradoxe d'un réalisme poétique confronté à une formalisation extrême des cadrages et des mouvements de caméra. La nécessité d'être figuratif, ou plutôt l'impossibilité de ne pas l'être, peut conduire au contraire des cinéastes à concevoir des images qui, sans renier leur dépendance au réel, jouent de légers décalages conférant à la réalité un aspect magique. Ces décalages ne sont pas nécessairement décodables comme tels, et l'univers visuel proposé est tout à fait plausible. Les sources de lumière semblent avoir des origines clairement établies et produire des effets vraisemblables. Les effets jour, nuit, soir, crépuscule... renvoient à une réalité connue de tous. Le rendu des gris ou des couleurs n'est pas outrancièrement dénaturé. C'est par l'accentuation de certaines composantes d'apparence réaliste de l'image, et parfois par des manipulations radicalement irréalistes, que le décalage se concrétise (sans que ces manipulations aient un caractère ostensiblement dominant ou reconnaissable). Une pénombre sera accentuée, la pénétration de la lumière solaire sera exaltée, un temps dramatiquement fort sera ponctué par l'assombrissement normalement injustifiable du décor au profit d'un visage. Procéder de la sorte conduit à trahir le credo naturaliste. L'effet visuel recherché relève d'une démarche volontaire et les techniques mises en œuvre ne se fondent plus exclusivement sur celles issues du naturalisme Nouvelle Vague. La qualité d'une lumière dominante n'est plus pensée seulement en référence à l'origine apparente des sources. Le

recours à des systèmes autrefois décriés, tels que le contre-jour systématique, le traitement volontairement sculptural d'un visage, la circulation «illogique» de la lumière, est fréquent. En extérieur, des modifications subtiles des valeurs dites «normales» seront utilisées aux mêmes fins : exagération du bleu du ciel la nuit (*Kaos* des frères Taviani), agrandissement de la lune (*La Luna* de Bertolucci), assombrissement du ciel, mélange artificiel d'une atmosphère ensoleillée sur un fond de ciel qui dénote le temps gris. On pourrait citer aussi le dessin des ombres des personnages de *L'Année dernière à Marienbad* d'Alain Resnais dans les jardins alors que tout indique que le temps est gris. En peinture, *L'Empire des lumières* de René Magritte est sans nul doute l'œuvre fétiche qui résume le plus complètement ce type de démarche.

Ces univers photographiques ne sont pas forcément l'expression d'un récit fantastique. La classique lumière fantastique s'appuie, elle, sur des clichés qui sont autant d'échos romantiques : vent, éclairs, dominante bleu-vert. Le réalisme magique construit plutôt un véritable langage lumière-récit, où certains «signes» lumineux interviennent activement, où la lumière est actrice.

LA LUMIÈRE PARADOXALE

On a coutume d'associer mentalement un effet de lumière à son origine. La lumière, la chose la plus impalpable qui soit, est presque toujours justifiée par une source bien matérielle, sécurisante : le soleil ou la lune, la lampe de chevet, l'éclairage

public, la flamme d'une bougie. C'est sans doute pour cela que la fameuse «heure magique» exerce une telle fascination : lorsque le soleil est juste derrière l'horizon et que le paysage semble baigné dans une étrange lumière résiduelle, venant de nulle part et de partout ; une lumière qui n'est ni celle de la nuit, ni celle du jour, une lumière pure. Les scientifiques ont beau nous expliquer qu'il s'agit de lumière solaire indirecte filtrée et réfléchiée sur les hautes couches de l'atmosphère, cela n'enlève rien à son côté «magique». L'éclairage des monuments historiques est conçu à tort ou à raison pour que le bâtiment ait l'air d'échapper à son environnement. Si les choses sont bien réalisées, la lumière souvent colorée englobe le bâtiment comme si elle en émanait (projecteurs invisibles). Tout autour, la nuit environnante et la banalité de l'éclairage des rues et des vitrines dont la logique nous est évidente rendent sensible le décalage.

Cette «indépendance» de la lumière, on la retrouve exprimée d'une manière symbolique ou abstraite dans la peinture religieuse du Moyen Âge, chez El Greco où la lumière est irréellement dure, glaciale, tendue. Chez Monet ou Turner, où peu importe finalement qu'il y ait au départ observation du réel tellement les toiles sont lumière avant d'être représentation d'effets lumineux. Et on la retrouve, bien sûr, au théâtre et au music-hall. Il n'y a fondamentalement aucune raison pour qu'au cinéma la lumière soit systématiquement asservie à une logique naturelle, pas plus que la plausibilité de la lumière ne doit être le critère suprême d'appréciation. Il n'y a sans doute



Cendres et diamant, **A. Wajda**, J. Wojcik, 1958.

L'étrangeté de ces images est le fait d'un dosage inaccoutumé d'éléments d'inspiration réaliste. L'éclairage construit à partir d'une source naturelle visible, dépasse les notions de nuits ou de jours, de rêve ou de réalité.



pas de film dont l'éclairage soit exclusivement basé sur des données imaginaires, mais les interventions de la lumière ne se justifiant pas par l'évidence d'une donnée naturelle sont plus fréquentes qu'on ne le croit. Le traitement de la nuit en est un exemple type. Il est matériellement impossible de se rapprocher de la manière dont l'œil voit la nuit (lire «La couleur de la nuit»), et il serait vain de reconstituer la nuit telle qu'elle est réellement, puisque jamais on ne la voit comme cela. L'effet de nuit passe donc obligatoirement par la constitution d'un ensemble de signes, souvent conventionnels. La dominante bleue est l'un de ces signes. L'usage quasi généralisé du contre-jour ou d'une lumière latérale plutôt que de l'éclairage de face n'est finalement qu'un moyen de donner le sentiment de l'obscurité tout en ménageant un minimum de lisibilité. En nuit américaine, le ciel bleu foncé et la présence éventuelle de nuages clairs sur ce fond de ciel sans étoile est rigoureusement injustifiable d'un point de vue naturaliste. Si la technique choisie consiste à rééclairer le décor de nuit, le ciel noir opaque qui en résulte n'est pas plus justifiable. Et pourtant, cela peut passer pour une bonne représentation de la nuit. Le fait que les acteurs baignent dans une lumière suffisante pour être bien lisible ne heurte personne. Toutes les nuits ne se ressemblent pas pour autant au cinéma, mais chaque fois le directeur de la photo doit trouver des solutions qui l'engagent autant sur le plan de l'imaginaire que sur celui du savoir-faire technique : il n'y a plus de modèle. Il faut aussi citer tous ces «traits» caractéristiques d'un éclairage qui, à force d'être utilisés d'une

manière systématique et répétitive, finissent par s'imposer comme dominante stylistique : l'utilisation systématique du contre-jour est caractéristique du traitement studio/noir et blanc autour des années 40-50. Elle l'est aussi des extérieurs de *Benjamin ou les Mémoires d'un puceau* (Deville/Cloquet), où presque tous les plans ont été tournés face au soleil. L'ombre peut être utilisée pour marquer le volume (classicisme studio), pour dramatiser (le Film noir). Elle peut être niée (Rohmer/Almendros) ou dénotative (l'ombre de l'arme, du mauvais, des barreaux d'une prison) plutôt que simple prolongement naturel d'une origine de lumière. La modification de la nature de l'éclairage entre le plan large et le gros plan (réaménagement des sources qui peut aller jusqu'à choisir une attaque fondamentalement différente de celle du plan large - et la diffusion) dénote une démarche qui n'est certes pas naturaliste. Des «traits» qui indiquent l'imaginaire coexistent presque toujours avec d'autres qui s'inspirent d'une mécanique naturelle, au point qu'il est souvent difficile de démêler ce qui relève d'une inspiration réaliste de ce qui est totalement volontaire. Les jeux d'ombre et de lumière sont souvent associés à la source (l'ampoule au-dessus de la table de jeu, l'enseigne clignotante, le bougeoir, l'éclairage public). C'est la base même du «stimmung» de la période post-expressionniste allemande, par exemple, dont certains principes ont été repris par le Film noir.

La source apparente participe alors, sous forme d'élément de décor, à la création de l'atmosphère en écho aux états d'âme

des personnages. Sa présence relève d'une décision volontaire, et non pas parce qu'il est naturel qu'elle soit là. L'éclairage n'est pas envisagé comme la conséquence naturelle de cette origine : on fixe *a priori* une tonalité, et tout doit être mis en œuvre pour que la lumière «joue» dans cette tonalité. S'il le faut, la lumière qui se trouve justifiée quasi *a posteriori* par la source se développera apparemment à partir de cette origine, mais d'une manière qui peut être très fantaisiste : ombres exagérément grandes, clair de lune pénétrant par une fenêtre et touchant trois murs de la pièce, ampoule nue qui projette une forte ombre sur le haut des murs... Cette démarche, Pabst la résumait ainsi : *Dans mes premiers films, j'ai choisi des thèmes réalistes pour montrer que je stylisais. Le réalisme est une méthode ; ce n'est pas un but, c'est un moyen.* La question qui se pose au directeur de la photo, une fois qu'il s'est mis d'accord avec le réalisateur sur une série d'options formelles, est de savoir jusqu'à quel point il faut les faire fonctionner dans un système qui en justifie la mécanique. Il faut prendre garde alors à ne pas trop justifier l'effet, car cela risque finalement d'en édulcorer le sentiment ou même de le dénaturer : un fondu au noir qui serait expliqué par une éclipse ou une extinction des lumières n'est plus un fondu au noir. De même, le langage de la couleur que Storaro a construit dans *Coup de cœur* ne passerait pas la rampe s'il était chaque fois motivé par des origines colorées. Ou encore, le contre-jour justifié par une origine de lumière perd de son impact formel. La lumière n'en devient pas pour autant aberrante. Car deux logiques fondamentale-

ment différentes peuvent inspirer en même temps ou séparément le travail de la lumière. L'une part de l'observation des phénomènes naturels, l'autre est une lecture «lumière» du scénario qui aboutit à une écriture. Dans la pratique, les discussions avant tournage avec le réalisateur se réfèrent alternativement à la réalité et aux traits marquants de la lumière dans d'autres films, chez les peintres, dans la pub... Un peu comme on parle des ingrédients qui entrent dans la composition d'un plat : «un peu de contre-jour, de fortes zones d'ombre, et des coups de lumière, le tout très net, un peu de diffusion sur les visages mais je ne veux pas la voir», voilà qui en dit plus long que des mots comme «lyrisme, fantastique, réalisme noir, poétique», et cela offre l'avantage de renvoyer à une réalité instrumentale.

Dans notre exemple, on peut sans trop se tromper en déduire que les objectifs devront être «piqués», que la pellicule à choisir doit être bien contrastée et suffisamment sensible pour obtenir un diaphragme confortable. Il faudra une quantité appréciable de matériel d'éclairage pour obtenir le niveau de lumière requis par la profondeur de champ et les projecteurs seront plutôt du type Fresnel (produisant des ombres nettes) que du type soft. Le lyrisme, le fantastique, tous ces termes renvoient non pas à la réalité de l'image, mais à un sentiment subjectif qu'elle est censée produire dans la mécanique générale du film fini. Ils sont trop peu précis pour servir efficacement lors des discussions préparatoires au film. La lumière de *Shining* (Kubrick/Alcott) fonctionne fondamentalement à partir de

1. 2. *L'Année dernière à Marienbad*,
A. Resnais, S. Vierny, 1961.

3. *Les Belles de nuit*, R. Clair, A. Thirard,
1959.

Ombres des personnages au sol accentuant leur hiératisme.

1. 2. Dialectique entre deux systèmes contradictoires: le jour, pénétrant par la fenêtre et l'ambiance soir à l'intérieur de la pièce avec son système d'attaques provoquant des ombres a contrario de la fenêtre.

3. La mise en scène impose une lisibilité des extérieurs, mais rien n'impose la présence de deux soleils! Bizarrement, le soleil parvient à pénétrer dans le garage et à toucher en même temps la façade opposée. Le rôle de ces attaques contradictoires est complètement fortuit.

L'analogie entre ces trois éclairages est «grammaticale» puisqu'on y retrouve les mêmes «incohérences». En revanche, sur le plan sémantique, elles n'ont aucun rapport.





2

1. *The Servant*, **Losey**, D. Slocombe, 1953.
2. *Le Faucon maltais*, **J. Huston**, A. Edeson, 1941
3. *Un Tramway nommé Désir*, **E. Kazan**, H. Stradling, 1951.
4. *Loulou*, **G.W.Pabst**, G. Krampf, 1929.

1. Ce contre-jour bilatéral arrière, version soir, est utilisé pour travailler «au trait».

2. Ici, même principe de contre-jour bilatéral arrière, version jour. Cette structure lumineuse appelée core-lighting (core: noyau central) dramatise et déforme les visages, en faisant ressortir l'arête.

3. C'est par la position anormale des attaques et leur dureté particulière que la déformation opère la dramatisation de ces visages.

4. Une attaque radicalement latéralisée superpose au visage de Louise Brooks et géométrise en noir et blanc.

Lumière partisane sur fond de réalité, chacun de ces éclairages suit incontestablement une logique réaliste. Et pourtant...





3



4

données réalistes. Pourtant, l'effet produit par le film a quelque chose de fantastique, et la lumière n'est pas en porte-à-faux, alors qu'elle le serait si John Alcott avait utilisé les clichés du fantastique, notamment sur le plan de la couleur.

Certains registres cinématographiques semblent indissolublement liés à un travail spécifique de la lumière. C'est vrai pour les comédies réalistes où, comme au théâtre de boulevard, le discours passe quasi exclusivement par le texte et la performance des acteurs. L'éclairage doit surtout assurer une parfaite lisibilité. Toute architecture de la lumière, fût-elle simplement réaliste, assombrissant légèrement l'intérieur par rapport à l'extérieur, ou respectant explicitement une origine logique de lumière, porterait ombrage au récit ou aux acteurs et serait

donc en porte-à-faux. Ici, c'est le «pleins feux» du théâtre de boulevard. Cette forme de non-figuration ou d'abstraction de la lumière sert d'abord l'acteur et la situation, et le fait d'une manière passive. Cela dit, on n'est pas obligé de reproduire inlassablement la même mécanique de la lumière, et Jacques Demy l'a prouvé avec *Les Demoiselles de Rochefort* (photo : Cloquet). Dans ce film, la lumière participe activement en élevant le pleins feux à un niveau de stylisation extrême, par la douceur de la lumière, les couleurs pastellisées et un respect de ses origines naturelles. Pour *Une chambre en ville* (photo : Penzer) la lumière est dramatisée par l'usage de couleurs saturées et parfois antagonistes, par un contraste élevé, des effets jour-soir-aube... plus marqués et surtout une référence appuyée à la réalité quotidienne.

LES INDICATEURS DE STYLE

Un film dont on retiendrait d'abord les qualités de lumière serait fatalement un film raté. Paradoxalement, le travail de la lumière est la chose qui se «voit» le moins au cinéma, et c'est justice. Si l'on recherche d'abord les qualités plastiques pures, il faut travailler sur un autre support ; la peinture ou la photo conviennent mieux. L'intérêt spécifique porté par la critique à l'image peut paraître gênant. Comme dit Bruno Nuytten : *On ne peut pas isoler la photo. La mettre en valeur, parfois contre la mise en scène, est la pire des bêtises. C'est la preuve, une fois de plus, que la critique ignore le processus de fabrication d'un*

*film. C'est souvent pour des gens qui se sont peut-être ennuyés au film une façon sournoise de dire qu'on leur avait fait plaisir là et pas là.*¹²

La lumière se voit mal, elle se décrit aussi très mal. Pour nommer bien les choses il faut en avoir conscience. Il faut en quelque sorte apprendre à «lire» les images et la lumière pour en parler judicieusement. Peu importe finalement si la critique n'en parle pas toujours bien. C'est plus grave lorsqu'entre directeur de la photo et réalisateur le dialogue est quasi impossible ; chacun utilisant son «jargon» pour esquisser sans doute les discus-

sions de fond. Il est absolument nécessaire de disposer d'un vocabulaire commun pour préciser des intentions, corriger le tir en cours de travail, et éventuellement même pour arriver à un constat lucide de désaccord avant qu'il ne soit trop tard. Sharon A. Russel a accompli un travail remarquable dans ce sens en confrontant des systèmes d'analyse sémiologique généralement utilisés en littérature au travail de l'image de six directeurs de la photo français : Willy Kurant, Nestor Almendros, Ghislain Cloquet, Henri Decae, Jean Rabier et Edmond Richard. Le choix de ces six personnalités marque bien le formidable ascendant qu'a eu la photographie française d'après-guerre. Il indique à quel point l'idée que l'on se fait de la Nouvelle Vague outre-Atlantique ne se résume pas au «n'importe quoi, n'importe comment». Cette «théorie de l'image», exposée dans *Semiotics and Lighting - A Study of Six Modern French Cameramen*, consiste en l'élaboration d'un schéma d'analyse qui permet de discerner et de nommer les traits caractéristiques d'un travail de la lumière, indépendamment des autres aspects qui ont directement ou indirectement une incidence sur l'image (conditions de production, décor, cadre...). Seuls les «traits» qui reviennent avec une fréquence suffisante sont comptabilisés. On obtient ainsi une analyse microscopique du style de la lumière : les traits que l'on a repérés sont bien présents dans l'image, mais rien ne permet d'en mesurer le poids relatif. Tout au plus peut-on supposer qu'un trait apparaissant plus fréquemment qu'un autre est dominant. Mais le sentiment produit par une image ne peut pas se réduire à la somme

de stimuli transmis par l'œil. Certaines composantes bien visibles lorsqu'on fait ce type d'analyse «microscopique» peuvent très bien ne pas exister comme «stimuli» en vision normale, soit qu'elles sont trop fugaces, soit qu'à ce moment le regard est attiré par un autre centre d'intérêt ailleurs dans l'image.

Appliqué trop mécaniquement, ce schéma d'analyse ne peut conduire qu'à des conclusions stériles : le principe qui fonde le système se réduirait à isoler les composantes visuelles de leur contexte, donc à les vider de leur sens et de leur raison d'être. La comptabilité des composantes que l'on obtiendrait ainsi ne suffit pas à décrire une démarche photographique. Mais peut-être est-ce grâce à cette opération comptable que Sharon Russel arrive à différencier sur le plan photographique ce qui est propre à un film de ce qui est constant dans le travail de chacun des opérateurs. Elle en conclut que même dans un contexte général où domine une volonté de naturalisme photographique (donc de conformité au plausible) et où chaque opérateur affirme l'asservissement de son style au contenu du film, la lumière est un travail personnel. Cela se traduit par l'utilisation dominante de lumière douce chez l'un, de lumière plus dirigée chez l'autre ou encore d'une rigueur naturaliste absolue de la construction opposée à une tendance plus plasticienne. Autrement dit, même lorsqu'on prétend s'effacer, le style propre émerge.

L'outil proposé par Sharon Russel doit donc être manié avec prudence et les conclusions toujours relativisées au contexte du film et de l'époque.





1. *M. le Maudit*, **F. Lang**, F.A. Wagner, 1931.

2. *Loulou*, **G.W. Pabst**, G. Krampf, 1929.

3. *Jules et Jim*, **F. Truffaut**, R. Coutard, 1962.

4. *New York-Miami*, **F. Capra**, J. Walker, 1934.

La nuit tout est possible. On peut tout inventer.

1. Comme un rappel du thème plastique des verticales du décor, silhouettage et marquage des ombres des grilles et des êtres.

2. Silhouettage, atmosphère, décor savamment effacé pour donner encore plus d'importance au personnage.

3. Indiscutable poétisation dans une simplicité extrême: contre-jour plus attaque face, peu de profondeur de champ. Fond, tel quel. Brassai n'est plus loin.

4. Comédie, sophistication, éclairage trois points où tout est lisible, même le fond de ville, même le ciel nocturne.

3



4

The Servant, J. Losey, D. Slocombe, 1963.

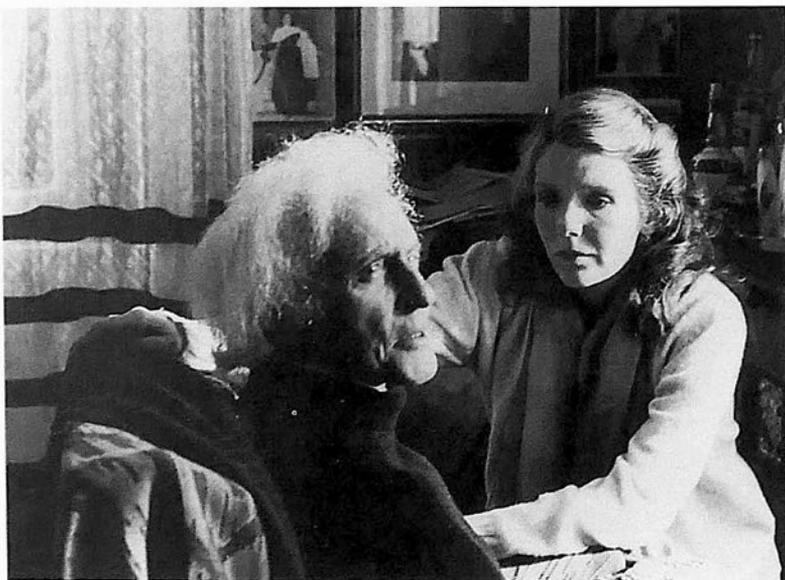
Source dure, position latérale à hauteur du regard, ombres nettes, tranchées. Contraste élevé.



Les traits caractéristiques, appelés «style markers», que l'on peut traduire par «indicateurs de style», sont les suivants: *D'une manière générale, le signifiant (ici la lumière) est un indicateur de style dès qu'il y a une modification au niveau de l'expression sans que cela s'accompagne d'une modification au niveau du contenu (...). Il y a quatre attributs majeurs de la lumière qui peuvent être des indicateurs de style dans l'image reproduite photographiquement. Ils peuvent apparaître ensemble ou isolément et peuvent agir d'une manière connotative et dénotative (...). La qualité¹³ de la lumière telle qu'elle est émise par la (ou les) source(s) exprimée en termes de douceur ou de dureté, et en considérant toutes les nuances possibles entre les extrêmes. Une source dure éclaire violemment le sujet et projette des ombres tranchées, nettes. Une source douce procure des ombres plus douces et moins définies. Le rapport de contraste est apparenté à la qualité de la source. Ce terme renvoie plus à la quantité des lumières qu'à leur qualité. Le rapport s'exprime en termes d'ombres tels que : High Key - peu d'ombres, Low Key - beaucoup d'ombres.¹⁴ Les termes précités peuvent apparaître ensemble et se combiner de diverses manières : High Key, lumières dures, Low Key, lumières douces... etc. Les deux termes suivants se combinent aussi. Tous deux se rapportent à la position de l'ombre dans l'image. Le premier, la direction, concerne l'ombre par rapport à la source. On décrit traditionnellement la position de l'ombre en se référant à la direction dominante de l'éclairage : latéral, arrière, de face (...). La direction de la lumière, manifestée par*

La Luna, B. Bertolucci, V. Storaro, 1979.

Source douce, position latérale à hauteur du regard, ombres dégradées, contraste élevé, plutôt Low-Key.



Rouletabille aviateur, J. Tourneur, F. Bourgassof, 1932.

Sources plutôt dures, origines multiples autour du trois-points classique : attaque trois-quart face, contre-jour indépendant de toute origine naturelle, compensation à l'opposé de l'attaque, effet purement décoratif des fenêtres. Contraste local élevé.

la direction de l'ombre, est très significative pour une étude stylistique (...). L'absence ou la présence de l'origine naturelle de la lumière dans l'image est un facteur important, sans que l'on puisse y rattacher automatiquement une connotation réaliste ou non. Le maintien de la continuité de la direction de l'éclairage du plan large au plan serré est un autre trait stylistique qui concerne la direction (la même chose vaut pour la qualité : une lumière généralement dure peut devenir douce pour le gros plan). Le second terme de cette combinaison se rapporte à la localisation de l'ombre, son existence spatiale relative aux objets auxquels elle est associée. Dans certaines circonstances, la localisation dans son sens le plus large se réfère aussi à la simple présence ou absence d'ombres.

Le fait, par exemple, que les ombres des objets ou des personnages sont projetées sur d'autres personnages ou non est significatif aussi : le classicisme hollywoodien évite soigneusement que les personnages soient touchés par des ombres, alors que dans l'éclairage naturaliste, si l'ombre portée sur un personnage est la conséquence normale de l'effet d'une source apparente, on ne l'évitera pas.

La grande qualité de l'étude de Sharon Russel est que son système d'analyse, partant d'une appréciation de spectateur, fût-il averti, rejoint totalement la réalité instrumentale de ceux qui fabriquent les images. Ainsi, lorsqu'elle constate que dans les images de la Nouvelle Vague la qualité de direction, de douceur de la lumière varient selon que l'acteur est proche ou éloigné de la source apparente, cela rejoint complètement la



La mariée était en noir, F. Truffaut, R. Coutard, 1967.

Source globale ambiante, sans direction précise si ce n'est une dominante verticale donnée par les floods au plafond, décevable dans le reflet des cheveux. Aucune relation avec la source possible de la découverte.

préoccupation, constante à l'époque, d'éclairer selon une logique naturelle. Cela rejoint aussi les principaux moyens mis en œuvre pour réaliser cet éclairage, à savoir une attaque de lumière qui reproduit les qualités essentielles de la source naturelle, donc souvent plus dure, et une ambiance obtenue par une réflexion de lumière sur les plafonds qui recrée la douceur de la pénombre lorsqu'on est loin de la source. Il est dommage que le travail en extérieur soit à peine envisagé, et que le travail de la couleur soit considéré comme annexe. La raison en est certainement que le travail de la lumière en extérieur est moins apparent et que le travail de la couleur est trop intimement confondu avec celui du décor et des costumes.

L'interférence de tous les artifices que l'on peut mettre en œuvre du côté de la caméra et qui ont une incidence sur la lumière n'est pas abordée (diaphragme, filtres diffuseurs, dégradé...), pas plus que les traitements particuliers (développement plus dur, plus doux...) : sans doute est-ce par souci de ne considérer que les traits marquants indépendamment de la qualité de la copie de référence. Peut-être est-ce aussi lié à la difficulté d'identifier précisément ces « traits » pour qui n'a pas un langage technique suffisant. Il n'en est pas moins vrai que l'usage de la diffusion pour le gros plan ou pour le plan large et la profondeur de champ plus ou moins étendue sont des traits qui caractérisent l'image et qui relèvent strictement du travail de la lumière. D'un point de vue historique il faut savoir que les premiers objectifs avaient un mauvais rendu en dessous de 5,6, voire 8. Cela explique la profondeur de champ générale-

ment élevée des premiers films muets. Les objectifs à grande ouverture sont apparus très tôt : vers 1912, Dallmeyer fabriquait un objectif de 75 mm ouvrant à 1,9.

Mais il fallu attendre les années 70 pour que le rendu de ces objectifs soit réellement satisfaisant. (Une série d'objectifs grande ouverture modernes, ouvre autour de 1,1 - 1,4.) Le public ignore que les styles photographiques des Major compagnies des années 40 étaient déterminés pour une part importante par des choix économiques et techniques. Or la plupart des studios imposaient un travail proche de l'ouverture maximale (2,3 - 2,5) pour économiser la lumière. La Fox travaillait à 3,5. La qualité optique qui résultait de ces diaphragmes était fatalement assez médiocre et la profondeur de champ peu élevée. La plupart des studios sous-exposaient systématiquement le négatif et compensaient le manque d'information de la pellicule par un surdéveloppement, sauf RKO et la MGM qui surexposaient et sous-développaient. De sorte que les premiers obtenaient une image plus dure et les autres une image plus douce. Le style dit « soft focus » de la MGM est lié à ces choix économique-techniques et à un diaphragme très ouvert (2,5). Travailler pour un studio, c'était en adopter le style photographique.

Enfin le système proposé ne permet sans doute pas de discerner si le traitement du décor est conçu et réalisé séparément du traitement de l'aire de jeu ou non.

Sharon Russel fournit la preuve qu'il est possible de trouver un langage commun entre auteurs et spectateurs, et entre les



Ma nuit chez Maud, E. Rohmer, N. Almendros, 1969.

High-Key, source douce, position latérale face entièrement dictée par une logique naturelle, ombres douces et dégradées, peu de contraste.



Loulou, G.W. Pabst, G. Krampf, 1929.

Low-Key, source dure, constante dans le film, position latérale basse allant jusqu'à la déformation. Les ombres projetées sont très accentuées, comme dessinées.

auteurs eux-mêmes. Si l'on veut faire une description critique plus complète de l'image, il faudra s'appuyer sur un nombre plus important d'indicateurs de styles, quitte à faire quelques entorses à la rigueur scientifique que s'impose Sharon Russel.

– L'indicateur «rapport de contraste» devrait être étendu au traitement de laboratoire et/ou aux artifices mis en œuvre à la prise de vues par filtrage, car la douceur de l'image ou sa dureté n'est pas exclusivement liée à la lumière, notamment en extérieur.

– La netteté est un indicateur qui relève soit du diaphragme et des optiques, soit de l'usage de filtres diffuseurs. Notons qu'une très légère diffusion est fréquemment utilisée sans qu'elle soit franchement décelable à l'écran. La netteté a toujours une incidence sur le rapport de contraste. Elle peut varier d'un plan à l'autre ou rester constante.

– La dominante colorée se rapporte à la globalité de l'image ou à une partie. Elle peut être liée à l'usage de filtres sur les sources et sur la caméra ou à un traitement de laboratoire particulier.

– La saturation des couleurs qui affecte en général la globalité de l'image.

On peut chaque fois lier ces indicateurs à leur réalité instrumentale et technique, car les aspects techniques, considérés d'un point de vue instrumental, renvoient directement à une réalité plastique. Le diaphragme, par exemple, considéré d'un point de vue strictement technique, permet simplement de doser la quantité de lumière de sorte à exposer correctement la

pellicule. Considéré comme instrument, il permet d'obtenir la profondeur de champ souhaitée en contrôlant le niveau de lumière pour qu'il convienne au diaphragme choisi. Il n'est pas nécessaire de faire le détour par la technique instrumentale pour jouir de la qualité des images, mais ce détour est un passage obligé si l'on veut tenir un discours cohérent sur l'image, à quelque titre que ce soit et particulièrement en tant que réalisateur. Cela éviterait d'exprimer des intentions trop contradictoires comme de vouloir travailler avec la lumière existante (niveau bas en général) et avoir une grande profondeur de champ.

L'énumération d'une série d'indicateurs de style reconnaissables dans une photographie de film mène à une description vide de sens où l'on se refuse à envisager le «fonctionnement» de la lumière dans le cadre général du film.

On ne peut chercher à établir une relation univoque entre un style d'image et une certaine combinaison d'indicateurs, car le style n'existe que par les rapports qui se créent entre la photographie et le propos général. C'est ainsi que l'on pourrait être tenté de voir plus de similitudes entre l'expressionnisme allemand et *Ivan le Terrible*, d'Eisenstein/Tissé. Sur le plan strictement visuel, beaucoup de traits sont communs en effet : haut contraste, fréquence du clair-obscur, graphisme et formalisation par des oppositions de noirs et blancs, relative indépendance de la lumière par rapport aux sources naturelles, utilisation dramatique de la lumière, éclairage des visages par-dessous, utilisation des ombres portées, sources dures, etc.

Alors que dire de l'évidente ressemblance entre le personnage d'*Ivan le Terrible* d'Eisenstein et celui du *Cabinet des figures de cire* de Paul Leni ? Parler d'identité de style reviendrait en fait à ramener les qualités de l'image à leurs seules dimensions décoratives.

Une ombre projetée sur un personnage ou un décor ne peut pas être lue de la même manière selon qu'elle résulte de la simple désinvolture de l'opérateur, qu'elle est la marque d'une logique naturaliste, qu'elle est une manière de visualiser le volume, l'espace qu'elle dramatise, qu'elle a une fonction diégétique ou qu'elle participe au développement thématique du film. En somme, déceler un ensemble d'indicateurs de style consiste à découvrir la «gamme» spécifique que l'opérateur organise d'une certaine manière et dont le pouvoir expressif définitif est révélé par le film lui-même. Eclairer, c'est autant écrire que peindre avec de la lumière. L'éloquence de l'éclairage est la qualité première qui permet d'émettre un jugement en termes de beau et de laid, même si ce qui est dit n'est pas aisément convertible en discours verbal. L'écriture-lumière peut très bien ne jamais dépasser un degré zéro : c'est le cas des séries de télévision de grande consommation construites en somme comme des feuilletons radiophoniques audio-visualisés où il est impératif que jamais ni la lumière, ni la qualité du son ne viennent brouiller la lecture du film, pour que le téléspectateur puisse suivre l'anecdote, à la limite sans l'image, le nez plongé dans une revue ou dans son assiette. Tout au plus la lumière peut-elle accréditer l'heure, le lieu (un bar, l'exté-

rieur ou l'intérieur) et fixer une fois pour toutes la personnalité-cliché des protagonistes. Toute tentative de l'opérateur pour dépasser la fonction strictement illustrative et redondante de la lumière ne peut que le conduire à des conflits avec ses producteurs ou à des investigations formelles stériles et esthétiquement vaines : aucune nécessité interne au film n'appelle un discours particulier de la lumière.

Le choix d'un sujet est un choix essentiellement esthétique, affirme Noël Burch dans *Praxis du cinéma*. Ce qui se vérifie chaque fois, même dans le cas de téléfilms médiocres. Au point que l'on peut se demander comment Bertolt Brecht et Kurt Weill ont osé proposer à Pabst d'adapter leur *Opéra de Quat'sous* à l'écran (photo : Wagner). Tout indique dans l'œuvre de Pabst, y compris par le travail de la lumière dont la fonction première chez lui est la création d'une «stimmung» (atmosphère) organisée à partir d'une mécanique d'inspiration naturaliste, qu'il ne pouvait que favoriser les mécanismes de dramatisation que Brecht combattait. Pabst ne pouvait que dénaturer le «sujet» de Brecht. Changer l'esthétique c'est changer le script.

Il peut sembler paradoxal de vouloir élever au rang d'élément constitutif de l'écriture du film quelque chose dont la lisibilité est discutable. Lorsqu'un trait caractéristique de la lumière existe indépendamment de toute source naturelle qui la justifierait, le trait est relativement plus identifiable. Ainsi, le contre-jour systématique de l'académisme noir et blanc, la modification de l'éclairage pour le gros plan chez Sternberg, la bril-

1. *The Servant*, **J. Losey**, D. Slocombe, 1963.
2. *L'Aurore*, **F.W. Murnau**, K. Struss et C. Rosher, 1927.



Low-Key, sources dures, ombres projetées, latéralisation des sources en position basse, contraste élevé, construction à partir des sources naturelles. L'histoire modifie la lecture de la lumière, comme la



lumière modifie la lecture de l'histoire. Curieusement, l'analogie de la lumière n'est pas forcément une analogie de styles de lumière. Même les «style-markers» ne peuvent, semble-t-il, définir un style.

lance mouillée du sol dans *Rusty James* de Coppola/Burum (alors qu'il ne pleut jamais), autant de démarches évidemment volontaires. Mais comment apprécier la part de stylisation d'un travail qui semble dépendant des sources naturelles? Comment faire la différence entre la lumière que produirait réellement une lampe de chevet juste un peu en dessous du visage d'un comédien et ce que l'opérateur en a fait? Peut-être a-t-il scrupuleusement respecté la direction (par en dessous), la force relative, l'étendue et le contraste de la source naturelle. Mais peut-être a-t-il triché avec le rendu de la source en rehaussant légèrement l'attaque de lumière, peut-être a-t-il limité la zone efficace de la lampe de chevet, ou au contraire lui a-t-il donné plus d'amplitude. Comment savoir? Le décor est-il maintenu dans une pénombre plus forte que la normale? La source visible est-elle plus claire, moins claire? La source naturelle «masque» l'intention plastique et seuls subsistent un sentiment diffus, une atmosphère. Tant qu'il n'y a pas de contradiction forte entre la source apparente et la construction de la lumière (la lumière vient en gros du bon côté, par exemple), celle-ci est peu apparente. Le style se cache derrière un effet de réel. Et le spectateur peut en toute quiétude se laisser bercer par la réalité à l'intérieur de l'écran, la lecture qu'il fait du travail de la lumière étant inconsciente. La forme s'efface au profit du contenu et l'atmosphère photographique agit d'une manière insidieuse à l'insu du public (en dehors des cas d'utilisation ringarde de la lumière, de certains paysages, couchers de soleil, lumière de la ville...).

On peut même se demander si un spectateur moyen est conscient d'une lumière sensiblement formalisée dès le moment où cette formalisation s'accorde avec les dominantes visuelles et les conventions du moment. Les jeunes spectateurs d'aujourd'hui sont-ils conscients du travail de Beineix/Rousselot et dans quelle mesure? Le Glamour a-t-il jamais empêché les mécanismes de projection-identification à cause d'une formalisation faisant fonction de distanciation? Non, bien sûr. La qualité de la lumière n'est consciemment perçue que dans la mesure où une certaine distance existe entre le spectateur et le film. Cette distance peut être le fait du temps (le film n'est plus à la mode), de degré de culture (le cinéphile averti) ou de l'ennui (Bruno Nuytten y fait allusion). Par exemple, l'usage du noir et blanc se lit aujourd'hui comme une intention formelle, simplement parce qu'il est surprenant. Le manque de lisibilité du travail de la lumière vient sans doute du fait qu'il n'y a, la plupart du temps, pas de comparaison possible.

Les interprétations que font deux musiciens d'une même œuvre se prêtent forcément à la confrontation qualitative. Au cinéma, il n'y a pas d'œuvres du répertoire qui permettraient d'identifier et d'apprécier précisément l'interprétation donnée par la lumière. Seule, une rupture de ton accidentelle, «un couac» peut agir malencontreusement comme révélateur du style (Raoul Coutard s'y réfère : cf *supra* : lumière et durée). Ou alors, la rupture de ton est inscrite dans la complexité de la structure même du film. On peut citer *Hiroshima* et *Mon Oncle d'Amérique* (Resnais/Vierny) *Pierrot le Fou* (Godard/Cou-

tard), *La Femme du lieutenant français* (Reisz/Francis) *Le Bal* (Scola/Aronovich). Les traitements photographiques correspondants à chaque niveau du récit opposés les uns aux autres ne passent plus inaperçus même pour un public moyen : la lisibilité de chaque traitement est tonifiée par le contraste résultant de la confrontation. Noël Burch, dans ce cas, parle d'une utilisation de la lumière comme «paramètre à potentiel dialectique». D'une manière analogue, la monotonie de la lumière est incompatible avec une conception eisensteinienne du cinéma, puisque la fonction de chaque élément constitutif du film doit selon le développement et la mécanique de la séquence intervenir d'une manière active en «soliste» ou se

fondre dans l'orchestration pour alors supporter le thème exposé par un autre soliste.

Pour chacun de ces exemples, le bon cinéma n'est plus alors un cinéma où le montage ne se sent pas grâce à la fluidité des raccords, où le son ne s'entend pas, où la lumière ne se voit pas. L'écriture cinématographique ne devrait pas se poser (ne se pose plus) en termes d'audiovisualisation d'une histoire dont l'essentiel est véhiculé par le littéraire ou de transposition d'une continuité dialoguée pour le cinéma – et où l'image et le son ont pour seule fonction l'illustration du texte.

Il s'agit d'écrire et d'imaginer directement en termes d'éléments sonores et visuels.

LE CINÉMA COMPROMIS

La télévision est souvent considérée comme le plus redoutable concurrent du cinéma, précisément parce que cette concurrence s'exerce sur le terrain même qui a été longtemps le domaine privilégié du cinéma : le film de fiction.

Le volume horaire des chaînes consacré à la diffusion de films de cinéma ou de téléfilms est considérable en effet et le taux d'écoute de ces émissions généralement élevé. Aussi la production est-elle envisagée comme si un glissement s'opérait d'un système de diffusion vers un autre, de la salle de spectacle vers l'écran familial ou individuel, grâce aux perfectionnements des techniques, et parallèlement à des modifications sociologiques profondes : éclatement de la famille, dépeuple-

ment des centre-villes, modification de l'habitat, isolement des individus...

D'un point de vue économique, la question qui se pose est de savoir comment abandonner progressivement et sans heurt un marché désuet (la salle) et conquérir un marché en pleine expansion, le produit vendu restant sensiblement le même. En Europe, le cinéma doit en plus faire face à la concurrence américaine dont on explique généralement le succès par les moyens financiers et techniques considérables, la position structurellement hégémonique sur le marché et l'impérialisme culturel.

Les systèmes d'aide à la production mis en place un peu par-

tout en Europe ne semblent pas être en mesure de faire efficacement le contre-poids à cette double concurrence. Aussi, à court terme, la survie de l'activité de production est-elle généralement envisagée d'un point de vue strictement financier : continuer tant que faire se peut la mise en chantier de films en réduisant les coûts de fabrication de sorte à tirer un maigre profit d'une clientèle qui fond comme neige au soleil.

Paradoxalement, le cinéma est tombé dans un véritable piège médiatique qui gonfle considérablement le coût final de chaque film, sans que cette dépense d'argent intervienne dans la fabrication du produit : pour concurrencer la télévision sur son propre terrain (la diffusion instantanée), on multiplie le nombre des copies, espérant ainsi toucher en un minimum de temps un maximum de gens sur l'ensemble du territoire national. La motivation de consommation du produit est suscitée par une campagne publicitaire multimédia de plus en plus onéreuse. La carrière d'un film tient finalement au bruit-médiatique que l'on est parvenu à faire pour la sortie et se développe souvent comme un feu de paille : pendant une quinzaine de jours le film est une nouveauté qu'il faut voir et, très vite, il sombre dans l'oubli, confronté au battage publicitaire des films suivants. Le système peut être ponctuellement avantageux mais il est globalement discutable, même si certains films parviennent à se maintenir dans la durée. D'autre part, beaucoup de salles de projection sont petites et techniquement insatisfaisantes. Tout cela indique à mon sens un manque de conscience des spécificités respectives des produits

conçus soit pour la télévision, soit pour la salle. A force de confondre les deux médias on finit par concevoir et produire des films passe-partout, dont les qualités essentielles restent en marge de ce que le cinéma peut offrir. Ce qui est en cause dans la confrontation salle-téléviseur c'est, plus que le support ou le moyen technique de diffusion, la notion même de spectacle. Indépendamment du développement des potentialités techniques de la télévision (système haute définition, plus grande richesse chromatique, digitalisation), les dimensions mêmes de l'écran appellent une écriture particulière, qui n'est pas celle du cinéma. Inversement, un film de cinéma diffusé à la télévision n'est pas lu de la même manière que dans une salle, exactement comme la reproduction d'une peinture dans un livre n'est qu'une réduction, au propre comme au figuré, de l'original. Les incidences des dimensions de l'image, de la distance et des conditions de réception sur l'effet produit devraient être prises en compte. Or les conditions de diffusion cinématographiques actuelles contribuent à gommer ces différences fondamentales entre cinéma et télévision.

La limitation draconienne des moyens financiers conduit à concevoir des œuvres dont forme et contenu ne prennent en compte que les aspects littéraires hérités du roman. Beaucoup de scénarios sont des continuités dialoguées sans projet visuel ou sonore. On se met à chercher un style d'image et de son pour illustrer le récit juste avant le tournage et dans la mesure des possibilités budgétaires. C'est le cinéma envisagé comme

une technique de transposition audiovisuelle, le divorce du fond d'avec la forme. A la symétrie, les films qui ne prennent en compte que les aspects formels en s'appuyant sur des scénarios indigents comme toile de fond peuvent surprendre par un certain brio mais ne font que suivre l'esthétique de la bande dessinée, la séduction de la pub ou des vidéo-clips. Le scénario «manuscrit» est une étape sans doute inévitable mais qui présente l'inconvénient de mal rendre compte des qualités proprement filmiques d'un projet: rythme, univers sonore et visuel. Souvent même, ces aspects-là sont purement et simplement escamotés. Quant au jeu, il est lui-même presque tou-

jours envisagé sous un jour purement financier: le casting. Eisenstein, Hitchcock, Welles pré-voyaient leurs films en passant par des story-boards partitions et Coppola met au point un instrument électronique sophistiqué pour réaliser des maquettes très représentatives du film à faire: ce n'est pas par maniérisme. Il s'agit chaque fois de se donner les moyens d'écrire un film au-delà des mots, de l'anecdote et de la vaine déclaration d'intention. Le mythe d'une indépendance entre l'inspiration et son instrument, entre l'imagination et la technique est entretenu par la critique et les médias et fut malheureusement trop souvent entériné dans l'enseignement du cinéma.

1. Roland Barthes, *Mythologies*, Editions du Seuil, 1957.

2. Philippe Agostini: *Pour moi la photographie en soi n'existe pas, elle est adossée à un sujet et à bien d'autres choses, ce n'est pas quelque chose que l'on peut plaquer sur un film*. Douglas Slocombe: *Je ne suis pas certain que l'on puisse reconnaître le style d'un opérateur*. Raoul Coutard: *La photo est l'une des composantes d'un film, pas l'élément moteur. Elle doit être le mieux possible, c'est tout*. Pierre-William Glenn: *Je suis seulement au service de l'idée d'un réalisateur*. Henri Alekan: *Ce n'est pas lui (l'opérateur) qui doit être mis en relief, il faut faire valoir l'histoire* (cf. Dossier Opérateurs, *Cinématographe* n° 68, juin 1981). Et Christian Matras: *Il convient que l'image soit adaptée au caractère du film* (*Le Technicien du Film* n° 212, février 1974).

3. André Malraux, *La Psychologie de l'art*, Skira, 1958.

4. Special Lighting Issue, *American Cinematographer*, novembre 1982. Interview donnée en 1941.

5. André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Editions du Cerf, 1975.

6. Sharon Russel, *Semiotics and Lighting*, UMI, Research Press, 1973.

7. Selon Barry Salt (*Film Style and Technology, History and Analysis*, Star Word, 1983) Gregg Toland utilisait très généralement deux focales, le 24 et le 28 mm, diaphragmées aux alentours de 8 ou 16. Cela représentait une réelle rupture avec les habitudes des studios (environ 2.8). La grande particularité des objectifs utilisés par Toland était leur traitement anti-reflet qui augmentait un peu leur luminosité mais qui, surtout, diminuait sensiblement le risque de réflexion et de diffusion parasite.

8. Toutes ces citations sont extraites de *Semiotics and Lighting* de Sharon Russel.

9. *Le Photographe*, juin 1979.

10. Pour Michel Kelber, le style studio des années 30-40, très influencé par la lumière américaine, se résumait à ceci: le contre-jour, qui décolle le personnage du mur et donne le volume, une lumière unique de face pour les visages, une architecture de lumière spécifique pour le décor, une architecture de lumière spécifique pour les acteurs. La séparation aire de jeu-décor est aussi très caractéristique d'une facture classique studio, surtout si on la compare avec un travail de la lumière qui englobe décor et acteur autour des années 60-70. Dans la plupart des interviews d'opérateurs de l'époque, il apparaît que le contre-jour systémati-

que est d'abord envisagé comme une solution technique pour éviter la confusion des valeurs de gris en noir et blanc, ensuite comme moyen de marquer l'espace et le volume, avant d'être une prise de position esthétique. Cette obsession de la lisibilité est probablement à mettre en relation avec les conditions de projection généralement très médiocres à l'époque. (*Cinématographe* n° 68, juin 1981). Joe Biroc donne lui aussi la prépondérance à l'éclairage des visages, qu'il réalise à l'aide d'une source dominante, mais de biais, de sorte à augmenter artificiellement le sentiment de netteté et dramatiser l'atmosphère par un jeu d'ombres très dures (*American Cinematographer*, novembre 1982). Le fait de se référer aux trois sources de base classique, soit l'attaque, la compensation et le contre-jour, n'implique pas *ipso facto* que l'on se réclame de cette facture classique de studio. Rotunno par exemple s'y réfère dans un article consacré à la lumière chez Fellini (*Le Photographe*, juin 79), mais en les envisageant comme des ingrédients de base qu'il dose à loisir en force et en position relative de sorte à obtenir le résultat souhaité.

11. Partant d'une analyse analogue de l'action de la lumière naturelle dans un lieu, Henri Alekan propose une architecture de base de la lumière assez proche quoique plus nuancée. Il distingue la lumière-chef (l'attaque), les lumières secondaires complémentaires à la lumière-chef, la lumière tertiaire due aux réflexions (ambiance) et la lumière d'ambiance (compensation). Il va de soi que dans son esprit cette architecture de base n'est pas au service exclusif d'une photographie naturaliste. Cf. *Des Ombres et des Lumières*, Le Sycomore, 1984, pp. 135-141.

12. *Cinématographe* n° 68, juin 1981.

13. The intensity: littéralement l'intensité, la force. Le contexte indique bien qu'il ne s'agit pas d'un certain nombre de lumens par mètre carré. Nous préférons traduire par "qualité".

14. Low Key-High Key: termes anglo-saxons qui se réfèrent respectivement à une image généralement sombre ou claire.

B I B L I O G R A P H I E G É N É R A L E

- The Art of the Great Hollywood Portrait Photographers.* John Kobal. Éditions Allen Lane, 1980.
- Art de la couleur.* Johannes Itten, Dessain et Tobra, 1971.
- La Chambre claire.* Roland Barthes, Cahiers du Cinéma–Gallimard, 1980.
- L'Écran démoniaque.* Lotte Eisner, Eric Losfeld, 1965.
- Ecrits sur l'art.* Goethe, Kliensksieck, Paris 1985.
- L'Éloge de l'ombre.* Junichiro Tanizaki, Publications Orientalistes de France, 1977.
- L'Image, la vision et l'imagination.* Pierre Francastel, Denoël-Gonthier, 1983.
- L'Invention du cinéma.* Georges Sadoul, Denoël, 1948.
- Des Lumières et des Ombres.* Henri Alekan, Le Sycomore, 1984.
- La Lumière dans tous ses états.* R. Narboni, V. Lanfant, J.-P. et Y. Chambaret, P. Mirailles, Éditions du Centre expérimental Spectacle Art Science, 1984.
- La Psychologie de l'art.* André Malraux, Skira, 1958.
- Peinture et cinéma, décadres.* Pascal Bonitzer, Cahiers du Cinéma, 1980.
- Praxis du cinéma.* Noël Burch, Gallimard, 1969.
- Réflexions d'un cinéaste.* S.M. Eisenstein, Éditions de Moscou, 1958.
- Les Stars.* Edgar Morin, Le Seuil, 1957.
- Semiotics and Lightings.* Sharon A. Russel, UMI Research Press, 1973.
- Théorie de l'art moderne.* Paul Klee, Denoël-Gonthier, 1982.

B I B L I O G R A P H I E T E C H N I Q U E

- Basic Notions of Picture Technology*. Bernard Happé, Focal Press, 1975.
- Le Cinéma et ses techniques*. Michel Wyn, Éditions Techniques Européennes, 1976.
- Color Science for Lighting the Stage*. William B. Warfel et Walter R. Klapport, New Haven and London Yale University Press, 1981.
- De l'œil à la vision*. John Frisby, Fernand Nathan, 1981.
- Film Style and Technology*. Barry Salt, Star Word, 1983.
- Filtres et diffuseurs*. Jean-Claude Maillet, Éditions Thélème, 1976.
- The Focal Encyclopedia of Film and Television Techniques*. Focal Press, 1969.
- The Lens in Action*. Sydney F. Ray, Focal Press, 1979.
- The Lens and all its Jobs*. Sidney F. Ray, Focal Press, 1979.
- Lighting for Location Motion Picture*. Alan Risko. Van Nostra and Regnald, 1979.
- Lumière et son dans les techniques cinématographiques*. Jean Brismée, MPC Bruxelles 1987.
- Professional Lighting Handbook*. Verne and Sylvia Carlson, Focal Press, 1986.
- Sources lumineuses*. Merry Cohu, Masson and Co, 1966.
- Théorie photographique appliquée*. Kowalisky, Masson and Co, 1972.
- The Technique of Film Editing*. Karel Reisz, Focal Press, London, 1977.
- The Technique of Special Effects Cinematograph*. Raymond Fielding, Focal Press, 1985.
- The Technique of the Motion Picture Camera*. H. Mario Raimondo Sonto, Focal Press, 1977.
- The Technique of Special Effects in Television*. Bernard Wilkie, Focal Press, 1973.
- The Technique of lighting for Television and Motion Pictures*. Gerald Millerson, Focal Press, 1972.
- Your Film and The Lab*. Bernard Happé, Focal Press, 1971.

Remerciements

Les auteurs et l'éditeur remercient tout particulièrement
la photothèque de la Cinémathèque française,
à laquelle ils sont redevables de la plus grande partie
de l'illustration de cet ouvrage.

Ils remercient également :

la Bibliothèque de l'Arsenal,
la Bibliothèque de la Femis (Idhec)
la Bibliothèque Nationale,
les Cahiers du Cinéma,
Bernard Chevojon,
Christophe L.,
la Galerie Isy Brachot,
le Musée du Louvre,
Roger-Viollet,
la Société française de photographie.

ONE

NO
STANDING
ANY
TIME
↔

