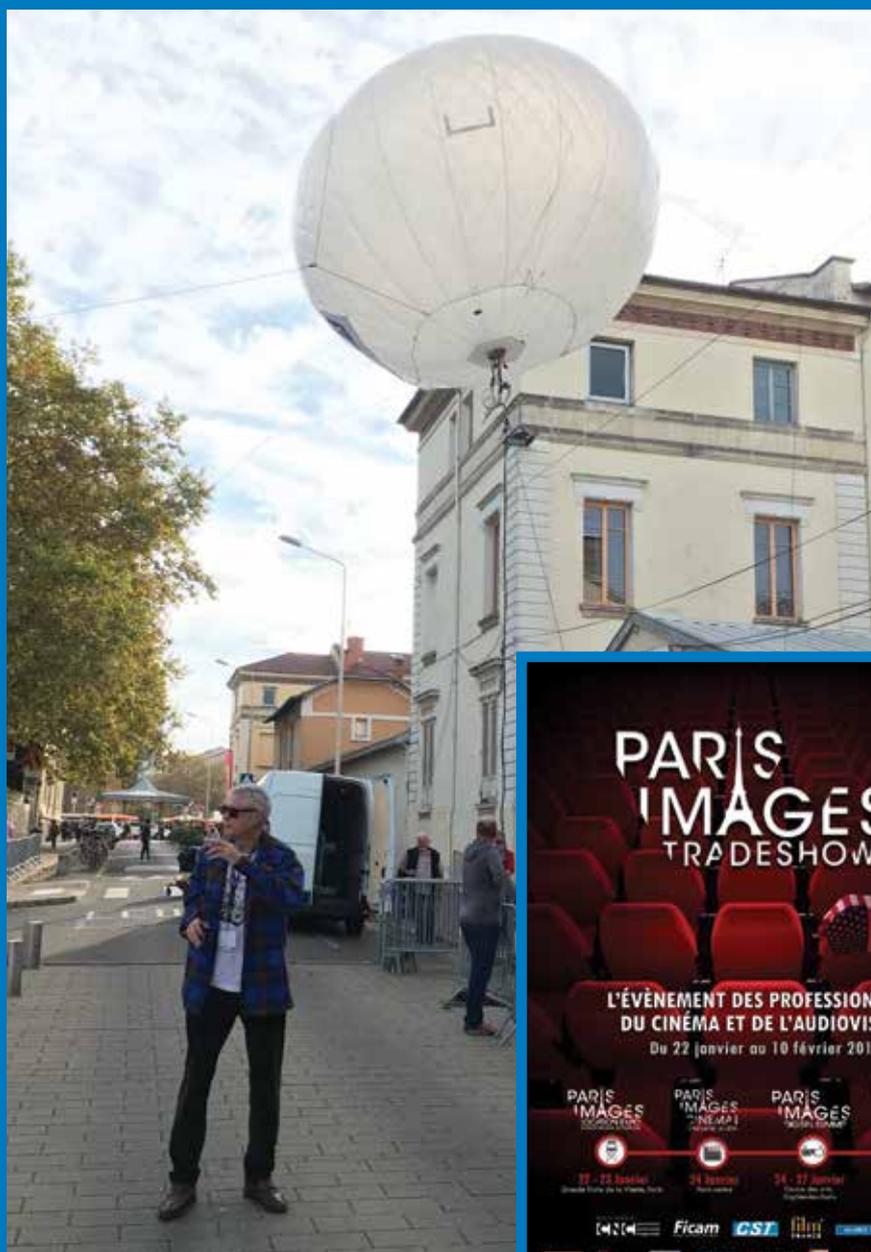




COMMISSION
SUPÉRIEURE
TECHNIQUE
DE L'IMAGE
ET DU SON



SORTIE DES USINES LUMIÈRE – TOURNAGE 2017



SALLES PRÉMIUM : CGR ICE

PARIS IMAGE TRADE SHOW 2018

RESTAURATION DES FILMS : LE CAS *LE ROI DU CIRQUE*

RAYMOND DEPARDON : *12 JOURS*

PAGE	4	BRÈVES
	7	VIE ASSOCIATIVE : Association des mixeurs, Prix Vulcain 2017
	10	TECHNIQUE : Archiver, Distribuer en numérique, Innovations et prospectives, Projection laser, CGR ICE, Hackathon du cinéma
	25	PORTRAIT : Hommage à Jean-Marc Couffignal, À propos de <i>French Kiss</i>
	30	LE NUMÉRIQUE TOUS EN SCÈNE : Raymond Depardon
	32	HISTOIRE : Technologies, Restauration des œuvres
	42	ÉVÉNEMENTS : NOE Cinémas, PITS 2018, Aubenas 2017, FISM 2017, Semaine du Son
	50	L'ŒIL ÉTAIT CASQUÉ ET VIBRAIT À L'ESPACE DES PLANS
	52	PROPOSER, CERTES, MAIS QU'EN RESTE-T-IL ?

CST

Commission Supérieure
Technique de l'Image
et du Son

22-24, avenue de Saint-Ouen
75018 Paris

Téléphone : 01 53 04 44 00

Fax : 01 53 04 44 10

Mail : redaction@cst.fr

Internet : www.cst.fr

Directeur de la publication :
Angelo Cosimano

Rédacteur en chef :
Alain Besse

Comité de rédaction :

Alain Besse,
Dominique Bloch,
Angelo Cosimano,
Myriam Guedjali

Remerciements
aux contributeurs :

Alain Besse,
Josefin Åsberg,
Dominique Bloch,
Serge Bromberg,
Sigrid Coggins,
Alain Coiffier,
Angelo Cosimano,
Raymond Depardon,
Lucie Fourmont,
Pierre-William Glenn,
Myriam Guedjali,
Vincent Joquin,
Gérard Kremer,
Romuald Lagoude,
Hans-Nikolas Locher,
Philippe Martin

La Lettre Numéro 167 :

Maquette : Fabienne Bisanti
fabiennebis.wix.com/graphisme

Relecture : Christian Bisanti
christian.bisanti@orange.fr

Impression : numeric@corlet.fr
Dépôt légal janvier 2018

© Photo de couverture : Alain Besse

AVEC LE SOUTIEN DU CNC

AGENDA

AGENDA

■ CINÉMATHÈQUE FRANÇAISE www.cinematheque.fr

Du 3 janvier au 15 février 2018

Samuel Fuller - Rétrospective

Du 31 janvier au 2 mars 2018

Chantal Akerman - Rétrospective

Du 14 février au 4 mars 2018

Tod Browning - Rétrospective

Du 28 février au 5 mars 2018

Vittorio Storaro - Rétrospective

Du 4 octobre 2017 au 4 mars 2018

Goscinny et le cinéma - Exposition

Du 8 novembre 2017 au 29 juillet 2018

Le Mystère Clouzot - Exposition

Vendredi 2 février 2018, 14 h 30 - Salle Georges Franju

Conférence du Conservatoire des Techniques

- André Coutant, le bon génie technique de la Nouvelle Vague et du cinéma-vérité. Conférence de Laurent Mannoni et Bruno Coutant

■ FESTIVALS ET SALONS

Du 12 au 21 Janvier 2018 - Angers

30^e édition du Festival Premier Plan d'Angers

Le Festival des premiers films Européens www.premiersplans.org

Du 20 janvier au 4 février 2018 - Paris & France

15^e Semaine du Son www.lasemaineduson.org

Du 22 Janvier au 10 Février 2018

Paris Images Trade Show, 4 manifestations : www.parisimages.fr

- 22 et 23 janvier : Paris Images Location Expo, le salon des lieux de tournage - Grande Halle de la Villette
- 24 janvier : Paris Images Cinéma - l'Industrie du Rêve - Club de l'étoile, Champs Elysées
- Du 24 au 27 janvier : Paris Images Digital Summit - Centre des Arts, Enghien-Les-Bains
- 9 et 10 février : Paris Images - Micro Salon AFC - La Fémis

Du 1^{er} au 4 février 2018 - Institut Lumière, Lyon

5^e Festival Sport, Littérature et Cinéma www.institut-lumiere.org

Du 2 au 10 février 2018 - Clermont-Ferrand

40^e Festival international du court métrage www.clermont-filmfest.com

Du 15 au 25 février 2018 - Berlin

La 68^e Berlinale www.berlinale.de

Du 22 au 25 mars 2018 - Richmond - USA

26^e French Film Festival www.frenchfilmfestival.us

Le débat qui nous anime en ce début de 2018 reste sans doute identique à celui de 1895. Depuis plus d'un siècle, si l'évolution des techniques a été considérable, notre objectif et celui de l'association que j'ai le bonheur de présider depuis 15 ans ne saurait être différent : comment faire découvrir le monde au monde.

Avec tous les nouveaux outils qui sont désormais à notre disposition, dont la mise en œuvre dépasse trop souvent le temps de l'apprentissage, comment préserver notre « rôle » d'artisans du cinéma, artisans au sens philosophique, c'est-à-dire « fabricant d'art ».

Qu'est-ce que la fabrication des films ? La pratique de caméras, de microphones ou de projecteurs ? La construction de décors ? La fabrication de costumes d'un temps fantasmé ? L'art de planifier un tournage au mieux des intérêts de tous et de chacun ? L'art de conjuguer les talents de chacun au profit de la création d'un seul ? Le travail inlassable sur les normes techniques et la réglementation, indispensables pare-feu au chaos ?

Oui, c'est bien tout cela mais plus encore. La réussite d'un film c'est bien ce travail collectif, qui passe par l'échange, la passion, l'enthousiasme et la nécessaire inconscience apte à soulever les montagnes de nos rêves. Quest-ce que ces démarches partagées nous révèlent sur nous-mêmes ? Comment les individus que nous sommes peuvent-ils aborder cette mission ?

Question philosophique, métaphysique, qui m'amène à cet édito très personnel. Durant l'année écoulée, mon périple cinématographique, tout au long de cette itinérance missionnaire qui consiste à défendre le secteur public du cinéma, de la culture, du CNC, j'ai beaucoup parlé des « inventeurs de Lumière » notamment à Richmond, où le Festival du Film Français en Amérique connaît un succès grandissant, à Aubenas, où j'ai présenté aux Rencontres le film « Lumière » de Thierry Frémaux devant une grande salle pleine d'un public ravi, à Cannes, où j'ai réitéré la chose aux Rencontres Cinématographiques, magnifique festival d'hiver organisé par Gérard Cami, qui a à cœur de mettre toujours notre métier et notre association en évidence, encore en Virginie où j'ai lié des rapports artistiques et techniques avec les tribus Indiennes présentes au premier Festival de films amérindiens, aux Fauvettes où nous avons pu rendre un bel hommage à Josefin Assberg, la lauréate du prix Vulcain, à Lyon enfin où j'ai pu déménager la très érudite bibliothèque de Bernard Chardère – le fondateur de l'Institut Lumière – qui en fait don à nos amis américains de l'université de Virginie. Tout cela, vous l'avez compris, je l'ai fait pour garder « contact » avec notre monde cinématographique, pour concrétiser une présence réelle au-delà de la virtualité hypnotisante que génère inmanquablement notre monde désormais « numérisé ».

Rester concret, rester présent, conserver le goût du savoir-faire. Résister à l'appel de ce vertigineux appétit de faire savoir qui, comme un insatiable trou noir, semble tout attirer.

Ce que j'ai essayé de comprendre sur moi-même, c'est mon engagement avec le réel, avec cette réalité nouvelle qui bouleverse notre perception du monde jusqu'à remettre en cause la définition même de cet engagement. Aussi surprenant que cela puisse paraître, le cinéma est une école de sagesse et d'épanouissement. Il révèle le caractère inconnu de notre existence. À travers les épreuves que représente la fabrication d'un film, nous devons concilier ce monde qui nous entoure et sa prétendue liberté sans avoir la puissance d'agir, avec cet individualisme où l'authenticité est si rare et, désormais, avec cette virtualité qui va jusqu'aux innovations terrifiantes des jeux vidéo guerriers aux tentations génocidaires qui tentent de s'imposer à nous. Nous devons « concilier » sans perdre notre âme, c'est-à-dire nous réconcilier avec notre temps présent.

Comme le dit Caroline Champetier (citée par Laurent Manonni en conclusion de son livre *La Machine Cinéma* sur la meilleure exposition de l'année à la cinémathèque) « L'expérience cinéma est en danger ». J'ai compris, grâce à Matthew Crawford « philosophe-mécanicien », grand penseur américain contemporain – dont je recommande une fois de plus les ouvrages *Éloge du carburateur* et *Contact*, que j'ai relus passionnément lors de mes innombrables voyages de l'année – que je n'avais pas baissé les bras. Que je ne les baisserai pas. Que je défendrai toujours la capacité des hommes à s'inventer des outils, des machines faites par et pour ces « artisans » de notre univers cinématographique, que cette capacité-là demeure la seule valeur – et le seul rempart – face à l'obsolescence programmée de toutes ces « boîtes » qui prétendent penser à notre place. Si « penser », c'est savoir « additionner », alors oui, toutes ces boîtes sont opérationnelles. Pour quoi, pour qui le sont-elles ? « Penser » le cinéma, c'est d'abord et avant tout « rêver ». Rêver pour mieux s'engager.

Et là, sur ce terrain de jeu, je vous attends et je vous attendrai encore demain en 2018, après-demain en 2019, et les années suivantes jusqu'à l'heure de l'inévitable dernier appel...

Ne vous méprenez pas. Mon discours en 2018 n'a rien du chant nostalgique pleurant les métiers d'antan et un mode de vie cinématographique disparu avec la société numérique. Mon propos est de ne pas laisser tomber le passé dans l'oubli, de trouver dans la cinéphilie, dans la réflexion sur les films, les références d'excellence du travail sur soi et d'aller plus loin en respectant cette mémoire magique qui doit réenchanter notre futur... numérique. Chaque jour, nous construisons notre maison commune, personne ne l'ignore, et une bonne maison a besoin de solides fondations.

Je ne saurai passer sous silence la nécessaire rigueur à notre métier héritée de l'argentique. Ce support est à ce jour le meilleur gage de notre mémoire et ne cesse de générer de jeunes vocations (avec des bons résultats à la Fémis entre autres). Laslo Nemes – une future palme d'or, je tiens les paris – ne cesse d'en rappeler les valeurs et les bénéfiques.

La résistance à « l'idéologie » numérique est simplement une volonté de survivre dans le temps. Un combat n'est perdu qu'à la dernière seconde, le Temps ne connaît pas de fin. Alors à nous de jouer, n'est-ce pas ?

L'année écoulée m'a un peu plus convaincu que notre métier relève – et doit rester – de l'artisanat comme cœur, source et moteur d'une société où devraient primer l'intérêt général et la coopération.

J'essaierai cette année encore de faire partager cette conviction à tous les membres de notre CST. Et bien au-delà, en tous temps et en tous lieux.

Bonne année à Vous Tous, Amis.

Pierre-William Glenn

▼ Pierre-William
dans l'objectif.



© Photo : Alain Besse

NTI : Méthodologie d'utilisation du sweep en mesure audio

La société NTI, qui développe de l'appareillage de mesure audio de haute qualité, comme l'analyseur XL2, s'est attaché les services de Bergo Nitsch, spécialiste reconnu de la métrologie audio.

À un moment où nous nous interrogeons sur la façon de mesurer l'audio dans toutes ses dimensions, vous pourrez trouver sur le site de NTI (www.nti-audio.com) un article très instructif de Bergo Nitsch sur la mesure audio en sweep (fréquences glissantes), les précautions à prendre, les corrélations avec les autres paramètres (phase par exemple). Intéressant pour tous ceux qui veulent aller plus loin dans la compréhension de la reproduction audio.

Unitia, un nouveau président

Courant novembre 2017, Unitia, groupement d'installateurs dont nous vous avons déjà parlé, a organisé à Paris un séminaire annuel réunissant l'ensemble de ses membres, afin de traiter de toutes les problématiques rencontrées au cours de l'année.

Lors de ce séminaire, un nouveau président a été élu, pour un mandat de deux ans. Frantz Kober, directeur général de Cine Project (Allemagne), remplace donc Jean-Noël Fagot.

Lors de ce séminaire, Pierre-Edouard Baratange et Alain Besse ont présenté aux techniciens du groupement les principes du Label Excellence de la CST, qui vient d'être mis en place pour valoriser les salles de cinéma. Un débat passionné a suivi cette présentation, le sujet intéressant plusieurs des membres, toujours enthousiastes de l'avance de la France dans ces domaines.

CNC – Appel à projets

En partenariat avec la Chambre de Commerce et d'Industrie de Région Paris – Ile-de-France, Cap Digital et Imaginove, le Centre national du cinéma et de l'image animée accompagne la présence d'industries techniques françaises sur les manifestations internationales IBC et SIGGRAPH 2018.

Les dépenses éligibles de cette aide sélective sont :

- la location d'un stand dans la limite de 10 m² (au-delà, à la charge de l'entreprise),
- les moyens de communication proposés par l'entité accompagnante et/ou d'autres prestataires.

Cette aide, couvrant jusqu'à 50 % des dépenses, est attribuée sous forme sélective par la présidente du Centre national du cinéma et de l'image animée, après étude d'un dossier fourni par le demandeur et consultation d'experts spécialisés.

Un numéro sera attribué à chaque demande de soutien en fonction de son ordre d'arrivée, priorité étant donnée aux entreprises ayant déjà signé un acte d'engagement avec l'entité accompagnante.

Afin de déposer sa candidature, l'entreprise doit retourner au CNC sous format numérique et papier le dossier de demande de soutien avant le 5 février 2018. Plus d'informations à l'adresse suivante : <http://www.cnc.fr/web/fr/appel-a-projets-foiresetsalons>

Show room Arri

À l'occasion de son centenaire, la société Arri a ouvert fin novembre 2017 un show room à Paris, au 54, rue René-Boulanger, dans le 10^e arrondissement. Lors de la soirée d'inauguration du 30 novembre dernier, l'équipe dirigeante d'Arri s'est félicitée de la réalisation d'une volonté exprimée dès 2010. Dans ce lieu convivial et très central, vous pourrez découvrir toutes les nouveautés de la société, concernant les solutions d'éclairage et les caméras. Natacha Vladko-



© Photos : DR

vitch et Natasza Chroscicki, entourées d'un personnel connu et compétent, assureront le bon fonctionnement de ce lieu qui permettra de rapprocher Arri de ses utilisateurs en France.

Dolby Atmos Le développement en route

À l'occasion du Ciné Asia 2017, la société Dolby communique sur l'installation (ou la commande en cours) d'une solution Dolby Atmos® dans plus de 3 000 salles de par le monde.

Cette offre de salles est complétée par la mise à disposition de désormais plus de 700 films proposant les éléments de mixage avec objets sonores en Atmos. La reproduction sonore immersive au cinéma continue donc son développement à un bon rythme, cinq ans après les premières présentations.

E-Sport Eclair Game

Plusieurs articles récents, ici-même et dans la presse en général, vous l'ont déjà annoncé : la salle de cinéma se diversifie, et dans toutes les directions. Certains se rappelleront avec émotion la première présentation de jeu vidéo en salle de cinéma, qui amusa beaucoup le congrès de la FNCF de Bordeaux, en 2008, à l'époque où le terme « projection numérique » se prononçait encore avec moult précautions oratoires. Nous avions des panneaux de deux couleurs, et via

une caméra qui captait l'action de ces panneaux, les moitiés gauche et droite des spectateurs pouvaient jouer, à l'écran, à une sorte de tennis électronique. Heureuse époque.

Aujourd'hui, alors que c'est l'expression « projection argentique » qui est soumise à précautions, l'industrie du jeu s'empare de la salle. Vous trouverez plus de détails dans le communiqué de presse publié par le Groupe Ymagis le 1er décembre 2017. Mais sachez que ce grand acteur du cinéma en France a lancé une offre de divertissement e-sport dans les salles, en partenariat avec Les Cinémas Gaumont Pathé.

Aujourd'hui, c'est une des salles du Pathé La Villette, récemment ouvert, qui reçoit des retransmissions de grandes compétitions officielles d'e-sport. En parallèle de ces CinéSessions, des zones de jeux libres sont organisées dans la salle, réunissant amateurs et professionnels pour des entraînements diaboliques.

Bien sûr, comme les autres séances « parallèles » (théâtre, opéra, retransmissions sportives, etc.), ces séances d'e-sport devront trouver leur place dans la programmation des salles, le film restant prédominant, comme le démontrent les 209 millions d'entrées en 2017. Mais la diversification peut être une richesse, amenant dans un même lieu différents publics animés de différentes motivations. Tout ce qui provoque des rencontres et des échanges est positif. Le multiplexe n'est pas encore le Futuroscope, mais il s'en rapproche un peu.

Alain Besse

Kélian, vers la Normandie et au-delà

Il était arrivé à la CST le 1^{er} septembre 2011, un peu par hasard, relation de relation. Il était à l'époque en formation d'un BTS audiovisuel option montage, donc déjà très intéressé par nos métiers. À la CST, il a été un technicien polyvalent multitâches, et a pu ainsi découvrir les multiples facettes de la technique cinématographique.

Assistant d'Eric Chérioux, nous avons tous utilisé ses compétences et son énergie pour nos activités, ce qui lui a permis de découvrir la projection (contrôle de salles, mesures diverses), l'informatique (gestion d'un certain nombre d'ordinateurs de la CST), les mires (suivi de fabrication des mires auprès d'Eric), les festivals (suivi de certaines séances du matin en Lumière à Cannes, contrôle des salles et, en 2017, suivi du laboratoire de vérification des DCP). Il a été aussi le photographe des événements de la CST, géré l'accueil, assisté notre président, transporté, rangé, effectué



toutes ces tâches du quotidien, souvent ingrates, mais si utiles.

En 2013, un petit intermède l'a emmené dans le monde de l'exploitation, à St-Gilles-Croix-de-Vie, avec Ken et Romaine Legargeant, mais il est vite revenu à la CST, auprès de notre président. Arrivé imberbe, il en repart avec une barbe digne d'un légionnaire ou du plus perfectionniste des hypsters.

Devenu expert en projection, il part au 1^{er} janvier 2018 rejoindre le circuit Noe Cinémas pour relancer l'activité du cinéma itinérant. Il assurera cinq dates par semaine, dans les petites bourgades de sa Normandie natale. Il y emmènera la bonhomie joyeuse et l'humour décapant qui a animé les couloirs de la CST pendant six ans. Cela va rigoler dur au fin fond des salles communales du Pays de Caux !

Bonne route, joyeux camarade !

CAP projectionniste, titres, certifications

En sortant de la Commission nationale des sujets de CAP projectionniste, nous avons fait un point avec Thierry Duchene, inspecteur de l'Éducation nationale, à propos de l'avenir du CAP opérateur-projectionniste et d'autres options en cours.

Aujourd'hui, officiellement, le CAP d'opérateur-projectionniste existe toujours dans le registre national des certifications professionnelles (RNCP). Il ne disparaîtra que le jour où la commission professionnelle consultative, composée de l'Éducation nationale et des représentants de la profession (patronat, syndicats, salariés), en aura fait officiellement la demande. Comme nous l'écrivions à l'automne 2016, le CAP n'apparaît plus comme préalable obligatoire, dans le code du cinéma, à l'exercice de la profession d'opérateur-projectionniste.

QUELLES OPTIONS ?

En l'état, le référentiel du CAP reste utile au sens où il rappelle l'ensemble des compétences de base dont doit disposer toute personne s'occupant de projection, autant dans la mise en place que dans le suivi qualitatif. Cependant, il ne correspond plus aux réelles compétences demandées aux personnels concernés, qui se voient attribuer de nombreuses autres tâches. Les personnels embauchés aujourd'hui ont en général des niveaux de compétence de base plus élevés que ceux d'un CAP, plutôt de type bac pro ou BTS. Et mettre en place une révision du référentiel du CAP ne correspond pas aux besoins, car elle serait notamment limitée dans les domaines d'applications et les niveaux de compétence. La profession a claire-

ment exprimé le souhait de proposer à ses personnels des modules de formation ciblés sur des problématiques particulières, venant en complément des compétences acquises (bac pro ou BTS par exemple).

Certains acteurs de la formation, en liaison avec certains acteurs de la profession, proposent des titres RNCP. Dans ce registre, on trouve des diplômes, des titres et des certifications.

La notion de « diplôme » est un monopole d'État qui relève de différents ministères (par ex. Éducation nationale, Transport, Agriculture, Jeunesse et Sport, etc.). Les diplômes sont de droit dans le RNCP. Les titres et certifications, dont les référentiels ont été établis en ou hors cadre de l'État, sont validés par le CNC (Comité national de certification professionnelle), et seulement ensuite enregistrés dans le registre.

CLASSIFICATIONS

Les référentiels des titres et certificats sont rédigés par les branches professionnelles ou des acteurs de la formation, en dehors du cadre des commissions professionnelles. Les titres de branche sont classés dans une nomenclature de base, éditée en 1969, avec quelques révisions depuis (dernière publication 2013). La classification se fait selon cinq niveaux, de V à I. Le tableau ci-dessous donne les indications d'équivalence avec les diplômes d'État. Mais attention, il n'y a pas de correspondance entre les grades universitaires et les titres de branche, quel que soit leur classement. Ce n'est pas parce que l'on a un titre de niveau IV que l'équivalence du baccalauréat est acquise.

Enfin, les CQP (certifications de qualification professionnelle) ne sont pas classées au registre RNCP.

Alain Besse

Années après le bac	Diplômes et grades français	Niveau de nomenclature française	Titres RNCP certifiés	Niveau de nomenclature européenne
–	CAP, BEP	V	Niveau 5	
Bac	Bac général, techno ou pro	IV	Niveau 4	Niveau 4
Bac + 2	BTS, DUT, DEUG, DEUST	III	Niveau 3	Niveau 5
Bac + 3	Licence, LMD, licence pro	II	Niveau 2	Niveau 6
Bac + 5	Master, DEA, DESS, diplôme ingénieur	I	Niveau 1	Niveau 7
Bac + 8	Doctorat, habilitation à diriger des recherches	I	–	Niveau 8
Dispense de titres	Mère ou père de trois enfants, sportifs de haut niveau			

ADM : UNE ASSOCIATION CIBLÉE

Didier Lesage, ENSLL 1979 section son, et mixeur cinéma et télévision, revient sur les objectifs et les missions de l'ADM, l'Association des mixeurs, qu'il préside. Cette association a été créée le 23 mars 2015, sous l'impulsion de Jean-Pierre Laforce, qui en fut le premier président. La création de l'ADM fait suite à la mise en application en 2013 de la nouvelle convention collective de la production cinématographique. À sa création, quatre-vingt mixeurs ont adhéré. Aujourd'hui, entre cinquante et soixante d'entre eux sont toujours présents, représentant principalement l'activité cinéma.

SUIVRE L'ÉVOLUTION SOCIALE : CONVENTION COLLECTIVE, RÉMUNÉRATIONS, DES ÉVOLUTIONS FORTES À LA BAISSE

Dans la convention collective nationale des techniciens de la production cinématographique de 1950, le métier de mixeur n'existait pas. Il n'y avait alors que le chef opérateur son, dont la définition de fonction précisait [qu'il était] « responsable de la technique et de la qualité artistique des enregistrements sonores... y compris les mélanges ». L'évolution de l'étape du mixage vers une spécialisation à part entière s'est produite progressivement dans les années 50 à 70. Pour autant, la reconnaissance de cette évolution dans les textes régissant les métiers du cinéma, n'a pas suivi. Même lors de la dernière réforme de l'agrément de 1999, les métiers de mixeur, de monteur son ou de bruiteur, n'apparaissaient pas. Ils n'ont été introduits que depuis peu, à l'occasion de la rédaction de la nouvelle convention collective de 2013. N'ayant pas de référence salariale antérieure, les partenaires sociaux ont alors aligné le salaire minimum du mixeur sur celui du chef opérateur son, lequel existait bien dans l'ancienne convention.

Depuis plusieurs décennies, la pratique salariale du mixeur cinéma est assez stable et tourne autour d'une moyenne de 600 € /jour. Ainsi, à la fin des années 90, un mixeur était communément payé 3 200 Francs/jour, soit environ 630 € si on tient compte de l'évolution du coût de la vie. Il faut voir ces montants à l'aune de la responsabilité particulière du mixeur, à la fois technique et artistique.

Or, dans la nouvelle convention collective, les mixeurs ont constaté que leur salaire minimum a été positionné à 360 € / jour. Soit un écart de - 35 % par rapport à la pratique salariale classique ! De plus, l'application de l'annexe III de la convention col-

lective portant sur les films de budgets inférieurs à 3 M€ hors imprévus (3,6 M€ imprévus inclus) conduit à un écart encore plus grand (- 66 %).

Au moment des discussions sur la nouvelle convention collective, si quelques mixeurs étaient adhérents de l'AFSI, aucun n'était syndiqué. Et nul n'a pris la mesure de l'importance des négociations en cours les concernant. La prise de conscience sur cette problématique a donc été tardive, et quelque peu brutale. Aujourd'hui le nombre de mixeurs cinéma représente moins d'une centaine de personnes.

SUIVRE L'ÉVOLUTION DES MÉTIERS

Le métier de mixeur a beaucoup évolué depuis trente ans. Il a bien sûr évolué en complexité et en précision, avec l'augmentation des possibilités techniques et artistiques associées aux outils numériques. Ceux-ci ont permis aux monteurs son de proposer aux mixeurs des montages son bien plus travaillés.

Didier défend l'approche free lance de la profession, considérant qu'elle permet au producteur d'offrir aux réalisateurs un vrai choix dans la composition de l'équipe de postproduction son. Le réalisateur peut ainsi constituer une équipe qu'il choisit et qu'il connaît, ce qui facilite le discours artistique et la cohésion sur les choix techniques et artistiques.

Autre point sur lequel se bat l'ADM, le barème des points de l'agrément. Si le poste de mixeur n'apparaissait pas dans l'ancien barème, il n'apparaît pas plus de façon spécifique dans le nouveau, lequel entre en application dès janvier 2018. Le producteur continue donc à n'avoir aucun avantage à employer un mixeur français. Il est indolore pour lui de le déplacer à l'étranger. Au contraire, notamment dans le cadre de coproductions, il choisira de mettre le poste de mixeur à la charge du coproducteur, ce qui conduit souvent à une délocalisation. Seule l'obtention de la qualification de « collaborateur de création » permettrait de corriger un peu ce problème. L'ADM essaye de travailler sur ce point pour limiter les délocalisations.

D'autres thématiques, plus techniques, occupent l'ADM, comme la gestion des niveaux en salle. Ils y sont effectivement directement intéressés.

**Propos recueillis
par Alain Besse**

▼ Didier Lesage.



JOSEFIN ÅSBERG, LAURÉATE DU PRIX VULCAIN DE L'ARTISTE-TECHNICIEN 2017

Lors de la remise du Prix Vulcain, le 23 octobre 2017, au cinéma Les Fauvettes, Josefin Åsberg a partagé son expérience avec Myriam Guedjali, responsable Communication de la CST.

► *Comment organisez-vous votre travail, avant et pendant le tournage ?*

☞ Je commence par la lecture du scénario et je le divise selon les différents lieux de tournage, par exemple si on construit un décor dans un studio ou si on tourne en extérieur. Et évidemment j'en discute avec le réalisateur et le directeur de la photo. On se rencontre au début pour définir le concept visuel du film et l'ambiance qu'on souhaite lui donner. Ensuite on commence les repérages, je fais les liens et, selon le projet, je fais des recherches – par exemple pour *Snow Therapy*, on a visité plusieurs villages des Alpes.

► *Cela représente donc une partie importante du travail ?*

☞ Oui, avant de me déplacer, j'avais fait des recherches sur tous les villages alpins de ce style, aussi bien en ce qui concerne la situation géographique que sur le style et l'ambiance de l'endroit. J'essaie également de trouver de bons collaborateurs – j'ai des collègues avec qui j'ai l'habitude de travailler, mais ils ne sont pas forcément disponibles – je rassemble donc une équipe sympa pour le département décor, ce qui est très important. En principe, je travaille avec les mêmes menuisiers et les mêmes peintres si nous tournons en Suède. Si nous sommes à l'étranger, je dois en trouver des nouveaux.

► *Quelle formation avez-vous suivie pour devenir directrice artistique ?*

☞ J'ai étudié l'Art pendant deux ans et demi, puis l'architecture et la conception de décors. Ensuite j'ai été engagée comme assistante de trois directeurs artistiques différents pour mes trois premiers films. C'était très utile de voir trois façons différentes de travailler – les films étaient très différents aussi – l'un était un thriller, un autre se passait dans les années 70 – donc un film d'époque – et le dernier était plus poétique. En fait, c'était avec le directeur artistique d'Ingmar Bergman et elle a reçu un Oscar pour *Fanny et Alexandre*. C'était très amusant de travailler avec elle. J'ai beaucoup appris à voir les différentes manières de travailler – j'ai pu piocher ce qui était bien et laisser de côté ce que je trouvais moins bien. À la suite de ces trois longs-métrages, on m'a demandé de faire mon premier film en tant que directrice artistique, sur un film de Lukas Moodysson, *Lilya 4-Ever*, que nous avons tourné en Estonie – Julie Gayet en a parlé lors de la remise du prix hier. C'était le premier film sur lequel j'avais, seule, la responsabilité de la décoration.

► *C'était votre premier souhait, de faire de la décoration artistique au cinéma ?*

☞ Oui, mais j'ai également travaillé comme stagiaire à la télévision suédoise pendant six mois, dans leur département de direction artistique – j'ai travaillé sur plusieurs projets et je me suis rendue compte de ce qu'était la direction artistique ; je l'ai trouvée très intéressante et amusante. Selon le réa-



► Pierre-William Glenn et Julie Gayet.



▲ Julie Gayet et Josefin Asberg.

lisateur avec qui on travaille, ça peut être très différent, dans un sens positif. Chaque film apporte de nouveaux défis !

► **Quel film a été le plus stimulant pour vous ?**

🗨️ Tous ont été très stimulants, chacun à leur manière. Mais le premier était sympa parce que l'action se passait dans l'ancienne Russie. En fait, nous avons construit les décors en studio. C'était une grande responsabilité parce que c'était le premier film que je faisais seule. Mais j'ai également apprécié de travailler sur *Snow Therapy* et sur *The Square*.

► **Combien de films avez-vous à votre actif ?**

🗨️ Je ne sais pas !!! J'ai fait mon premier film en 2002, il y a 15 ans donc.

► **Quelle est votre relation avec le réalisateur ? Et avec le directeur de la photo ? Comment travaillez-vous ensemble pour créer l'ambiance visuelle ?**

🗨️ Je commence très tôt dans la préparation du film, surtout avec Ruben parce que nous sommes amis. Actuellement, pendant le lancement de *The Square*, nous parlons déjà de son prochain film. Il nous l'a présenté – au directeur de la photo et moi-même – puisque nous étions tous les trois au Festival du film de San Sébastian. Ensuite il écrit le scénario ; je commence donc avant même que le scénario existe, sur les films de Ruben ! Nous parlons beaucoup ! Sur les autres projets, j'essaie également de commencer le plus tôt possible, à faire des recherches et réfléchir au ressenti qu'auront les spectateurs en regardant le film. À travers les couleurs par exemple... est-ce un

film très réaliste ? Et même s'il est réaliste, peut-on inciter les gens à le ressentir d'une certaine façon, même si ce n'est pas évident ? On peut dégarnir un décor et choisir des coloris qui provoqueront un certain ressenti chez les spectateurs. Je travaille de très près avec le réalisateur et avec le directeur de la photo sur les différents décors. Je fais beaucoup de recherches pour trouver les extérieurs adaptés, ainsi que sur le lien entre les décors – ça fait un grand puzzle ! Par exemple, si on choisit une maison comme décor, on ne pourra plus filmer un autre élément parce qu'ils se ressemblent trop. Il faut faire beaucoup de recherches pour trouver les endroits idéaux. Je travaille avec la personne qui fait tous les repérages et je sélectionne les endroits les mieux adaptés pour les présenter au directeur de la photo et au réalisateur. Eux n'ont pas besoin de voir tous les décors repérés – il y en a parfois beaucoup – c'est moi qui leur en présente deux... Pour certains films, il y a vraiment beaucoup de décors et je suis le filtre entre la personne qui fait les repérages et le réalisateur. Comme ça, j'ai tous les décors en tête et je sais ce que je vais en faire. C'est donc plus facile pour moi d'expliquer au réalisateur pourquoi on devrait tourner ici plutôt que là... parce qu'ensuite on ira tourner dans un de ces décors... nous aurons alors une bonne cohérence entre les endroits.

► **Même si vous travaillez en équipe, est-ce toujours le réalisateur qui a le dernier mot ?**

🗨️ Oui bien sûr ! Mais on espère toujours travailler avec un réalisateur qui nous laisse la liberté dans un certain cadre.

► **Vous aimez votre travail ?**

🗨️ Oui je l'adore !



© Photos : DR

ARCINUM – EUPALIA SAS

Le numérique, matériau instable et éphémère qui pose un défi pour sa conservation à long terme

Contrairement aux supports traditionnels que sont la pellicule et le papier, le « support numérique » est constitué d'une chaîne technique complexe, allant des supports de stockage aux outils informatiques de réinterprétation des contenus. Pour la conservation à long terme, cela soulève plusieurs problèmes. Les supports de stockage numérique ont très généralement des durées de vie courtes, allant de quelques années à quelques dizaines d'années au mieux dans le cas de certaines bandes magnétiques. Les durées de vie des appareils de lecture des supports, qui reposent sur des technologies de pointe fragiles, sont également très limitées.

Ainsi, les contraintes cumulées des supports et des appareils de lecture impliquent une migration perpétuelle, c'est-à-dire une recopie régulière des contenus sur des supports plus récents. Par exemple, les bandes magnétiques LTO doivent être recopiées vers des bandes de nouvelle génération tous les trois à cinq ans.

Enfin, la nature numérique des contenus fait nécessairement intervenir une forme de codage, et donc un outil, généralement logiciel, capable de décoder les contenus pour les restituer sous une forme accessible. De tels outils dépendent eux-mêmes d'environnements techniques généralement très complexes et en perpétuelle évolution : matériels (processeurs, interfaces d'entrées/sorties programmables, etc.) et logiciels (systèmes d'exploitation, environnements d'exécution tels que .Net ou Java, etc.). L'assurance d'une accessibilité (c'est-à-dire du bon décodage) à long terme des contenus nécessite de pallier l'obsolescence rapide des environnements techniques. Pour cela, deux grandes catégories de solutions existent.

QUELLES SOLUTIONS ?

La première consiste à convertir les contenus eux-mêmes vers les nouveaux formats au fur et à

mesure de leur évolution. C'est une solution qui présente des risques importants de dégradation des contenus (perte de certaines caractéristiques, déformations du signal) et qui représente un coût important lié à la nécessité de traiter l'ensemble des données à chaque conversion.

La deuxième catégorie de solutions consiste à maintenir fonctionnel l'environnement « logique » d'origine sans modifier les contenus, c'est-à-dire disposer à tout moment d'un outil capable de décoder les contenus originaux. Cet outil pourra prendre des formes différentes dans le temps. Il peut concerner spécifiquement un format de fichier (par exemple l'IMF), et l'on parle alors de normalisation, ou bien concerner un environnement plus générique, jusqu'à un système complet, et l'on parle alors d'émulation ou de virtualisation.

Le tableau ci-dessous présente un comparatif des caractéristiques de ces différentes solutions.

Toutes ces approches ne sont pas exclusives les unes des autres, et il est par exemple possible d'encapsuler par virtualisation un outil d'accès à un format normalisé pour en garantir la fonctionnalité à long terme, ainsi que des outils de conversion (par exemple IMF vers DCP) qui pourront être utilisés à la demande, selon les besoins futurs.

ACCÈS À LONG TERME AUX CONTENUS NUMÉRIQUES : DÉCODER ET RESTITUER LES INFORMATIONS

Les technologies d'émulation et de virtualisation sont très complexes, et ne font que déplacer le problème de l'environnement technique nécessaire aux outils de décodage vers un autre environnement, tout aussi complexe, voire davantage car plus récent. Pour l'accès à long terme, il conviendrait donc qu'une approche basée sur ces technologies apporte principalement une réduction drastique de la complexité de l'environ-

	Coûts initiaux	Coûts récurrents	Traitements de données récurrents	Risque de perte du sens	Intégrité / authenticité	Généricité / évolutivité	Interopérabilité
Conversions régulières	+	--	--	--	--	--	++
Normalisation	-	- à ++	+	- à +	+	-	+
Émulation	-	+	+	-	++	+	+
Arcinum	-	++	+	+	++	++	+

nement technique. C'est précisément ce que propose la technologie Olonys développée par Eupalia.

Il s'agit d'une technologie de machine virtuelle qui comprend cinq niveaux de processeurs imbriqués comme des poupées russes. À partir d'un processeur disposant de fonctionnalités complètes telles que disponibles avec les processeurs actuellement commercialisés (x64, ARM), les autres processeurs font décroître la complexité jusqu'à un processeur généraliste d'architecture minimaliste (deux types d'instructions de base) nommé URisc. Ces processeurs logiciels jouent le rôle d'intermédiaires et de traducteurs entre des logiciels complexes (décodeurs de formats, applicatifs) et les plates-formes matérielles et logicielles réelles, actuelles ou futures.

L'algorithme du processeur le plus simple représente la clé d'accès aux contenus numériques préservés au moyen d'Olonys. Il tient sur une cinquantaine de lignes et ne fait appel qu'à des concepts informatiques très simples, ce qui le rend accessible à un programmeur débutant.

Sur le principe, la technologie Olonys est agnostique vis-à-vis des supports de stockage, et peut ainsi être adaptée aussi bien à des supports optiques traditionnels, comme la pellicule et le papier, qu'aux dernières technologies de stockage dans le cloud.

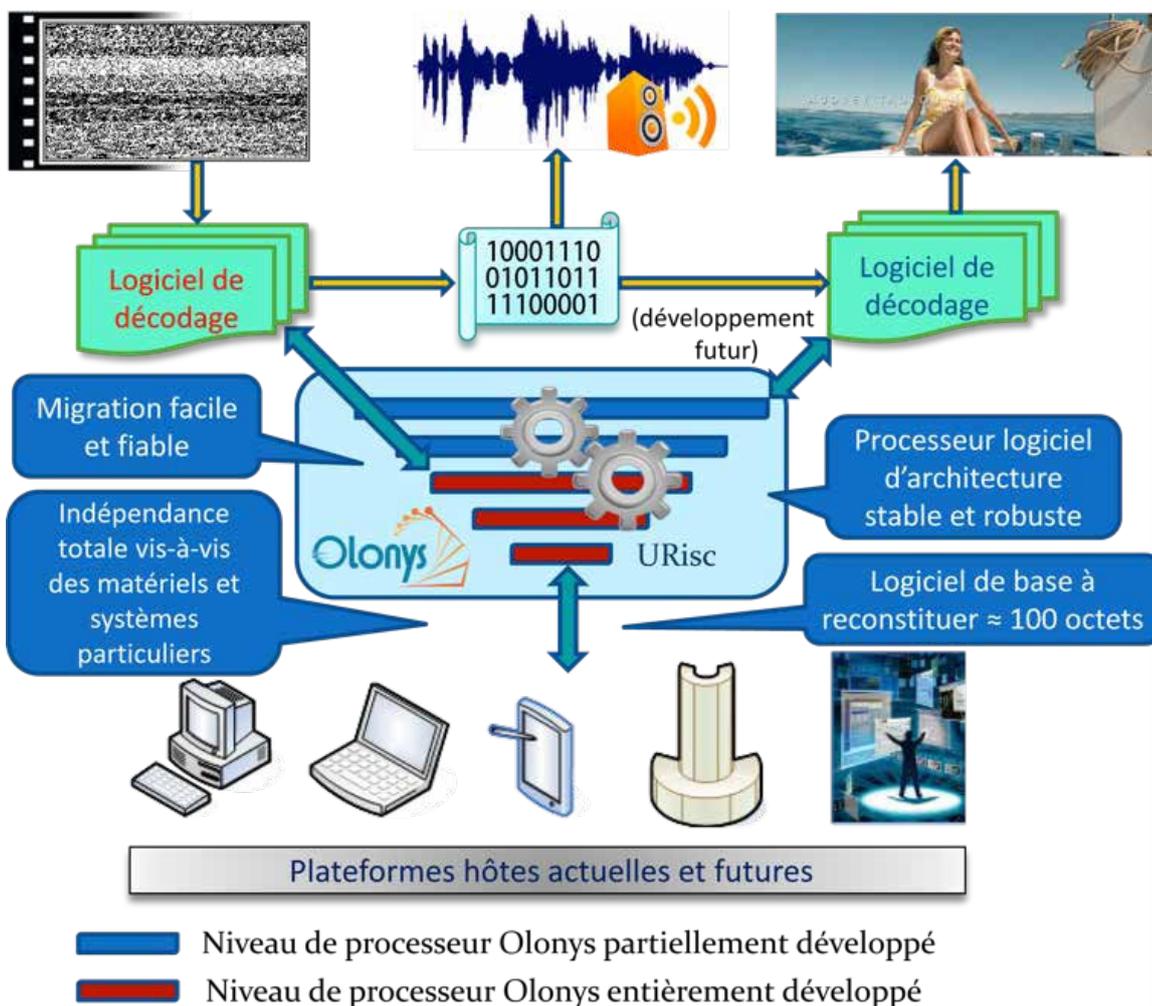
LE PROJET ARCINUM : DÉCODEUR AUTONOME POUR SUPPORT PÉRENNE

Le projet Arcinum (Archivage des œuvres cinématographiques numériques), soutenu par le CNC, a pour objectif d'adapter la technologie Olonys au support pellicule photochimique.

L'association d'un système informatique « intemporel » à un support dont la durabilité n'est plus à démontrer (plusieurs siècles pour la pellicule noir et blanc) permet de produire une solution d'archivage numérique « passif », c'est-à-dire qui ne nécessite pas de maintenance régulière dès lors que le support est stocké dans de bonnes conditions. Il s'agit ainsi de conférer au numérique les propriétés d'archivage du film.

Le projet se focalise dans un premier temps sur l'archivage du son qui représente des volumes moindres et dont l'archivage sur pellicule, à l'ère du numérique, n'est plus possible en analogique, contrairement à l'image.

Les informations numériques sont stockées sous forme de codes-barres bidimensionnels, par un ensemble de points noirs ou blancs représentant les valeurs 0 ou 1. Le système Olonys est en charge de

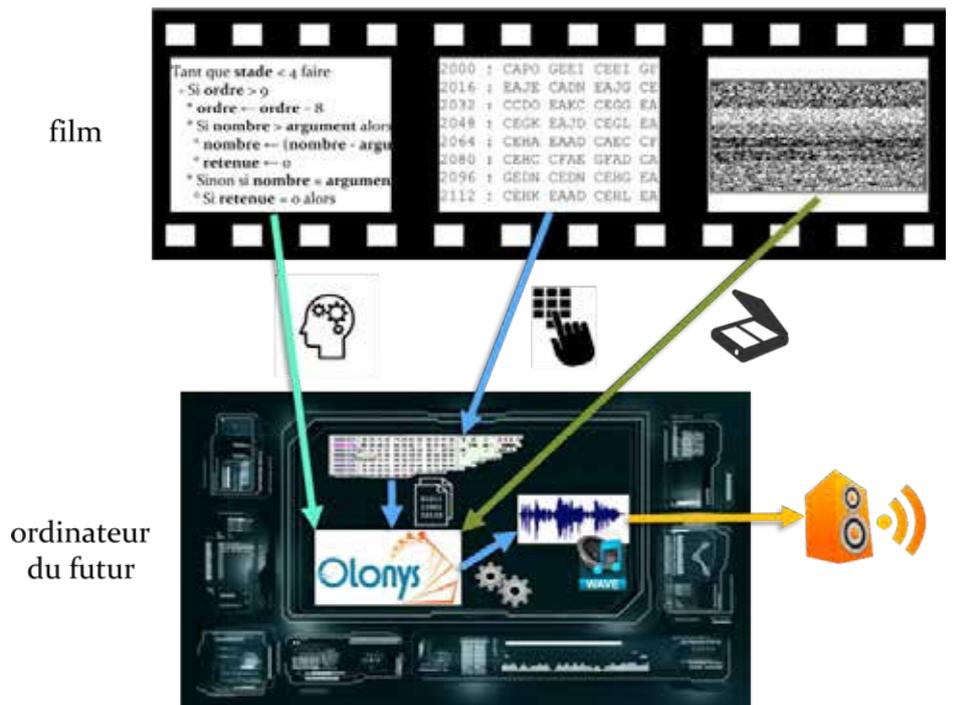


◀ Figure 1 : vue d'ensemble de la solution Arcinum

décoder et corriger automatiquement les informations contenues dans ces codes-barres, une fois ces derniers scannés. La figure 1 présente une vue d'ensemble de la solution développée dans le projet.

La solution prend la forme d'un ensemble d'une douzaine de vues sur la pellicule qui guident l'utilisateur futur dans la procédure à suivre pour régénérer les données, et contiennent en clair les données nécessaires à l'initialisation du système. Suivent les codes-barres contenant successivement des données système complémentaires et les données numériques conservées, sans que l'utilisateur n'ait à faire de distinction dans le traitement de ces différents codes-barres. La figure 2 schématise la procédure à suivre pour restituer des données numériques sonores conservées sur pellicule.

► Figure 2 : procédure de restitution de sons numériques conservés sur pellicule.



APPLICATION À LA RESTAURATION DU SON NUMÉRIQUE 5.1

À partir de 1992, le son de cinéma passe au numérique avec le Dolby Digital puis le DTS. Ces technologies ont marqué les années 1990 et 2000, mais sont aujourd'hui devenues complètement obsolètes, ce

qui nous rappelle bien leur nature numérique ! Bien sûr, le problème d'accessibilité à long terme décrit plus haut se pose pareillement pour ces contenus, et l'intérêt de les traiter contre l'obsolescence apparaît ainsi clairement.

Pour y remédier, nous développons une solution de restauration de ces contenus vers la technologie Arcinuum, solution qui sera étendue aux contenus plus récents et complexes : image avec en particulier la gestion du format Jpeg2000, et son (y compris immersif) nativement numériques.

Vincent Joquin, président d'Eupalia Sas
www.eupalia.com

PIXELS MORTS

Anecdotes et réflexions du côté technique de la distribution

L'outil numérique a une valeur indiscutable de progrès, et c'est bien son problème. Car son ergonomie a toujours masqué sa réelle complexité. Un enfant de 8 ans pourrait certes lancer une projection, mais il faudrait des compétences relevant de l'ingénierie pour intervenir sur la partie software des machines. Et le fossé s'est creusé ici. Cette intrusion d'un outil démocratique par excellence, s'est rapidement traduite par une diminution du personnel technique à tous les échelons de la chaîne, des laboratoires aux cabines de projection. Il est donc paradoxal de constater que les compétences (comprenez les

emplois) ont été diminuées au moment où il aurait précisément fallu les renforcer. Je souhaite donc aborder ces problématiques récentes, qui arrivent aujourd'hui parce que le monde numérique est intransigeant, mais plein d'ironie aussi.

LE NOMMAGE DES DCP

C'est un sujet qui me préoccupait peu aux débuts du numérique. Si le film et sa version étaient identifiés, c'était pour moi le principal. La première fois que m'y intéressais, c'était en 2012 pour un problème alors

complètement inédit : des salles nous appelaient car leurs KDM ne correspondaient pas à la version du DCP qu'elles avaient reçu...

Il faut se replacer dans le contexte de l'époque pour comprendre comment cette problématique bien connue aujourd'hui, était nouvelle alors. Les changements étaient en effet assez rares en 35 mm, et consistaient, le cas échéant, en l'ajout d'un logo partenaire sur l'internégatif, et une fois passée la validation de la copie 1, les autres copies suivaient. Mise sur palette, routage vers les stocks et enfin les salles. Hier, quiconque aurait voulu effectuer un changement de dernière minute aurait été confronté à l'inevitable coût du métrage déjà tiré. Aujourd'hui, le numérique est notre ami. On peut profiter du progrès à moindre prix, changer sans préavis, quelques jours avant la sortie si c'est nécessaire. Et pour illustrer le champ des possibles, j'ai choisi quelques cas de figures, triés sur le volet...

SCÉNARIO CATASTROPHE

Je travaille sur un film français qui a été tourné en langue étrangère. La version du film que je reçois est intitulée FTR-12. Déjà, je salue le fait que la numérotation de la version ait été suivie. Et j'ai une petite pensée à l'égard du directeur de postproduction pour les douze versions... C'est énorme, le chemin a dû être semé de terribles embûches. Heureusement, pour nous ça va être beaucoup plus simple, méthodique, réglé comme du papier à musique.

Pour commencer, je lance le sous-titrage, ce qui me permet d'avoir le mois suivant un premier DCP sous-titré qui sera utilisé pour les projections presse, et qui sera sobrement étiqueté pour les besoins de la logistique « DCP-Presse ». Parallèlement au sous-titrage, le doublage est lancé. Quant à l'audiodescription et au sous-titrage SME, ils sont prévus pour Canal+, mais ne pourront pas être inclus dans le DCP. L'Audiodescription demande en effet cinq semaines de temps de fabrication, une fois le doublage terminé.

Nous avons de la chance, car sept semaines avant la sortie du film, le « DCP-Complet » est prêt, il comprend la VF – une seconde CPL – et une VOST corrigée. Le réalisateur tenait absolument à apporter des nuances dans certains sous-titres qu'il avait vus en projection presse. Sa supervision n'était pas contractuellement imposée, mais nous acceptons parce que nous sommes des gens sympas et puis, le réalisateur parlant très bien français, ses avis sont plutôt pertinents. Donc si le sens peut être amélioré, on n'hésite pas. Après tout, le film n'a pas circulé, et une troisième CPL ne va pas nous tuer. Dix copies sur disques durs sont commandées pour les besoins divers (classification, pré-visionnements d'exploitants, sélections festivals). Pas davantage, car à sept semaines de la sortie, tout peut encore arriver.

Le mois suivant, la situation se corse puisque la production nous annonce qu'une bobine doit être recalculée à la suite d'un oubli de crédit au générique final. Mon laboratoire reçoit une version FTR-13. L'audiodescription et les sous-titres SME sont finalisés plus tôt que prévu, on profite donc de l'occasion pour les intégrer à cette troisième version. Le DCP-Complet-Définitif ne compte donc plus deux mais trois CPL (n° 4, 5 et 6). Je demande le feu vert au service marketing pour lancer les commandes de disque dur et pré-chargements sur les plates-formes d'envois dématérialisés. Nous sommes à trois semaines de la sortie, et on me demande d'attendre quelques jours de plus. Ça, ça n'est jamais bon signe. Mais je suis d'un naturel pessimiste, alors envisager le pire est devenu une sorte d'atavisme. C'est toujours mieux de prévenir que de courir derrière les mauvaises versions de DCP... À ce stade, le plus embêtant serait un logo à ajouter, mais sur ce point je suis tranquille : le partenariat qui devait être conclu est finalement tombé à l'eau. Pourtant je tiens bon devant l'équipe de la programmation qui me tance sept fois par jour pour avoir davantage de disques durs. Sans réponse ni délai à leur apporter, je m'isole, je déjeune seul le midi à mon bureau et arrive plus tôt le matin pour ne croiser personne. Je filtre mes appels et ne leur réponds que par e-mail.

Je tiens bon deux jours durant avant que la sentence tombe : le partenariat qui était annulé n'est plus annulé, et il faut ajouter un logo de toute urgence devant le film... Je suis bien content d'avoir tenu bon, mais l'équipe de la programmation fait grise mine. Certaines ententes de programmation ont fait circuler les disques durs de pré-visionnement de leur côté pour les ingester, au cas où... Que nenni, il faudra en plus relivrer le bon DCP à tout le monde, s'assurer que les salles qui ont déjà chargé la mauvaise version ingestent bien la nouvelle...

Les mauvaises nouvelles s'enchaînent : je refuse le DCP-Complet-Définitif-Logopartenaire (CPL n° 7, 8 et 9) puisque si le logo partenaire est bien là, le logo du producteur a disparu... La cinquième version, le DCP-Complet-Définitif-Logopartenaire-OK arrive dix jours avant la sortie et avec trois nouvelles CPL : n° 10, 11 et 12.

Le film est distribué sans autre problème notable, et enfin le jour J arrive, la sortie en salles. La programmation continue d'œuvrer pour sa belle et longue carrière, tandis que moi je tourne déjà la page. On prend les chiffres le mercredi soir avec l'équipe du film. En fin de soirée je parle avec un technicien qui évoque ce plan juste avant le générique final que, lui, a trouvé vraiment pâle. Sur le coup j'ai un haut-le-cœur parce que moi aussi je l'ai trouvé pâle, ce plan. Un léger doute qui m'avait poussé à demander au laboratoire de vérifier. Et pourtant très vite le doute avait été écarté. L'étalonnage, m'avait-on répondu,

était identique à la version précédente...

Stop. Quelle version précédente ? La version FTR-12 ou la version DCP-Complet-Définitif-Logopartenaire-PasOk ??? Il est 23 h 30 le mercredi de la sortie et personne n'est capable de me répondre. Le lendemain matin, on s'aperçoit que le technicien avait raison. En recalculant le générique de fin, le labo d'origine avait utilisé la mauvaise LUT de conversion et faussé l'étalonnage de la dernière bobine. Personne n'y a rien vu car cette bobine ne comprenait que le générique final sur fond noir et ce fameux plan en contre-jour.

Dès le vendredi, on renvoie donc aux salles une sixième version du film, une FTR-14 nommée DCP-Complet-Définitif-Logopartenaire-Ok-Corrigé et trois nouvelles CPL : les n°13, 14 et 15. Le lundi qui suit, on le passe à répondre aux sollicitations des salles qui constatent que les KDM reçues ne correspondent pas aux DCP ingestés...

Il faut cerner ici le cœur des enjeux de la distribution numérique : rendre clair ce que la multiplication des versions a rendu confus, car chacun des cas de figures énumérés ne manquera assurément pas, tour à tour, de se reproduire. Et je n'ai pas évoqué les ambiguïtés qui s'immiscent dans chaque conversation à chaque fois que l'on parle de DCP, copie ou version...

LA VERSION

Il faut distinguer deux types d'emploi du mot version. Au sens du producteur, et de l'œuvre, le film est une version de postproduction : un montage-image étalonné, un montage-son mixé... C'est le film terminé. La convention de nommage prévoit une numérotation de type FTR-n, où « n » désigne ce numéro de version. Elle prévoit aussi l'utilisation d'une balise-TMP pour les versions non finales, ce qui est ironique, car en tant que distributeur toutes les versions que nous recevons SONT finales... jusqu'au moment où l'on reçoit une nouvelle version finale...

Le distributeur lui, va décliner le film en versions de distribution (le reversioning en anglais) : doublage, sous-titrage, options d'accessibilités aux handicaps sensoriels. Le distributeur peut aussi exploiter le film tel qu'il a été livré, mais cela arrive de moins en moins souvent. Aujourd'hui, le nombre de versions de distribution disponibles pour un film donné peut aisément dépasser la dizaine si l'on prend en compte les associations possibles entre VOST et VF, 5.1 et mixage immersif, 2D et 3D, SDR et HDR, sans compter les pistes HI, VI, DBOX, etc. Quand un package ne contient pas toutes les options d'accessibilités, la convention de nommage prévoit d'ajouter après la balise FTR-n, la balise -pre, ce qui est insuffisant pour résoudre notre problème, car une seule version de distribution (la convention s'applique aux CPL) ne constitue pas systématiquement un package complet.

LE DCP

Le terme DCP (ou « copie numérique », tout aussi ambigu) est régulièrement utilisé pour désigner indifféremment la CPL, la PKL ou le disque dur...

DCP est l'acronyme de Digital Cinema Package. Il est important d'insister sur la notion de « digital » et « package », car ces deux notions désignent clairement ce qu'est un DCP : une entité immatérielle (des fichiers) représentant un package, un tout. Clairement, pas le disque dur. Ce pourrait être la CPL, mais comme évoqué plus haut, un DCP peut en contenir plusieurs.

En toute logique le terme DCP désigne la PKL (le P est pour package), nommée dans la plupart des cas à la manière des CPL, mais dans d'autres, avec plus de liberté, comme les Noms-à-Rallonge utilisés dans mon exemple, ou encore le nom du film associé à une date, tout simplement.

CONCLUSION

La convention étant relativement bien suivie de tous, il est facile d'identifier les CPL qui circulent aujourd'hui. Mais une chose nous manque toujours cruellement : l'ergonomie. Comme on l'a vu, le nombre de versions explose, et les abus de langage apportent eux aussi une certaine part de flou artistique. S'il est facile d'identifier les CPL, la tâche est plus ardue pour les DCP, parce qu'ils sont souvent composés de plusieurs versions de distribution. Quant à la numérotation des disques durs, c'est l'improvisation totale.

Une première piste pourrait être de laisser la rigueur au nommage des CPL, tout en trouvant une solution plus pragmatique pour identifier chaque DCP :

- Le DCP est-il final au sens de « version de postproduction » ?
- Le DCP est-il complet ? Inclut-il toutes les « versions de distribution » ?
- Le DCP comporte-t-il un logo partenaire ?
- Le DCP nécessite-t-il une Version File corrective ?

Et enfin, une seconde piste serait, non pas d'utiliser un nommage, mais un système de numérotation intuitive, qui servirait à la fois pour l'identification des DCP et ses duplications physiques. DCP. Ne serait-ce pas là, le rêve absolu ?

Ou alors, on peut espérer qu'une certaine discipline se mette en place petit à petit, que moins de versions de distribution ne voient le jour, et qu'il sera à nouveau possible de ne faire les choses qu'une seule fois... Ne serait-ce pas, là aussi, le rêve absolu ?

Romuald Lagoude



▲ Romuald Lagoude.

INNOVATIONS 2017 ET PROSPECTIVES 2018

Les grands événements technologiques 2017, du NAB à l'IBC, en passant par Cinemacon ou le Satis, ont apporté leurs lots d'innovations toutes autant révolutionnaires qu'inquiétantes. Il ne s'agit pas ici de savoir si le monde est fou, ou plutôt l'humanité, ou si l'industrie va poursuivre sa fuite en avant inhumaine. Quoique ! Il y a bien longtemps que les industriels ne se préoccupent plus de savoir ce dont nous avons besoin, mais plutôt de nous imposer l'envie de ce qu'ils ont à proposer. Petit florilège.



▲ Cinemacon Las Vegas.

LA DIFFUSION DES IMAGES

Cinemacon, IBC et congrès FNCF se sont mis d'accord sur un sujet : les écrans émissifs de grandes dimensions. Les deux solutions présentées, dont nous avons déjà parlé, issues des laboratoires Samsung et Sony, sont impressionnantes, en taille (entre 5 et 10 m), en qualité et en prix. Ce sont les ballons d'essai de technologies qui vont, très probablement, rapidement devenir des alternatives crédibles à la projection. Quel architecte ou quel exploitant n'a jamais rêvé de supprimer la cabine de projection et son faisceau de projection si pénalisant dans la conception de la salle ? Et puis les capacités en luminance et en contraste sont impressionnantes. Les solutions présentées sont encore sur le principe des grands écrans vidéo que l'on voit dans les stades ou sur les façades des immeubles, des caissons accolés les uns aux autres. À l'IBC, nous avons des murs d'écran vidéo de 12 m par 6 m, tout à fait impressionnants. Mais déjà d'autres solutions techniques font le buzz, des écrans plus fins, plus souples. Aurons-nous le temps de construire les bonnes salles pour chacune de ces technologies, si vite bousculées par la suivante ?

En attendant ces écrans émissifs, les projections évoluent. Nous vous avons parlé au printemps de l'Escape proposé par Barco (un écran central, deux écrans latéraux). Dans cette Lettre que vous lisez actuellement, c'est la solution CGR ICE que nous découvrons (ambiance lumineuse via multi-écrans). Là aussi, les architectures doivent être plus ou moins adaptées, et les coûts sont imposants.

N'oublions pas les sources laser des projecteurs. C'était annoncé depuis trois ou quatre ans ; 2017 devait être l'année du laser. Cela s'est réalisé. De plus en plus de salles sont équipées, certains multiplexes très récents ont même ouvert uniquement avec des sources laser dans les projecteurs (Cap Ciné devenu CGR à Nîmes par exemple). Tous les problèmes ne sont pas encore parfaitement résolus, notamment le speckle, mais on avance. Les gains en coûts d'exploitation ? Nous n'en sommes encore qu'aux vœux pieux, mais l'expérience va s'accumuler maintenant rapidement. Rendez-vous dans un an.

HDR, HFR, 4K ? Seul ce dernier point a fait de réelles avancées. De plus en plus de salles s'équipent en 4K. C'est plus complexe à régler, à maintenir, mais cela avance, le 4K remplaçant « naturellement » le 2K qui avait remplacé la pellicule... Mouvement perpétuel, quand tu nous tiens. Le HFR au cinéma ? Le film de Ang Li. Mais qui l'a vu dans sa technologie native ? Le HDR ? Le discours technico-commercial continue son petit bonhomme de chemin, nul doute que de nombreuses étapes nous seront proposées dans les mois qui viennent. Ce n'est peut-être plus en fait qu'un problème de projecteur. Et peut-être aussi de savoir

▼ VR au Satis.



© Photos : Alain Besse

ce dont on a besoin. Beaucoup des présentations technologiques de l'année ont vanté la joyeuse idée que nous n'avions jamais vu autant de détails, autant de précision, autant de choses. Ou en est-on de la réflexion sur cet hyperréalisme photographique dont nous parlons depuis dix ans et les premières images 8K que nous avons pu regarder ? Un bout de réponse ci-dessous.

La maintenance. Parlons salles de cinéma. Qu'est-ce que la maintenance aujourd'hui en exploitation ? Beaucoup d'informatique, un peu de traitement de l'air, et aussi la qualité des projections. La complexification des outils technologiques fragilise le résultat tout au long de l'exploitation. Les « intégrateurs » (drôle de terme) ont engagé des démarches intéressantes dans ces domaines, mais la réalité du terrain leur impose le plus souvent un travail à minima. Les réflexions engagées il y a trois ans avec la CST, et mises en sommeil depuis, devraient être relancées en 2018. Il pourrait y avoir urgence, comme nous l'indiquent certaines remontées de spectateurs ou de professionnels du cinéma fréquentant les salles.

PRODUIRE ET POSTPRODUIRE

Il n'est pas une journée qui n'apporte une nouveauté. Les salons en ont exposé beaucoup et vous en avez déjà lu tous les comptes-rendus. Retenons-en trois : le 8K, l'IP et la VR.

Le 8K, car des caméras commencent à apparaître, chez Sony et chez Red, par exemple. À l'autre bout de la chaîne, le stand NHK de l'IBC était impressionnant en termes de moniteurs 8K, démontrant que 8K et espace colorimétrique élargi, cela solutionnait beaucoup de problématiques sur la perception des images. Gardez vos télé UHD pour la Coupe du Monde de foot, mais n'en doutez pas, pour les JO de Tokyo en 2020 (tiens, comme le rec 2020), préparez vos cartes bleues, vous passerez au 8K.

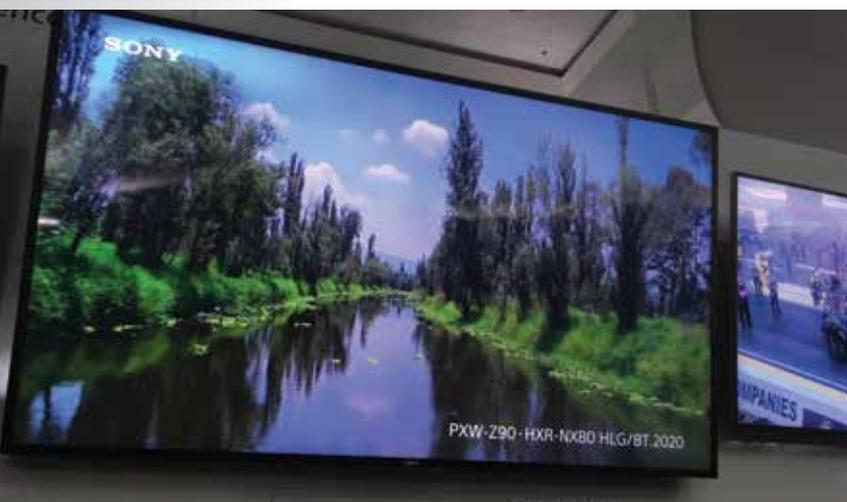


▲ Stand CST au congrès FNCF.

▼ IBC 2017.

Produire en IP. La nouvelle norme SMPTE ST 2110, accompagnée de la recommandation de l'Amwa IS 05 (spécification d'interface) ont pris leur envol. Ces organisations de référence permettent aujourd'hui la mise en place de solutions de postproduction dans le cloud, en ligne, avec des options de gestion des signés image et son séparés et non plus embeddés. De multiples périphériques peuvent être connectés, synchronisés sur une horloge universelle hors système via des switches. Ah, il faut de la bande passante (10 mini, mais encore mieux avec 25 ou 100 Mb/s). Bien sûr, ces interfaçages sont agnostiques en termes de format de fichier, ainsi que de compression ou non. IBM, NEXC, EVS et quelques dizaines d'autres développent des solutions en ce sens.

La VR. Cannes a créé un mini-festival parallèle. D'autres événements ont parsemé l'année. Cette VR trouve sa place. Nous sommes plusieurs à considérer qu'il ne faut pas placer la VR en opposition frontale avec la télé ou le cinéma. Il s'agit à mon point de vue d'un nouvel art (10ème, 11ème, je ne sais plus), qui va créer son propre marché, sa propre écriture,



son propre univers. Et qui participera probablement à une évolution envisageable des multiplexes de cinéma diversifiant leurs activités. Longue et belle vie à la VR et à ceux qui l'apprécient.

On peut y ajouter aussi un nouvel essor sur les actions de sauvegarde, principalement dans le cloud, comme l'IBM Cloud Storage.

ORGANISATION

Un peu de franco-français. Le débat avec les pouvoirs publics lors du dernier congrès des exploitants a été encore plus intéressant. L'exploitation a rappelé quelques points essentiels qui lui paraissent garantir la pérennité du média salle de cinéma. Si le rôle social et culturel de la salle de cinéma n'est nié par personne, les conditions d'exploitation sont fortement attaquées. En premier la chronologie des médias. Ces dernières années, seule la salle a fait des efforts (réduction d'un an à quatre mois de la fenêtre d'exclusivité par exemple). Elle n'est pas vraiment payée de retour, étant encore plus attaquée avec des demandes, y compris du Sénat, pour ramener cette fenêtre à trois mois. La FNCF dit : « Non ! ».

La piraterie reste très préoccupante. M. Seydoux l'a encore rappelé avec brio, c'est 1,3 milliard d'euros qui sont perdus à cause de la piraterie. Le marché vidéo a vu son chiffre d'affaires

amputé de moitié ! Il est fondamental que l'amende automatique soit mise en place et que la chronologie des médias soit respectée, a-t-il été martelé.

Madame Bredin, présidente du CNC, a rappelé que cette notion de chronologie des médias date de la diffusion hertzienne de la télévision, et n'est plus adaptée aux données macro-économiques de la diffusion numérique. Elle demande donc que le débat soit ouvert, non pas en s'arc-boutant sur le passé, mais en réunissant les professionnels sur les nouvelles conditions du monde numérique.

Voilà. Un petit aperçu de quelques généralités que l'on peut retenir, autant sur ce que nous a offert 2017 que sur ce que va nous proposer 2018. Reiser le disait : « On vit une époque formidable ! ». Alors profitons-en, et restons vigilants.

Alain Besse

© Photos : Alain Besse



▲ Auditorium Lumière – Cannes.

PROJECTIONS AU CONGRÈS DE LA FNCF

La journée des distributeurs du congrès de la FNCF est sans doute l'événement le plus espéré et le plus représentatif de l'exploitation cinématographique. Projeter plus de 200 bandes-annonces des films à venir est un marathon artistique, mais aussi un marathon technique. Et afin que les œuvres soient idéalement présentées, la Fédération met un point d'honneur à proposer les meilleures conditions techniques possibles, en partenariat avec les intégrateurs habituels. Petit descriptif.

Comme d'habitude, Christie et Barco était représentés en cabine, via les intégrateurs CDS et Cinemecanica.

Côté Barco, deux projecteurs Barco DP4K40LHC. Ces projecteurs avec sources laser intégrées sont à haut contraste, et notamment certifiés par Eclair Color. Mais comme le système Eclair Color induit une absorption d'environ 30 % du flux lumineux pour le traitement de l'image, il a été nécessaire, afin d'éclairer

comme il faut l'écran de 18 mètres de base, d'installer deux projecteurs. Comme pour toute projection laser, la climatisation est fondamentale pour la bonne stabilité des diodes laser. Deux refroidisseurs par machine, chacun alimenté en tri 16 ampères, ont été installés.

Côté Christie, les sources laser sont externes aux projecteurs. Douze modules de génération de lumière ont été installés. Chaque module émet une lumière blanche. Mais tous n'émettent pas le même blanc. Trois groupes de longueurs d'onde légèrement différentes par couleur primaire sont prévus (Module R, module L et module One). En projection 2D, six modules ont été utilisés. En projection 3D, les douze étaient utilisés. Au maximum, le flux lumineux émis était de 58 000 lumens. La puissance du système de refroidissement nécessitait une alimentation en 14 kW.

En complément, l'installation Dolby Atmos, en fixe dans le CID, a été utilisée.

KIT LASER RETROFIT

Dans la fuite en avant technologique introduite dans l'exploitation cinématographique par les outils numériques, l'exploitant est submergé d'innovations qui bousculent dangereusement ses plans de financement. À peine avait-il acquis un premier projecteur qu'il devait en changer pour atteindre au nirvana des Série 2. Mais voilà qu'à peine cette belle machine installée en cabine, avec une lanterne à brûleur au xénon, qu'on lui explique que cette source de lumière est dispendieuse et peu qualitative, et qu'il lui faut un projecteur avec source laser. Avant probablement autre chose dans quelques années, voire quelques mois.

Changer à nouveau de machine n'est pas raisonnable en investissement à aussi court terme. Par ailleurs, en termes économiques, changer aussi rapidement d'équipement n'est pour le moins pas raisonnable. Aussi, certains fournisseurs essaient de proposer des solutions intermédiaires qui permettent d'évoluer sans tout changer.

PRINCIPE DE SOLUTION BARCO

Dès le début de sa fabrication de projecteurs numériques, Barco a équipé ses projecteurs de systèmes optiques de lanternes interchangeable. En quelques tours de clés, on peut enlever le bloc optique miroir/brûleur pour le remplacer par un autre.

Aujourd'hui, Barco propose un kit, répondant au « doux » nom de Retrofit, qui permet d'installer une source laser phosphore en lieu et place du bloc xénon. Nous verrons plus loin comment cela se fait.

LE CONCEPT RETROFIT

L'opération de remplacement est assez simple. Tous les projecteurs Barco disposent d'un Lamphouse. On le retire, ainsi que le bloc d'amorçage. On démonte également le redresseur, en général extérieur au projecteur. On démonte également le miroir de renvoi. Avec les sources xénon, le brûleur est perpendiculaire à la surface de l'intégrateur de lumière. Il faut donc un miroir. Avec le laser, la source de lumière est placée directement en face de l'intégrateur. Donc on peut supprimer le miroir. Ensuite, on place le Retrofit sur les mêmes rails et repères de positionnement. Il reste à faire les réglages.

L'uniformité de luminance est réglée en usine. Il subsiste quelques petites possibilités d'affinage, mais très limitées. Puis on mesure les valeurs de point blanc et de bleu à différentes puissances, on entre les valeurs dans le projecteur, qui calcule le point blanc

final. Il reste enfin à effectuer les réglages de colorimétrie x-y sur les trois couleurs. L'électronique de commande des lasers est extérieure, mais reste solidaire du projecteur.

Il faut également installer les kits de refroidissement, qui fonctionnent avec un liquide idoine. Ce liquide est refroidi, ce qui dégage de la chaleur qui doit être évacuée. En circuit fermé, le liquide récupère la chaleur des diodes, puis est de nouveau refroidi. Cette énergie calorifique doit ensuite être évacuée, soit par des systèmes d'extraction, soit par une climatisation adaptée de la cabine de projection.

Installer un kit laser n'est pas suffisant en soi, si l'on veut profiter de ses avantages. Il est très recommandé d'associer cette opération à un nettoyage complet de toutes les parties optiques, depuis l'intégrateur jusqu'à l'objectif.

Il faut prévoir environ une journée d'intervention pour l'ensemble de l'opération.

Petit mot sur la maintenance : il y en a plutôt moins sur la partie du bloc Retrofit. Le nettoyage des éléments optiques du chemin de lumière reste impératif.

LA SÉCURITÉ

Le mot laser fait peur, car le R de fin signifie radiation. Concernant les sources laser phosphore, les kits sont équipés de diodes bleues à deux longueurs d'onde (455 et 465 nm). La lumière à 465 nm passe par la roue couleur, ce qui permet de reconstituer, en recombinaison avec le bleu en direct, les trois couleurs fondamentales. Une diode rouge, accessoire, complète l'installation.

En théorie, l'énergie lumineuse est la même en xénon qu'en laser. Des tests ont démontré que regarder en face un faisceau lumineux issu d'une source laser était plus dangereux que celui issu d'un brûleur xénon, à énergie lumineuse équivalente. L'effet sur l'œil est ramené de sept secondes à une seconde pour détériorer la cornée. Peut-être est-ce dû au fait que cette énergie est répartie sur un spectre large, alors qu'avec le laser, elle est concentrée sur trois longueurs d'onde. Nous n'avons pas pour l'instant obtenu d'explication claire sur ce point.

En conséquence, il est impératif que le faisceau de projection soit minimum à deux mètres au-dessus du sol. Cela tombe bien, c'est aussi la valeur minimale de la norme d'architecture.

QUELS BÉNÉFICES QUALITATIFS

On connaît les inconvénients du brûleur au xénon, qui a cependant fait les bonheurs du cinéma depuis 55 ans. La durée de vie assez courte, les forts déga-

gements de chaleur, les risques d'explosion, l'entretien, la gamme de puissance limitée par brûleur. On ne connaît pas encore complètement les avantages des sources laser ; l'expérience nous les fera tous découvrir, mais on en connaît quelques-uns.

Sous certaines conditions de fonctionnement, notamment en dimensionnant les puissances pour fonctionner à 50 % de puissance des diodes laser au démarrage, et en garantissant par ailleurs les meilleures conditions de fonctionnement en température et hygrométrie, les sources laser peuvent fonctionner environ 30 000 heures en conservant la luminance normalisée de 48 dc/m² au centre de l'écran.

30 000 heures, cela représente 15 000 séances, soit environ 8 ans d'exploitation. Sur la même durée, le fonctionnement avec brûleur au xénon nécessite d'utiliser, toujours si l'on veut conserver une luminance normative, environ 10 brûleurs si on est en petites puissances (durée de vie garantie à 3 000 heures pour des brûleurs 1 000 W), et jusqu'à 60 brûleurs pour de fortes puissances (durée de vie garantie à 500 heures pour des brûleurs de 6 000 W). Amis exploitants, faites le calcul avec les prix auxquels vous payez vos brûleurs. Vous devez y ajouter le coût de main d'œuvre pour le remplacement des brûleurs xénon, ainsi que le coût des équipements spécifiques au brûleur xénon (extraction notamment). Par ailleurs, d'après les expériences déjà acquises, il semble que l'économie en consommation électrique soit assez minime.

Qualitativement parlant, la lumière issue de la source laser est plus uniforme que celle issue d'une lanterne xénon. On passe de 75-80 % à 85-90 % d'uniformité d'éclairage. Ce bénéfice sera perceptible essentiellement sur des toiles d'écran à gain 1. Cela ne peut être considéré comme la solution idéale pour compenser les insuffisances d'uniformité de luminance sur des écrans à gain supérieur. Ce n'est pas négligeable. La variation de luminance est beaucoup plus lente, notamment sur de courtes durées. Ainsi, la variation de luminance entre le début et la fin d'une séance avec un xénon est assez fréquemment de quelques candélas. Ce n'est pas le cas avec le laser.

Autre avantage : simplification de la gamme de projecteurs proposée. En xénon, il existe huit références de projecteurs Barco : 8S, 10S, 12C, 15C, 20C, 19B, 23B et 32B.

Pour exemple, un 10S a une luminance maximale de 10 000 lumens, et peut être ajusté sur la gamme 5 000 à 10 000 lm. Le même projecteur upgradé Retrofit verra sa gamme de puissance lumineuse augmentée entre 3 000 et 10 000 lm.

Pour un projecteur 32B, la gamme lumineuse passe de 20 000-35 000 lm à 12 000-36 000 lm. On aura donc besoin de moins de modèles pour couvrir l'ensemble des besoins en fonction de la dimension des

écrans. Tous les modèles peuvent être upgradés, sauf le 12C, qui pourra disparaître de la gamme, puisque les puissances correspondantes seront atteintes par les modèles avoisinants.

Les références se verront ajouter la référence LP. Le projecteur 23B devient 23BLP, le 19B devient 17BLP, le 32B devient 36BLP.

Enfin, les upgrades Retrofit ne se font que sur le principe des sources laser phosphore. Il n'y a pas de kit laser RGB.

Quelques petits soucis de sécurité restent à résoudre, notamment avec les systèmes d'autocontrôle de luminance, mais les ingénieurs Barco y travaillent avec acharnement.

QUELLE ÉCONOMIE ?

Concernant l'utilisation d'une source laser, les coûts de fonctionnement ne sont pas innocents : climatisation plus précise (les variations de températures au-delà d'un ou deux degrés sont rédhitoires, autant pour la durée de vie que pour les réglages colorimétriques), extraction (certes, moins puissante, mais les sources laser dégagent de la chaleur).

Nous vous avons indiqué ci-dessus (Quels avantages qualitatifs) les calculs à faire pour déterminer l'avantage lié à la durée de vie.

Il vous faudra ensuite mettre en face de ces coûts celui du kit Retrofit, qui se situe dans une fourchette de base entre 15 000 et 25 000 €, selon la puissance. Ce sont des prix « catalogue », sans plus. Barco a signé avec certains exploitants en Europe des contrats de garantie de kits Retrofit sur 30 000 heures. Il faudra connaître les conditions de cette garantie, mais elle existe et crédibilise la durée de 30 000 heures.

BONNE SOLUTION ?

L'avantage le plus flagrant de la source laser, qu'elle soit native ou en kit de remplacement, c'est incontestablement la stabilité sur la durée. On peut y associer une meilleure uniformité native. Rien que ces arguments plaident en faveur du passage. Cependant, tout n'est pas encore bien connu sur ce qu'il se passe réellement en exploitation. On a déjà pu constater les inconvénients de la fragilité à la température et à l'hygrométrie.

Le facteur économique n'est pas si évident, même s'il existe bien.

Alors, moyennant une prise de conscience de l'importance d'un bon environnement technique, autant en équipement qu'en suivi de maintenance, cette solution permet la transition sans avoir à tout remplacer.

Alain Besse



▲ Bruno Thénard.

ICE : IMMERSIVE CINEMA EXPERIENCE

Une question m'est posée de façon récurrente : quelle est la meilleure salle en France ? Je réponds invariablement : qu'est-ce qu'une bonne salle, sur quels critères ? À la CST, nous savons répondre sur les aspects purement techniques. Mais nous affirmons également que le spectacle cinématographique, ce n'est pas que de la technique, c'est un ensemble de choses, un environnement, une mise en scène. La salle doit respecter l'œuvre, et aussi la mettre en valeur.

Cette approche du spectacle, de plus en plus d'exploitants l'intègrent dans la conception de leurs nouvelles salles, conscients qu'ils sont que pour la pérennité de leurs établissements, les films et les spectateurs méritent plus que le minimal normatif.

C'est typiquement cette réflexion que mène le groupe CGR. En dix ans, le travail entrepris sur la qualité et le spectacle lui a permis de proposer aujourd'hui les salles parmi les plus confortables et les plus spectaculaires. Initiateur du passage à la projection numérique en 2007, il a depuis surfé sur cette transition pour faire évoluer son offre de service vers le meilleur de la technique.

SPECTACLE

Une belle salle ! Au fil des années, de nombreux labels ont été développés, le terme label étant parfois excessif en l'occurrence, car il a un sens législatif fort en France. Une labellisation relève d'un protocole précis et contrôlé. Mais depuis trente ans, nous avons

vu fleurir des protocoles techniques et/ou commerciaux : THX, Screencheck Kodak, UGC Prestige, Gaumont-Rama, Imax, CGS, Barco Escape, etc. Certains sont compliqués, d'autres un peu légers, la plupart n'ont qu'une visibilité réduite auprès de la majorité des spectateurs. Certains sont généralistes, d'autres sont propriétaires, dépendants d'une technologie. Aujourd'hui, seul Dolby Cinema propose une solution de très haut niveau, mais très « propriétaire ».

Mais l'approche évolue, et la notion de spectacle, vendue par les Américains sous le vocable « cinema experience », et que nous appelons « spectacle cinématographique », est devenue incontournable.

Lorsqu'ils le peuvent, les exploitants travaillent par eux-mêmes sur le sujet, ne voulant pas nécessairement être pieds et poings liés avec un fournisseur ou un prestataire. Parmi eux, CGR est probablement le plus avancé dans la réflexion. Ils se sont dit : « Pourquoi pas nous ? ». En effet, pourquoi passer par un fournisseur dédié ? Finalement, l'exploitant est celui qui connaît le mieux les spectateurs, et il se peut même qu'il connaisse également plutôt bien les films et les artistes. Il a donc la plupart des compétences requises pour décrire et construire ce qui sera le mieux pour le spectacle cinématographique.

CONCEPT PREMIUM ICE

Le vocabulaire est important. CGR considère qu'il faut différencier la salle haut de gamme, sans dévaloriser les autres salles. C'est donc tout le multiplexe



qui doit être dans l'esprit de la salle haut de gamme, ici nommée Premium.

Dans sa démarche, CGR a d'abord choisi de fidéliser son travail auprès de différents fournisseurs et prestataires, afin de mieux coordonner les évolutions. Il a donc choisi de travailler avec un fournisseur de fauteuils, en lui donnant un cahier des charges précis. CGR a dessiné des modèles de fauteuils. Il en a demandé la fabrication à la société Kleslo (fournisseur français, un peu d'éthique économique ne fait pas de mal).

Un second cahier des charges a été rédigé : la conception d'une salle de référence. Et ce cahier des charges a été transmis à un architecte, mission pour lui de dessiner cette salle conceptualisée sur papier. Le cabinet d'architectes Bertrand Pourrier est retenu. Cette salle Premium aura des spécificités techniques et économiques qui peuvent limiter l'accès de certains films et de certains spectateurs à cette salle. Elle ne sera donc pas la grande salle du multiplexe, mais une salle de taille moyenne. CGR a retenu

La salle ICE permet également les projections en stéréoscopie, avec toujours la solution RealD (écran métallisé en modèle PWS).

En exploitation, le film proposé en salle Premium ICE sera également proposé dans une salle standard, afin de ne pas pénaliser le spectateur sur le prix. La salle ICE est proposée à un tarif augmenté de 4 €. Les deux salles sont de même volume, mais la structure ICE réduit notablement la capacité. La salle standard dispose de 12 rangs et 286 places, alors que la salle ICE propose 9 rangs et 163 places.

PLUS QU'UNE SALLE, UN ENVIRONNEMENT

Créer une belle salle, voire une très belle salle, c'est nécessairement un plus. Mais est-ce suffisant pour se différencier ? Il existe de nombreuses très belles salles, mais sont-elles suffisamment marquantes pour se distinguer, pour marquer le spectateur, et lui expri-



© Photos : CGR

des critères simples : une taille d'écran (16 à 18,00 m), une capacité (entre 150 et 220 places), des pas d'implantations entre rangées confortables (au moins 1,20 m), des assises de fauteuils larges, une luminance des images garantie et un son de type immersif. Globalement, les critères retenus sont très proches des critères du Label Excellence récemment publié par la CST (voir www.cst.fr).

En termes de projecteur, le concept Ice retient pour l'instant un seul modèle : Christie 42LH9P à sources laser. Aux yeux des équipes de CGR, et après de nombreux tests, c'est le modèle qui garantit la meilleure luminance et la meilleure élimination du speckle, point faible du laser.

L'installation sonore est nécessairement de type immersif. CGR a pour l'instant retenu la solution Dolby Atmos. Toujours dans son souci de maîtriser les niveaux qualitatifs, CGR a retenu DKAudio, fournisseur français, pour les enceintes acoustiques.

mer combien la salle de cinéma peut être un plus pour mieux apprécier un film ? Alors, CGR a cherché des arguments de spécialisation.

Lors du Cinémacon Las Vegas de 2013, ils ont découvert une proposition issue des recherches de Philips. Cette société proposait déjà pour la télévision des solutions Ambilight, dans lesquelles le poste de télévision gère lui-même les lumières d'ambiance qui permettent de bien apprécier l'image diffusée. Et Philips en a décliné une solution pour la salle de cinéma, le LightVibes. Une description en est disponible sur <http://www.lighting.philips.com/main/products/lightvibes>.

Il s'agit donc de proposer aux spectateurs, et aussi aux producteurs de films, une solution de mise en ambiance de la salle, et de son accès. Sur les murs latéraux sont installés des panneaux lumineux. Ils sont constitués de panneaux de Led écartés de 5 cm. À 10 cm devant ces panneaux de Led est tendue une toile tissée (TLT – Tissu Luminous Textil), qui fait office de

diffuseur, de par sa structure de tissage. Cette toile est noire, mate (ne produisant pas de réflexion de lumière) et possède des capacités d'absorption acoustique. Au départ, Philips proposait ces panneaux sur de petites dimensions. Ce n'était pas adapté pour les salles de cinéma. Aujourd'hui, la société propose des panneaux sur 5,00 m de haut. Six panneaux sont installés sur chaque mur latéral de la salle. Ce système développe un concept d'enveloppement lumineux du spectateur. L'image renvoyée est à très faible définition ; il s'agit bien juste d'une ambiance lumineuse. Pour des effets lumineux complémentaires, la proposition Philips intègre aussi des éclairages ponctuels constitués de Lyre (4) et de Par (8), installés plutôt en zone haute de la salle. L'alimentation des panneaux est commandée via des contrôleurs DMX. Un serveur est installé en cabine, qui envoie via réseau Ethernet les ordres de commandes vers les panneaux. Il faut prévoir un câble réseau par panneau.

Mais qu'est-ce qui commande la lumière ? C'est tout bête : le son. Le serveur LightVibes reçoit le mix gauche-centre-droite, et reconnaît des éléments sonores présélectionnés dans la bande-son. Ainsi, à la postproduction, on crée un fichier LCP (Lighting Cinema Package) identifiant les éléments sonores à reconnaître pour commander le système. Pour information, la taille de ce fichier est d'environ 2 Go. Ce fichier LCP est créé à partir d'un plug-in dans Adobe Premiere.

Petit avantage : le système gère aussi l'éclairage d'ambiance. Il n'y a donc plus de système d'éclairage de la salle (hormis la sécurité). Petite économie de consommation électrique.

Un environnement, c'est aussi une ambiance, et cela commence avant la salle. Le couloir d'accès, ou « sas

immersif » est également traité LightVibes, avec des panneaux sur les murs et un miroir au plafond, créant un tunnel de lumière éventuellement aux teintes du film que l'on va voir. Touche particulière CGR : un petit vidéoprojecteur projette le logo ICE au sol.

UNE ORGANISATION

CGR a obtenu l'exclusivité mondiale de la commercialisation LightVibes pour les salles de cinéma. Dans ses locaux de La Rochelle, il a installé tous les outils de postproduction pour réaliser des bandes annonces en LightVibes. Il dispose ainsi d'un auditorium de mixage en 7.1 et réalise sa création artistique avec Adobe Premiere et After Effect et d'une salle de projection équipée LightVibes. Une équipe de quatre personnes est dédiée à cette activité. Il faut une journée pour réaliser le LCP d'une bande annonce. Mais, bien sûr, CGR ne se réserve pas l'exclusivité de la fabrication. Ainsi, Valérian, premier long métrage disposant d'un LCP, a été traité directement par Digital Factory, postproducteur général du film. La validation du LCP a été faite soit au CGR d'Épinay-sur-Seine, soit à celui de Torcy, tous les deux disposant d'une salle ICE. Cette opération a pris environ quinze jours.

D'autres longs-métrages sont en préparation, ou déjà sortis : Star 80 (fait à La Rochelle, validé par la production), Expérience interdite, Jumanji (films Sony, faits entre Paris et L.A., où Philips avait historiquement installé une salle LightVibes de démonstration). Universal et Warner s'intéressent également au produit.

Le plug-in installé sur les stations Adobe Premiere a été développé par Philips. CGR « commercialise » la licence, pour l'instant gratuitement.



© Photos : CGR

Côté exploitation, CGR n'a pas l'intention de conserver le monopole. Tout exploitant qui le souhaite pourra installer le système. L'exploitant de Compiègne a déjà franchi le pas. Le coût d'installation est important (jusqu'à 1 M€), réparti pour moitié dans la structure de bâtiment et pour moitié dans les équipements techniques spécifiques. Et bien sûr, il est indispensable de prévoir une maintenance technique à la hauteur des ambitions.

ET LE PUBLIC ?

CGR aura équipé quatorze salles ICE (Premium LightVibes) à fin 2017, et prévoit d'en construire dix de plus en 2018. Il constate que le public accepte de payer les 4 € en plus pour la salle Premium, donc le concept d'une salle haut de gamme. Le LightVibes n'apparaît que comme un complément au spectacle, mais pas la raison première. Concernant l'exploitation de *Valerian*, alors que le taux de remplissage moyen est de 14 % dans les salles CGR, il a été de 18 % dans les salles ICE.

CGR considère ces salles comme un message fort sur l'image de marque du groupe, et qu'elles vont aider à la rentabilité des sites, par cette image de marque. Et il présente cela comme un concept français, avec des équipements électroacoustiques français et des fauteuils français.

QUE PENSER ?

La CST a toujours défendu l'idée que toute action apportant une valorisation du spectacle cinématographique est une action bénéfique pour le cinéma et les films. Nous y avons toujours mis une condition : que les œuvres ne soient pas « abîmées », qu'elles soient respectées. Et si les conditions de projection amènent des modifications quant à la perception de l'œuvre, il faut que cela ait été validé par les ayants droit ou leurs représentants.

Avec ICE, l'ensemble de ces conditions est respecté. C'est d'abord et avant tout une salle Premium, une salle de très haut de gamme, très bien conçue, équipée et maintenue. On peut y voir tous les films dans les meilleures conditions d'image (même si l'on peut regretter l'utilisation d'un écran directif... 3D passive polarisée oblige) et de son (immersif Dolby Atmos, enceintes acoustiques DKAudio). On peut espérer que cela soit sur la durée, car la maintenance prévue semble rigoureuse.

Le LightVibes est un plus de spectacle. Les quelques films disposant déjà de LCP ne sont pas des moindres, et les ayants droit ont considéré que cela amenait un plus.

La recherche de sensation d'enveloppement du spectateur n'est pas nouvelle. Pour exemple, le Cinérama en a été une des principales tentatives, avec cet écran très courbe et trois projecteurs. Les salles hémisphériques, dont les plus connues furent les Géodes d'Imax, ont également engendré de nouvelles perspectives, même si le type de programme projetable était limité. Plus récemment, Barco Escape a proposé également deux écrans supplémentaires sur les côtés de la salle. Il peut paraître déroutant d'ajouter des sources de lumière sur les côtés de la salle, qui vont plus ou moins détourner le regard et atténuer le contraste de l'image centrale, à l'époque où le HDR hyper dogmatique réclame des salles totalement



obscur. Faut-il vraiment être complètement dans le noir pour apprécier un film ; ou bien une ambiance lumineuse maîtrisée, c'est-à-dire validée par la production, est-elle acceptable, voire souhaitable ?

Nous sommes aux prémices de ces nouveaux développements du spectacle cinématographique. Le mérite de CGR, c'est d'avoir conçu un programme global liant qualité et spectacle. Que cela vienne d'un exploitant est très porteur, car n'a pas l'image d'un système propriétaire dont on ne peut rien maîtriser. Que CGR en ouvre l'installation aux autres exploitants est également un facteur positif de ce que doit être la qualité du spectacle auprès des spectateurs.

Les exploitants de salles se doivent d'être actifs et réactifs. Nous avons ici une proposition de l'un d'entre eux, avec une vision globale des problématiques d'exploitation, qui semble pouvoir trouver son économie.

Alain Besse

INNOVATION LOGICIELLE : LE PREMIER HACKATHON DU CINÉMA AU SOMMET DES ARCS

Comme son nom l'indique, le Sommet des Arcs a lieu aux stations de ski Arc 1950 et 2000 de Bourg-Saint-Maurice. Il s'y est tenu pour la neuvième année du 19 au 23 décembre 2017, avec de la neige et un temps magnifique. Eric Chérioux, responsable du secteur postproduction et Hans-Nikolas Locher, responsable du secteur recherche et développement, se sont rendus sur place.

Le sommet est l'occasion pour le monde de l'exploitation et de la distribution cinématographique de se retrouver autour de réunions et d'une programmation de films « Art et Essais ». Le Scare [1] a ainsi proposé un atelier de travail pour préciser ce que pourrait être un outil d'aide globale à la programmation. Le laboratoire des initiatives était l'occasion de présenter des projets comme « Pédalociné » [2], un système de projection qui s'active en pédalant, ou « Zéro de conduite », un outil destiné aux distributeurs et exploitants pour optimiser les séances scolaires [3].

HACKATHON : UNE PREMIÈRE AU CINÉMA

Dans ce contexte d'innovation, une première a intéressé la CST : le premier hackathon du cinéma. Le principe d'un hackathon s'explique par l'étymologie du mot, composé de « hack » (à comprendre comme « exploit informatique » et non comme « piratage » comme souvent entendu) et de « marathon ». Il s'agit pour un groupe de développeurs de travailler en

collaboration, de manière intense pendant quelques jours, pour présenter sous forme d'une maquette logicielle, soit un nouveau produit soit une évolution fonctionnelle.

Ce type d'évènement est fréquent dans les communautés de développeurs, puisqu'il fournit un cadre très stimulant. Dans un domaine audiovisuel voisin, un hackathon avait été proposé à l'IBC 2016 et a été reconduit en 2017.

Le hackathon du Sommet des Arcs est le premier organisé par et pour le secteur du cinéma en France. Il proposait trois problématiques, les outils collaboratifs et professionnels, le piratage dans les salles de cinéma, le cinéma comme lieu de vie enrichie. Il a été lancé le mardi soir, la présentation des projets et le vote ayant lieu le jeudi soir.

Dès la première journée de travail, nous avons encouragé les quatre équipes qui s'étaient formées, en

leur donnant des informations sur les pratiques du secteur.

Le premier projet que nous avons rencontré se proposait d'intéresser les spectateurs à la collecte du fond de soutien au moyen d'une application pour smartphone. Elle propose de favoriser l'émulation entre spectateurs pour améliorer le taux de collecte de leur cinéma préféré. Les membres de ce projet comprenaient en particulier les fondateurs de la start-up CinePool [4].

L'association française Videolan [5] est connue pour le logiciel libre VLC, un player vidéo installé sur un grand nombre de postes de travail tout autour de la planète et utilisé par des fournisseurs d'accès Internet comme Free. À noter que la prochaine version de VLC permettra de lire les DCP sans manipulation particulière au moment de l'installation.

Forte de ce copieux bagage, l'équipe Videolan a travaillé sur le projet « Cassandra », dont l'idée est de simplifier la diffusion des éléments de prévisionnement auprès des exploitants. Pour le moment, la distribution des bandes-annonces ou des longs-métrages avant leur sortie reste compliquée ou insuffisamment sécurisée. Cassandra se présenterait comme une plate-forme sur le web permettant au distributeur d'uploader le DCP du film ou de la bande-annonce qu'il souhaite partager. Il peut ensuite gérer dans l'application des invitations à voir son contenu qui ouvrent les droits de lecture pour un utilisateur particulier. Lors d'une demande de lecture de la part d'un des destinataires, le contenu du DCP est déchiffré, converti vers une qualité moindre, tatoué avec la photo de l'utilisateur, rechiffré avant d'être envoyé en streaming vers le navigateur de l'utilisateur. L'application sécurise donc le visionnage vidéo des contenus en réutilisant en partie les mécanismes du cinéma numérique.

Une autre proposition consiste à faire voter les spectateurs pour les bandes-annonces qu'ils ont préférées après une séance, ce qui peut constituer une aide à la programmation pour les exploitants. Pour l'équipe de CinEmoi, il suffit de scanner un QR code au passage en caisse d'un spectateur après avoir relevé son numéro de téléphone au premier passage. Un envoi de SMS permet alors de renvoyer vers l'appli-



© Photos : DF

cation smartphone, et ainsi de voter pour les bandes-annonces vues pendant la séance.

Certains aspects techniques devront être précisés pour une mise en œuvre, comme la façon dont est renseignée l'application, que ce soit pour la connaissance de la programmation des bandes-annonces ou pour connaître la séance choisie par le spectateur.

Enfin le projet « Seal » propose d'utiliser la blockchain, le mécanisme informatique réparti qui est à la base du bitcoin, comme outil d'enregistrement et de certification des contrats afférents au CNC. L'utilisation « notariale » du mécanisme de la blockchain est une tendance du moment, mais l'équipe en propose une version où le contrôle ne serait pas entièrement réparti, mais resterait sous l'autorité du CNC.

PALMARÈS

Les projets ont été présentés à un jury technique présidé par Thierry Delpit de la société Cinégo [6], puis à 18 heures aux participants du sommet. Cette

seconde séance de présentation a été introduite par Raphaël Keller, qui s'est réjoui de la mise en place rapide et efficace du hackathon par l'équipe d'organisation du sommet après que l'idée ait germé au CNC. Les projets ont ensuite été présentés par les différentes équipes.

Les résultats du concours ont été proclamés lors du repas de clôture au Châlet de l'Arc, où une fondue attendait tous les participants. Le projet Cassandre remporte le hackathon, ayant recueilli le vote des participants du Sommet, ainsi que la seconde note technique, la première étant revenue au projet CinEmoi.

Hans-Nikolas Locher

[1] <http://scare.fr/>

[2] <https://www.cinemalux.org/spip/Pedalo-Cine>

[3] <http://www.zerodeconduite.net/>

[4] <https://www.cinepool.fr>

[5] <https://www.videolan.org/>

[6] <http://cinego.net>

HOMMAGE

JEAN-MARC COUFFIGNAL 1953-2017

Le cinéma, sa passion, s'est construit au travers de personnalités pleines d'envies, de volonté, d'obstination. Jean-Marc a été de ceux-là. De ceux qui, avec bonhomie, vous emmenaient dans des débats scientifiques de haut vol, sans oublier que tout cela est uniquement destiné à la culture, à l'art, et à leur partage, de la mécanique quantique au brûleur au charbon, des effets spéciaux de Star Wars aux détails picaresques d'un film (très) indépendant.

Fondateur et gérant depuis le début des années 80 de la société Decipro, installateur d'équipements de projection à Montpellier, il a été pendant 35 ans un des piliers incontournables de l'exploitation cinématographique, promenant sa grande carcasse nonchalante dans tous les congrès, toutes les conférences, tous les salons, tous les festivals, tous les pays. Membre assidu de la CST, il n'hésitait pas à monter de Montpellier juste pour une réunion du département Exploitation, mais aussi à défendre l'utilité et la pertinence de notre association auprès des techniciens et des exploitants. À Cannes, dernier représentant de la technologie de projection dans les allées du Marché du Film, il m'avait long-

temps sollicité, sans outrance et avec la courtoisie



de ceux pour qui la disponibilité est une forme de politesse, pour devenir un acteur de ce festival qu'il admirait tant. Et il le devint rapidement, là aussi discret et incontournable.

En 2010, comme je ne pouvais assurer une prestation en Haïti pour une avant-première, il m'avait suppléé au pied-levé. Vous dire mon inquiétude, puis mon soulagement (la soirée avait été reportée d'une semaine) au soir du 12 janvier, lorsque j'appris le tremblement de terre, alors que l'événement était programmé pour le 13. Et nous en parlâmes ensuite avec un humour calme et débonnaire, tel qu'il était.

Comme toute personnalité forte, il ne s'est certes pas fait que des amis, mais il avait cette sérénité qu'ont les gens forts de leurs convictions, tout en sachant écouter l'autre. C'est peut-être ce que j'appréciais le plus en lui, des convictions, pas des certitudes, des connaissances, pas de l'étalage, de l'écoute, pas d'arrogance.

Toute ta vie, tu as honoré et respecté le cinéma et ceux qui l'ont construit ; aujourd'hui, c'est tout le monde du cinéma qui t'honore et te dit merci, tu en es pour l'éternité un membre éminent.

Alain Besse

LA POSITION DU COMÉDIEN EN SITUATION DE RÉALITÉ VIRTUELLE

par Sigrid Coggins du collectif VR Story

LE SYNOPSIS DU FILM VR FRENCH KISS

Vous êtes, vous spectateur, assis, seul, au milieu d'une salle de café et laissez promener votre regard autour de vous, observant avec plus ou moins d'attention les personnes présentes. Un regard appuyé sur l'un des couples qui vous entourent... et vous voilà comme téléporté à son côté, vous permettant ainsi d'entrer dans l'intimité de ce qui se dit et se vit entre une personne et son interlocuteur. Il s'agit de quatre couples que vous allez avoir la tentation, puis l'indiscrétion, d'écouter. Un peu comme dans la vraie vie, n'est-ce pas ?

LE POURQUOI DU COMMENT DE CET ARTICLE

Pour réaliser *French Kiss*, nous avons travaillé avec douze comédiens issus du cinéma, de la télévision ou du théâtre et pour lesquels – mis à part James Gérard – c'était la première participation à la réalisation d'un film en réalité virtuelle.

Ayant accompagné la responsable du casting Élise Mc Leod – également coach des acteurs – durant les trois journées qu'a duré celui-ci, j'ai eu envie lors du tournage d'interviewer les comédiens sur leurs impressions pour ce premier parcours dans la RV. Quelles différences avec un tournage classique ? Quelles nouveautés par rapport à leurs expériences de comédiens ? Quels ressentis ?

Ma préoccupation était de savoir ce qui, pour chacun d'eux, différenciait un tournage en réalité virtuelle de tout ce qu'ils avaient pu vivre avant !

UN CONTEXTE VR AVEC DES SPÉCIFICITÉS LIÉES À FRENCH KISS

Une des particularités de *French Kiss* est que le scénario, interactif, impliquait la présence de l'ensemble des comédiens durant tout le tournage, donc pour chacune des prises, qu'il s'agisse de leur scène ou non. Nous avons ainsi tous les comédiens présents en même temps et en permanence sur le plateau. En revanche, aucun technicien ni aucun membre de l'équipe ne pouvaient être présents durant les prises

(à part deux d'entre eux, en tant que figurants : signalons aux réalisateurs cette possibilité de stratégie quand il n'y a pas de cachette possible : en effet, la caméra 360, tel Big Brother, voit... tout, ou presque).

Précisons enfin, concernant les caractéristiques de ce tournage, que les comédiens n'avaient aucun retour image, sauf sous « forme patateïdale » comme aimait à la décrire Étienne Guillou-Kervern face à une image VR, qu'il est difficile de lire sans casque de visionnement dédié.

DOUBLE TRAVAIL ? DOUBLE FATIGUE. MAIS AUSSI... TRIPLE PLAISIR !

Du fait de leur présence permanente sur le plateau, nos acteurs avaient à vivre à la fois une journée normale d'acteur, mais aussi – moins classique – une journée de figurant : « Hier, je te disais qu'il n'y avait pas de différences entre le tournage qu'on fait ici et le tournage classique. En fait ce n'est pas tout à fait vrai, parce que là on est filmés en 360, et on doit être actifs tout le temps, même dans les scènes des autres. Et ça, ça change vraiment parce que d'habitude on a un cadre défini, et là on n'a pas de cadre. C'est-à-dire qu'on est toujours dans le cadre, et donc il faut jouer tout le temps, toute la journée, et ça a été très dur... mais intéressant. On travaille deux fois plus ! » Comme Étienne, Benjamin Lhommas a ressenti l'intensité de cette journée : « Oui, à la fin de la journée on est fatigués, parce qu'on en a fait plus ! » Mais de conclure : « Cela dit, c'est super, moi j'adore et c'est intéressant de jouer "derrière les autres", de jouer quand même, là où d'habitude on ne joue juste pas. »



▲ L'œil-caméra 360° au centre des actions.



▲ Emilie Piponnier : Anna dans French Kiss.

© Photos : Andrew Mc Leish

Julia Kayla confirme cet aspect de double présence : « Normalement, on est acteur... quand on tourne ! Et on est vraiment concentrés sur nos prises et la montée émotionnelle. Et quand on a fini nos prises, on peut se reposer pour se préparer pour la prise ou la scène suivante. »

C'est une des particularités d'un film en réalité virtuelle : le spectateur est effectivement libre de regarder où il veut. C'est lui qui cadre. Et... qui dit qu'il n'est justement pas en train de vous regarder, vous l'acteur dont ce n'est pas la scène qui est en train de se jouer ? C'est une problématique dont doit tenir compte le réalisateur, et l'une des grandes questions de la nouvelle grammaire cinématographique que les passionnés de réalité virtuelle sont en train de créer par l'expérimentation. Comment diriger le regard du spectateur là où on le souhaite tout en le laissant profiter pleinement du plaisir de l'immersion ? Car c'est cette immersion qui rend l'expérience captivante pour le spectateur. Donc : comment raconter une histoire en 360 ?

La problématique se pose également au spectateur qui, de son côté, se trouve confronté à l'angoisse de rater quelque chose de l'histoire : se passe-t-il quelque chose d'important alors qu'il a « le dos tourné » ? Est-il en train de se tromper de direction ? Dans ces conditions, il n'y a pas de raisons que nos acteurs puissent échapper aux mêmes nécessités de se réinventer dans le cadre de leur jeu ! Eux aussi ont été confrontés à ces questions, en des lisières inédites, où fiction et réalité tendent à se fondre.

Émilie Piponnier découvre avoir mis à profit ce temps « d'attente active » pour alimenter son personnage : « on vit pleinement un moment : en fait c'est comme si on avait le temps de faire vivre le personnage, même quand il ne parle pas... Oui, voilà, il est juste présent, il vit, alors que dans le tournage classique on a des scènes, et on n'a pas ce loisir de le faire vivre devant la caméra. » L'actrice nous donne un exemple pour préciser cet aspect nouveau pour un comédien : « on avait des conversations avec mon partenaire qui auraient pu être celles des personnages, des choses que vous n'allez peut-être pas avoir à l'image et au son, mais qui nous ont permis d'avoir le personnage une journée complète sans interruption, et dans des choses qui ne sont pas écrites par l'auteur, mais qui nous viennent spontanément et qui nourrissent le personnage... Et au final toute ma journée a nourri ma dernière scène, en fait ! On a eu le temps de se raconter des choses, de s'agacer, de se trouver une complicité, autant d'éléments qui ont fini par nourrir des choses à la fin et donc la scène écrite, la seule scène écrite. »

Émilie n'est pas la seule à avoir souligné cette sensation de vivre une nouvelle forme de réalité, une

réalité dont les frontières avec la fiction avaient tendance à s'effacer pour laisser place à une forme inédite, semblerait-il, dans la manière de s'imprégner de son rôle et qui tourne autour du sentiment de liberté.

C'est en effet un des maîtres-mots à s'être dégagé de l'ensemble des témoignages que j'ai recueillis : LIBERTÉ ! Avec, selon les uns ou les autres, des variantes. Cette liberté d'un type nouveau voit son émergence permise principalement par l'absence de l'équipe technique sur le plateau.

LIBERTÉ

Plusieurs témoignages ont mis l'accent sur le sentiment nouveau provoqué par l'absence de l'équipe technique au moment des prises.

De fait, les 25 personnes de l'équipe de tournage se trouvaient, au moment des prises, « là-haut » : à l'étage du dessus, loin de la vue et des oreilles des comédiens, laissés seuls, ou plutôt laissés entre eux.



« La différence c'est l'autonomie. Ce n'est pas : "les parents sont sortis, les enfants jouent" ni "le chat est parti, les souris dansent", non, la différence, c'est l'autonomie ! » témoigne Julia pour qui cela a été un grand plaisir que de tourner sans l'équipe technique autour : « j'ai beaucoup d'expériences de tournage avec une équipe devant soi, et en réalité virtuelle, il y a un sentiment de liberté qui se met en place quand tout le monde part. Il y a la caméra bien sûr, mais avec ce sentiment que c'était vraiment comme la vraie vie, qu'il n'y avait pas cette invasion d'une équipe, il n'y avait pas cette présence en tous les cas. Elles sont toujours discrètes les équipes, mais je trouve qu'il y a quelque chose de l'ordre de : "oh tout le monde est parti, c'est pour nous !" et ça... j'ai apprécié. » Idem pour Sylvain Levitte : « Du fait qu'on ne voit pas forcément les techniciens autour de nous, on est complètement immergés dans la situation. »

▲ Émilie Piponnier (Anna) et Aleksandra Yermak (Camille) ; on aperçoit Wilfried Capet (Adrian) à gauche, à côté de notre coiffeuse Nathalie Boyard.

Alors si pour Étienne la technologie est apparue comme un enfant capricieux et dictatorial auquel il aura fallu se soumettre, « on s'est tous bien rendu compte aujourd'hui que la VR, c'est une histoire de technologie ; on dirait que c'est un enfant qui veut absolument l'attention, c'est présent tout le temps, c'est génial parce que le rendu final est dingue... mais c'est présent tout le temps ! » Ce n'est pour autant pas ce qui ressort le plus chez nos comédiens, pour qui ça fait partie du boulot que de s'adapter aux contraintes, « toujours être prêts quand l'équipe technique est prête » et qui, comme Émilie, pointent plutôt sur l'absence de l'équipe technique que sur la présence des contraintes techniques que le tournage a impliquée : « J'adore ne pas voir l'équipe technique, car ça se rapproche réellement de la vraie vie, on l'oublie, on est dans le décor avec les autres personnages et c'est assez grisant ! » Et Émilie de conclure : « On oublie que c'est un film. »

L'immersion n'est décidément pas réservée au spectateur : le troublant effet prend ses racines dès le tournage.

DE LA LIBERTÉ À « LA VRAIE VIE » ?

L'absence des équipes, le réalisme de l'espace et de la situation, ainsi que le fait pour les acteurs d'être continuellement présents, alors que dans un tournage traditionnel ils auraient été « hors-champ » ou plutôt en pause, font qu'ils ont pour beaucoup eu la sensation de basculer dans une forme de « vraie vie » alors même qu'ils étaient en plein tournage.

« ... Parfois c'est impressionnant d'avoir toute une équipe autour de toi, quand on fait une scène intime ou une scène romantique, confie Julia, c'est très difficile d'oublier tout le monde, alors là il y a quelque part une forme de lâcher-prise où on peut les oublier un peu plus. »

« C'est quelque chose que tu apprends avec le métier de faire abstraction des techniciens et des gens qui circulent autour. » Du coup pour Aleksandra Yermak, avec le tournage de French Kiss, « on est vraiment l'un avec l'autre, il n'y a pas de distraction et là, pour le coup c'est assez agréable, c'est assez intime, on est juste tous les deux, et du coup c'est peut-être d'une certaine manière plus proche de la vraie vie en fait, il y a un truc assez proche de la réalité. » Et d'aller jusqu'à : « Il y a une forme de plongée dans un truc qui fait tout oublier. Un peu sans conscience, comme dans la vie. »

Cet effet de vraie vie est accentué par la nécessité qu'ont les acteurs de jouer, même quand ils ne sont pas dans leur scène, alors qu'ils sont figurants : selon Émilie, « c'est la première fois qu'on a plusieurs personnages qui ont la même importance et qu'on voit évoluer ». Et certains aspects frustrants contribuent

à cet effet de réalisme : pour Étienne, « on a envie de voir les autres jouer, mais comme on sait qu'on est dans l'image, c'est comme si au cinéma on était sur le champ de l'un et le contre-champ de l'autre. Et tous les autres sont potentiellement dans le champ ou le contre-champ puisque la caméra prend tout ! Alors on se dit "oui, mais on n'est pas dans le champ !" on nous répond "oui mais, vous êtes là, vous restez quand même !" et donc impossible de regarder jouer les autres. »

PERTE DES REPÈRES, REMISE EN CAUSE DES SAVOIR-FAIRE ?

Une partie des paroles recueillies lors du tournage est liée au fait que c'était pour beaucoup « une première fois », que le terrain de la RV est encore expérimental, et particulièrement pour notre collectif, heureusement accompagné d'une équipe technique expérimentée. Mais pour les acteurs, que d'interrogations quant à la gestion de leur image ! « Non seulement on est toujours présents à l'écran, mais en plus on est présents en entier, d'où des angoisses de maîtrise de son image et des nouvelles manières de se mouvoir ». Étienne poursuit : « si je bouge trop, ça va peut-être faire un truc bizarre, et c'est parce que j'ai vu sans casque tandis qu'avec, je pense que tout prend forme. Mais quand tu vois les images à plat, tu te dis que dès que le mec bouge, son coude devient une espèce de patatoïde ! »

Idem pour Aleksandra, qui comprend qu'il lui faut travailler différemment, face à une caméra dont on n'attend plus le travail – parfois rassurant – de cadrage : « Au début, c'est un peu de la comédie romantique notre petite scène, finalement ça vrille un peu vers le thriller et du coup c'est quelque chose à faire monter tout au long de la scène, il n'y a pas de montage. On joue la scène comme un master, d'une seule traite en fait, comme un plan-séquence, et ça c'est quand même pas toujours le cas sur les tournages classiques, dans la mesure où on découpe énormément, où on change de valeur, on fait des champs/contre-champs ; du coup on est souvent amenés à découper les scènes. Là c'est agréable de pouvoir la jouer d'une seule traite ; c'est beaucoup plus agréable d'avoir toute l'évolution, c'est comme au théâtre finalement, on va d'un point A à un point B et ça permet toute une série de facettes. »

Pour Wilfried Capet, également, une adaptation de la gestuelle est source, si ce n'est d'inquiétudes, au moins de questionnement : « On doit bouger différemment autour de la caméra pour qu'on voie différentes parties de nos corps et pour que ça reste dynamique. Il faut bouger de manière particulière, différente autour de la caméra, parce qu'elle ne bouge pas ; du coup, c'était un peu surprenant. »



▲ La caméra et la « patatoïde ».

LA CAMÉRA, SI FAMILIÈRE, ET POURTANT DEVENUE ÉTRANGÈRE

On fait souvent le rapprochement d'une mise en scène en RV avec celle du théâtre, du fait notamment de l'absence de cadrage qui laisse au spectateur le choix d'orienter son regard où il le souhaite.

Mais pourtant, il y a bien une caméra, là au beau milieu ! Et pas qu'un peu.

Pour l'ensemble des acteurs de French Kiss, la caméra est passée du statut d'objet familier à celui de présence paradoxale, à la fois connue mais aussi étrangère, potentiellement inquiétante. Comme le souligne Julie, « dans le cinéma la caméra a sa propre personnalité ; par rapport aux différents plans la caméra va bouger aussi, montrer d'en haut, etc. » tandis qu'avec la RV, « on se retrouve seul dans une pièce, seul avec cette caméra qui prend tout », remarque Étienne.

Selon Aleksandra, « le tournage en réalité virtuelle, c'est assez proche de ce que j'imaginai en termes de rythme, de timing ; la technique est lourde, il y a un truc où tu ne peux pas trop te permettre d'erreur. Moi ça me fait plutôt penser à une scène de théâtre en fait [...] avec cette touche de technique en plus qui m'apparaît compliquée. Ça, pour le coup, ce serait une ressemblance avec le cinéma traditionnel où finalement tu as plein de réglages à faire pour chaque changement de plan, de place de caméra, etc. »

Quant à Émilie, « c'est comme au théâtre : il n'y a pas de prise supplémentaire, pas de montage pour récupérer telle ou telle chose de telle ou telle prise, du coup, il y a cet enjeu supplémentaire que dans la prise il faut que, de A à Z, ce soit continu. »

Le tournage en réalité virtuelle représente aussi une pression supplémentaire pour Noman : « on tourne en plan-séquence, pas de coupe, pas de champ/contre-champ, il faut être bon sur toutes les lignes ; tout est important, même tes chaussures ! On voit tout. » La question des chaussures est également mentionnée par James, comme exemple de cet aspect Big Brother de notre caméra RV : « Ta tête a autant d'intérêt que tes chaussures, mais au bout d'un moment le spectateur va être plus intéressé par ta tête, comme avec une caméra classique. » Cependant, selon lui, on n'est pour autant pas si proche du théâtre que du cinéma : « Comme au cinéma, on ne projette pas la voix, qui est le grand instrument théâtral et où les gestes sont plus exagérés, plus amples. Par rapport au théâtre, je trouve que ça reste dans le visuel, sauf que comme au théâtre, dans la réalité virtuelle, on peut tourner le dos. »

Une liberté de mouvement permise grâce à la dimension spatiale que le monde des « flatties » – petit nom

donné au cinéma traditionnel par les fans de réalité virtuelle – ne restitue pas avec cette sensation d'immersion et de plongée dans une réalité propre au monde virtuel.

Pour Julie, « au théâtre on sent les gens respirer, mais ce ne sont pas des prises : on part du début de la pièce jusqu'à la fin et rien ne va l'interrompre. Moi j'appelle ça le TGV et c'est le comédien qui dirige, avec bien sûr l'aide de l'auteur, car ce sont ses mots à lui, ou à elle, mais là, c'est autre chose [...]. Il y a un côté où c'est libérateur de ne pas avoir cette écoute, ni du public ni des techniciens, concentrés sur leur job [...]. On sent leur présence mais c'est juste ailleurs... à côté. Bien sûr on était accompagnés, mais là-bas, là-haut, comme au loin. Pour moi le jeu c'est d'être hyper-disponible, hyper-concentrée et super-décontractée : ces trois choses-là. Cette séparation de l'équipe technique, ainsi que l'absence du public, ça aide à se concentrer. »

© Photos : Andrew Mc Leish



▲ L'équipe de réalisation... « là-haut », « loin » des acteurs. Castor, Élise Mc Leod, Pascal Tirilly, collectif SoVR.

Une expérience au final qui apparaît comme une pratique et une grammaire qui s'inventent à tous les niveaux, remettant en question les savoir-faire traditionnels : ceux des acteurs et des réalisateurs, mais aussi ceux des spectateurs. « Raconter une histoire en réalité virtuelle constitue actuellement un mur que l'on doit contourner, explique le réalisateur Pascal Tirilly, et il faut trouver les bonnes façons de le faire. Pour l'instant, je pense que personne n'a trouvé exactement. Mais avec French Kiss, l'interactivité se révèle être une exploration vraiment intéressante pour raconter des histoires. »

Pour appréhender le point de vue du spectateur dans la réalité virtuelle, je vous invite à vous intéresser aux travaux de Michel Reilhac le compte-rendu que j'avais fait de son talk lors de l'événement « Paris-Virtuality » aux 104 en février 2017, tout en sachant que bien d'autres réflexions sont tenues par d'autres sur le blog de VR Story.

Le collectif SoVR est composé de Nicolas Beucher, Gwenaëlle Clawaert, Sigrid Coggins, Jean-Marc Moro, Christophe Serret, Pascal Tirilly.

ENTRETIEN AVEC RAYMOND DEPARDON DONT LE DERNIER FILM, 12 JOURS, VIENT DE SORTIR SUR LES ÉCRANS

On peut voir en ce moment à Paris, à la fois *12 Jours*, film documentaire tourné par Raymond Depardon et Traverser, une exposition (à la Fondation Cartier Bresson) de photos du même auteur réunies avec un ensemble de textes qu'il a écrits. Leurs thèmes sont très proches, liés à la fois à la douleur et à l'enfermement. Des thèmes récurrents dans l'œuvre de Raymond Depardon, avec lesquels il entretient un rapport complexe et qu'il avait abordés déjà dans des films antérieurs comme *Délits flagrants* (1994) ou *10^e Chambre* (2004).

Depuis une loi de 2013, les établissements psychiatriques doivent présenter dans les 12 jours de leur arrivée les patients internés sous contrainte à un juge des libertés et de la détention. Celui-ci doit statuer sur le prolongement de leur internement ou sur leur remise en liberté. Cette décision est prise dans le cadre d'une audience entre juge et patient, ce dernier étant accompagné d'un avocat et pouvant ensuite se pourvoir en appel. C'est à ces audiences que le film nous permet d'assister.

Le dispositif de tournage mis au point par Raymond Depardon pour la réalisation des prises de vues a fait appel à des techniques qu'il n'avait pas encore utilisées jusque-là.

ALAIN COIFFIER ► La pellicule reste plus proche de vous parce qu'elle reste plus artisanale dites-vous. Avant ce film vous n'aviez pas fait usage du numérique, ni pour vos travaux photo ni pour les films que vous aviez réalisés, pourquoi avoir choisi cette fois de tourner en numérique ?

RAYMOND DEPARDON ► Pour ce tournage, j'avais à faire face à un problème particulier. La durée des audiences n'était pas inférieure à 15 minutes chacune et il m'était impossible donc de les tourner sur film sans devoir interrompre pour recharger, ce qui était exclu. Lorsque j'avais tourné *10^e Chambre*, où se posait déjà ce problème de l'autonomie de la caméra, on avait pu disposer de magasins spéciaux de 800 pieds (245 mètres) en 16 mm qui permettaient de filmer jusqu'à 20-25 minutes sans couper. Ces magasins n'existent plus aujourd'hui. C'était un problème. Ma génération est celle de l'argentique et j'éprouve naturellement de la méfiance vis-à-vis du numérique, même si je considère qu'il a maintenant largement dépassé ses problèmes de jeunesse.

A.C. ► Pour *Profils paysans*, la vie en France, en 2008, je me souviens que vous aviez tourné en 35 mm avec une caméra Aaton-Pénélope, la dernière caméra 35 mm créée par Jean-Pierre Beauviala. Fonctionnant sur deux perforations, elle vous avait permis de disposer du double d'autonomie. C'est un souci qui revient dans tous vos films documentaires. Alors, sur ce film, comment l'avez-vous résolu ?

R.D. ► J'étais très préoccupé par les choix à faire. C'est Karim El Katari, mon étalonneur chez Eclair qui m'a conseillé de faire le choix de caméras numériques Sony F65 équipées d'objectifs Panavision et de tourner en Raw 4K. On a d'abord fait des essais de sensibilité, à 800, à 1 600 puis à 3 200 ISO et j'ai retenu 1 600. 800 ISO aurait impliqué de tourner à pleine ouverture et à 3 200 le bruit était trop marqué. Puis on a opté pour un dispositif comprenant trois caméras, deux avec un 100 mm pour les plans sur chacun des patients et les contrechamps sur le juge et une caméra avec un 40 mm, pour ce que j'appellerais les master-shot, que j'ai cadrés moi-même, réunissant les patients et leur avocat.

Les optiques Panavision m'ont apporté la définition que je recherchais et j'ai aimé la douceur des images obtenues. On était dans un hôpital psychiatrique, nu et lisse évidemment, et j'avais peur que le numérique ajoute de la tristesse à la tristesse, qu'il donne une image un peu trop dure, un peu « sale » peut-être. Il n'en a pas été ainsi et je suis satisfait du résultat. On a tourné à Lyon entre octobre et décembre et j'ai aimé aussi les images des plans en extérieurs avec une lumière d'hiver, avec un peu de brume. Des lumières comme dans ma campagne ! Je suis né dans une ferme près de Villefranche-sur-Saône.

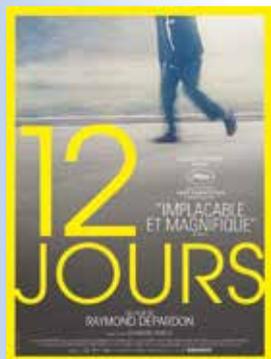
A.C. ► Avez-vous éclairé différemment que vous l'auriez fait avec une caméra film ?

R.D. ► Je ne pouvais pas éclairer. Nous avions seulement un néon au plafond qu'on nous a laissé déplacer. On ne pouvait rien faire. On devait respecter le déroulement prévu des audiences sans pouvoir intervenir.

A.C. ► On a pourtant l'impression par exemple de plus de douceur quand vous cadrez sur les patients que lorsque vous êtes sur les juges...

R.D. ► Oui c'est vrai, mais c'est dû à un léger contrejour lié à la présence d'un soupirail quand on est cadré sur les juges.

Raymond Depardon a tourné en format d'image 2.39, avec les objectifs Panavision Primo 70 mm, donc impressionnés seulement au centre par le capteur 35 de la caméra, le 35 mm devenant ainsi dans ce cas un demi-format par rapport aux optiques utilisées.



A.C. ► Les plans ne sont pas vraiment fixes, il y a de légers mouvements...

R.D. ► J'avais demandé des pieds colonne plutôt que le trépied ciné traditionnel. Je voulais faire le moins « cinéma » possible. Je voulais effacer la présence de la caméra, essayer qu'on soit le plus « transparents » possible. Ne pas me dissimuler, mais ne pas que les gens me voient trop... Les patients bougeaient. Il fallait rectifier le cadre. Pour les travelings dans les couloirs j'avais demandé un petit chariot, tirant parti des sols lisses de l'hôpital.

Au niveau du son, pour respecter les mêmes partis pris il n'y avait pas sur ce tournage de micro-cravate pour les patients et leurs avocats. Claudine Nougaret avait monté un système avec dix micros répartis dans l'espace de la salle, complété par Sophie Chiabaut qui perchait. Pour qu'il se reflète une liberté dans les places et dans les échanges. Les sons ont ensuite été mixés par Emmanuel Crozet. C'est aussi par les sons qu'on perçoit la vie des pensionnaires de l'établissement derrière les portes des chambres. Là, c'est le droit à l'image qui nous a interdit de faire des plans « volés ». Il fallait nous contenter des couloirs vides, de sons d'ambiance et de silhouettes.

A.C. ► Les apparitions de la musique de Alexandre Desplat sont très intéressantes...

R.D. ► Oui, comme sur *10^e Chambre* déjà, j'ai fait très attention à ce que la musique ne soit pas là pour appuyer le dialogue. Je travaille avec un jeune monteur, Simon Jacquet ; il sortait de la Femis quand on a fait *10^e chambre* et nous continuons ensemble. On a monté souvent en projection. Surtout le vendredi soir et le lundi matin... C'est là que la confrontation avec les images dans la dimension d'un écran de salle est forte et pleine d'enseignements. À regarder ses images seulement sur un écran d'ordinateur ou sur une table de montage, on a souvent de mauvaises surprises après. Il paraît que Robert Bresson faisait comme ça aussi...

A.C. ► Vous n'avez pas été tenté par le noir et blanc pour ce film ?

R.D. ► Oui, je me suis posé la question. Je le préfère pour les portraits. Même en photo je travaille peu en couleurs. Mais j'ai trouvé que la couleur c'était plus « contemporain ». Nous sommes en 2017. Elle apportait plus de réalité à ces gens qui sont en marge et qui souffrent. Pour qu'ils apparaissent le mieux possible à l'image. Ils sont malades, inquiets ; par un effet secondaire des médicaments ils ont souvent le regard fixe... Et puis je n'aime pas trop le noir et blanc issu du numérique. Il est un peu artificiel, un peu maniéré. Ce n'est pas comme la pellicule Double X Kodak, que j'aime sous-développée, qui donne une image pure, presque sans grain, celle que j'avais chez LTC...

Mais les angoisses sont les mêmes, photographe ou cinéaste, pellicule ou numérique, il faut savoir se placer ! Tout compte dans la démarche qu'on choisit pour une prise de vues. Pour réaliser les photos de Journal d'en France en 2010 par exemple, c'était

important de travailler à la chambre, en 8 x 10 inches (20 x 25 cm) et sur pied. Cela créait un rapport particulier avec les gens. En 24 x 36 on m'aurait assimilé à un paparazzi. Là on me recevait, ils étaient fiers...

A.C. ► La distance de la caméra par rapport aux personnages de votre film est idéale. Ni trop près, ni trop loin. On est très présents mais sans contrainte.

R.D. ► Oui. Le photographe est un peu comme un boxeur. Il danse d'avant en arrière pour chercher sa place... Il faut shooter quand c'est la bonne !

A.C. ► Quelle est votre conclusion après ce premier tournage sans pellicule ?

R.D. ► Je referai un essai. Le numérique est très tolérant, sa sensibilité est bien plus ample. Je considère qu'il est important de pouvoir conserver le choix du support sans pressions externes. C'est malheureux que les laboratoires aient fermé si précipitamment leurs installations. Aujourd'hui, par chance on peut à nouveau avoir une réflexion tranquille. Des nouvelles combinaisons sont possibles... Je vois Olivier Assayas tourner en ce moment en 16 mm en vue d'un gonflage postérieur en numérique. Ça me fait sourire ! Le 16 mm autrefois, c'était pour les pauvres !! Concernant la conservation, le numérique soulève encore des interrogations importantes. Nous devons faire attention et savoir préserver nos films.

A.C. ► Nous n'avons pas abordé la projection en salle...

R.D. ► La projection numérique en salle est une avancée importante, pour l'image comme pour le son. Le son optique claquait, sifflait. Bertrand Tavernier, qui avait mis un air de piano une fois en début d'un de ses films, était désespéré tant ça pleurait. Les projections dans les salles de province sont aujourd'hui incomparables avec celles d'il y a seulement quelques années.

A.C. ► Vous n'êtes pas sensible au charme désuet des salles d'autrefois, des copies 35 mm rayées...

R.D. ► Absolument pas !

Le contraste entre un dispositif de prises de vues aussi minimal que celui que nous venons de décrire, et la puissance du rendu obtenue par Raymond Depardon est impressionnant. Cela tient à la précision des choix qu'il fait pour chaque projet. Raymond Depardon, pour des prises de vues qui ont eu lieu il y a douze mois déjà, se souvient encore aujourd'hui au centimètre près de la distance qu'il avait choisie entre la caméra et le patient : 1,86 mètre.

Le spectateur est au centre de ce dispositif et il ressent librement le peu de frontière qui existe dans ce qui se joue entre le patient interné et le juge, entre ce qui peut être de la folie et la raison.

« Il faut savoir poser sa caméra », dit Raymond Depardon.

Les outils, la technique, ne sont que les éléments du langage. L'artiste se définit par ses choix.

Propos recueillis par Alain Coiffier – 10 / 12 / 2017

Infos sur l'exposition : www.palmeraietdesert.fr



DE LA LANTERNE MAGIQUE JUSQU'AU CINÉMA

Il existe de nombreux documents qui retracent l'histoire technique du cinématographe. Le texte présenté ici par Gérard Kremer, collectionneur émérite, remonte un peu plus loin que beaucoup de ces documents, et nous apporte quelques éléments de compréhension sur le travail de tous ceux qui ont contribué à l'avènement de l'image animée.

DOMPTER LA LUMIÈRE

Nos ancêtres ont toujours rêvé de dompter la lumière. Les premières expériences de projections d'images animées ont révélé des possibilités d'utilisation de la lumière dans le domaine des loisirs, notamment avec les lanternes magiques, les jouets optiques et les projecteurs de films.

THÉÂTRE D'OMBRES – NAISSANCE

Dans un théâtre d'ombres, les silhouettes éclairées servent à projeter leur ombre sur un écran blanc. La silhouette des marionnettes ou des mains se découpe sur un écran grâce à une source lumineuse placée derrière elles. Ce spectacle serait originaire de Chine et avant d'arriver en Europe, vers la fin du XVII^e siècle, il s'est développé en Asie du Sud-Est comme à Java, où le marionnettiste ou dalang (montré d'ombres) est assis derrière un écran et manipule la silhouette découpée dans de la peau de buffle, ajourée et peinte, pour raconter une histoire au moyen d'images en mouvement, comme le Wara-sumbrada, un personnage célèbre du théâtre d'ombres de Java. En France, l'origine revient à Séraphin.

LES OMBRES DE SÉRAPHIN

Vers 1770, Dominique-François Séraphin, connu la célébrité, presque la gloire, en animant avec une profonde habileté des plaques de carton, dont les contours étaient découpés pour reproduire la silhouette d'objets ou de personnages. De là à dire qu'il fut le créateur des « ombres chinoises », il n'y a qu'un pas. Ces dernières remontent à près de 200 ans et nous viennent d'Orient. Les Kaghi ou ombres des mains, avec ou sans accessoires, ont été une récréation très prisée en Chine, de même qu'à Java et en Malaisie. S'il est vrai que Séraphin n'a pas créé lesdites ombres, on lui doit d'en avoir fait un art qui força l'attention du public, notamment à Paris ou à Versailles. La jeune souveraine Marie-Antoinette fit appel à lui pour donner une représentation au Palais. En septembre 1784, il s'installe dans la galerie de Valois du Palais-Royal et le Tout-Paris de l'époque accourt chez Séraphin. Ces ombres n'étaient pas encore le cinématographe, ni les dessins animés, mais une étape et un cheminement vers le fameux cabaret du Chat Noir.

LE CHAT NOIR, THÉÂTRE D'OMBRES

Fondé par le peintre et caricaturiste, Rodolphe Salis (1851-1897), le cabaret du Chat Noir fut l'un des grands lieux de rencontre du Tout-Paris et le symbole de la Bohème à la fin du XIX^e siècle. Situé au pied de la Butte Montmartre, il fut l'un des bastions des poètes, artistes, comme le peintre Adolphe-Léon Willette, les chansonniers Aristide Bruant et Jules Jouy, l'humoriste Alphonse Allais et les poètes Charles Cros, inventeur du paléographe, prototype du phonographe, Albert Samain et Jean Richepin. Dès 1895, il réunissait déjà l'élite des Lettres et des Arts de l'époque, dont Anatole France. Salis ouvra son théâtre d'ombres, en reprenant une vieille tradition remontant à l'Antiquité : raconter une histoire par l'image devant une toile tendue. Accompagné d'Henri Rivière, qui en fut l'inventeur, ils créèrent ensemble un spectacle de qualité, un théâtre d'ombres poussant ce spectacle et cette technique à leur apogée. Ils réalisèrent de véritables merveilles. Les héros des histoires étaient découpés dans du carton, qui fut remplacé plus tard par du zinc. Le célèbre Caran d'Ache exécuta des dessins légendaires en retraçant le cycle de la Grande Armée sous forme de silhouettes de soldats métalliques.



LITHOPHANIE

Les techniques de projection basées sur les ombres ont donné naissance à d'autres applications, décoratives cette fois, comme la lithophanie. C'est une plaque de porcelaine ou de verre gravée en creux. Lorsqu'on l'éclaire, les motifs apparaissent par transparence. Ce sont les reliefs plus ou moins prononcés dans la matière qui donnent à la composition toutes les nuances de gris pour reconstituer l'image. Un procédé magique !



LA LANTERNE MAGIQUE, UNE CAMERA OBSCURA INVERSÉE

En 1693, Pierre Le Lorrain donne la définition de la lanterne magique suivante : « La lanterne magique est une machine d'optique que l'on nomme magique, sans doute à cause de ses effets prodigieux et des spectres, monstres affreux qu'elle fait voir, et que les personnes qui n'en savent pas le secret attribuent à la magie ». Concrètement, une lanterne magique est constituée d'une boîte en tôle peinte, en cuivre, voire en carton, et parfois recouverte de céramique. Sa forme est ronde, cubique ou cylindrique et surmontée d'une cheminée, pourvue d'un jeu de lentilles et d'un réflecteur parabolique. Elle nécessite une source de lumière composée, avant l'invention de la lampe électrique ou à arc, d'une lampe à pétrole ou à huile. On utilise des plaques de verre recouvertes d'images peintes qui peuvent alors être projetées sur un écran blanc, dans l'obscurité. Tous les sujets sont abordés : diableries, vues grotesques, érotiques, politiques, religieuses, historiques, scientifiques¹, satiriques, contes et légendes, paysages, nature...

¹ Voir exemple Jules Romains, *Knock*, Paris 1924, acte II, scène II, dans laquelle le docteur Knock dit à l'instituteur Bernard : « J'ai ici la matière de plusieurs causeries de vulgarisation, des notes très complètes, de bons clichés, et une lanterne ». La lanterne magique est dans ce cas l'ancêtre du projecteur de diapositives. On sait que, vers 1918, les écoles de Chicago possédaient quelque 8 000 plaques peintes à caractère scientifique et pédagogique.

Cette lanterne magique permet le trucage et offre une véritable féerie lumineuse. Elle est fille de la science, de l'optique, de la magie et des arts. Une bien belle histoire !

LA LANTERNE MAGIQUE

L'invention de la *laterna magica* fût réalisée dans le laboratoire du célèbre astronome et physicien hollandais, Christiaan Huygens, en 1659. Pourtant, la première projection n'avait rien de scientifique. Il s'agissait d'une Danse de mort. Ses projections étaient réservées à son entourage proche et jamais il ne montrera sa lanterne en public. La lanterne optique ou magique, qui apparut au XVII^e siècle, est pourtant l'ancêtre du projecteur de cinéma. L'invention revient au père jésuite allemand Athanasius Kircher (1601-1680), qui formula les principes de la projection dans son ouvrage *Ars Magna Lucis et Umbrae*, paru en 1643 où il décrit la *laterna magica*. Il était savant et enseignait les mathématiques, l'hébreu et s'intéressait aux hiéroglyphes égyptiens. C'est lui qui exposa les propriétés de la lentille et de la projection d'une image. À partir de 1680, la lanterne est décrite par quelques jésuites et plusieurs savants allemands dont Johannes Zahn, de l'ordre des Prémontrés. Auteur du livre *Occulis Artificialis* (1685-1702), il exposa le principe de la combinaison du projecteur et du film. Les Allemands utilisaient la lanterne pour des applications pédagogiques et scientifiques. Zahn utilisait des images sur verre, montées sur un disque circulaire qui pouvait tourner devant les lentilles de la lanterne pour donner une impression de mouvement. Il inventa un modèle de projecteur de table qui jeta les bases de la *laterna magica* qui fit son apparition à la fin du XIX^e siècle. Les procédés de peinture sur plaque de verre furent révélés par les Allemands au XVIII^e siècle, auteurs d'une impressionnante production de peintures sur verre de grande qualité.

LES COLPORTEURS

À partir des années 1670 la lanterne parcourt le monde grâce aux colporteurs et quelques jésuites comme l'Italien Claudio Grimaldi qui fait des projections en Chine, vers 1672. On distingue deux types d'opérateurs. D'une part, quelques savants bohèmes qui parcourent l'Europe avec, dans leurs bagages, une lanterne. Par exemple le Danois Thomas Walgenstein, organisa à Paris en 1670 une importante séance de projection au roi du Danemark, Frédéric III, dans laquelle il osa lui présenter une figure de la mort. Le roi se montra totalement fasciné par l'image lumineuse et la redemanda à plusieurs reprises. Quelques jours après, il mourra, ce qui augmenta à la fois le

prestige de Walgenstein et la réputation diabolique de la lanterne. L'autre catégorie de colporteurs en France est constituée par les Savoyards et les Auvergnats, et par les Trentins en Italie. Ils vont de ville en ville, de village en village pour montrer cette curiosité et leur popularité deviendra très grande dans l'Europe des Lumières avec un équipement pourtant très basique. La lumière fournie par le lumignon de la lanterne est faible, mais la flamme dansante de la lampe contribue au mystère de l'image projetée. Il y en a pour tous les goûts ! Le meilleur lanterniste et bonimenteur que l'on puisse rêver fut Voltaire en personne. Il possédait à Cirey un cabinet de physique où il utilisait parfois sa lanterne magique pour distraire ses convives. En 1748, selon le témoignage de Mme de Graffigny, Voltaire projetait des caricatures de son entourage, avec énormément d'humour ! À la fin du XVIII^e siècle, la lanterne magique va renouer avec son passé sulfureux. On va alors assister à une « véritable tempête optique » selon l'expression de l'Allemand Johannes Georg Krünitz en 1794 pour désigner la fantasmagorie, basée sur de nouvelles techniques et de nouveaux sujets qui vont bousculer les spectateurs par des apparitions de fantômes optiques, notamment grâce à Robertson.

LA FANTASMAGORIE DE ROBERTSON, LA LANTERNE DE PEUR

Quelques années après Paul Philidor, c'est un étrange prêtre liégeois, Etienne Robertson, qui mit en pratique des divertissements macabres de fantasmagorie avec un immense succès. Il fit les premières projections de lanterne magique vers la fin du XVIII^e siècle (1797). Il utilisait un appareil révolutionnaire, le fantascopie, qu'il plaçait derrière l'écran pour projeter à l'arrière (rétroprojection). Muni de roues, lourd et encombrant, il était monté sur des rails pour pouvoir être déplacé. Il était relayé par un diaphragme manuel monté sur un objectif achromatique à crémailière pour déplacer les lentilles et grossir et avancer l'image vers le spectateur ou au contraire la réduire à la manière d'un zoom, tout ceci sans que le public puisse voir et imaginer le système. Sa lanterne, cachée au public, affichait l'image sur un écran mince et transparent faisant l'effet d'une apparition surnaturelle. Cet effet fut accentué quand Robertson présenta son spectacle dans la chapelle désaffectée d'un cloître de capucins, près de la place Vendôme. Un journaliste de l'époque déclara : « Robertson est passé maître dans l'art de faire apparaître des spectres et des fantômes. Toutes les puissances de l'au-delà lui obéissent ». De là vient le nom donné aux premières lanternes magiques du XVII^e siècle: « lanterne de peur » en raison de l'effet produit sur le spectateur par son ignorance en matière d'optique et du pro-

cedé ! Avec le temps, ses secrets furent révélés, notamment au cours d'un procès intenté par Robertson lui-même contre les contrefacteurs, ce qui fit apparaître des fantascopes un peu partout dans le monde (Sibérie, Odessa, Espagne). Leur fabrication cessera vers les années 1860-1870 et la lanterne magique se débarrassera vite de sa réputation diabolique et se perfectionnera non plus pour effrayer, mais pour émerveiller !



LA LANTERNE MAGIQUE À LA CONQUÊTE DU MONDE

Outre les projections fantasmagoriques de Robertson, il existait des projectionnistes nomades qui parcouraient les grandes villes européennes au début du XIX^e siècle. La lanterne magique a ainsi parcouru le monde pendant trois siècles. Le montreur d'images en voyage portait sa lanterne magique sur le dos. À cette époque, la lumière était fournie par une lampe à pétrole. Au milieu du XIX^e siècle, se développèrent les projections familiales à l'aide de lanternes magiques, appelées lampascope, car elles utilisaient comme source de lumière une lampe de table à paraffine, le lampascope prenant la place du globe de la lampe. Les images de ces lanternes étaient peintes sur une plaque de verre à la file, comme une bande dessinée. On les passait lentement dans la lanterne pour reproduire l'impression du mouvement sur l'écran.

LES PLAQUES MÉCANIQUES

À toutes ces projections, il manquait souvent la reproduction du mouvement. Aussi, les images fixes peintes sur verre purent s'animer grâce à d'astucieux systèmes mécaniques qui permirent de faire bouger le sujet et créer le mouvement sur l'écran. La plaque à levier par exemple, se composait de deux plaques de verre superposées et mobiles entre elles. Au moyen d'une roue dentée, on pouvait faire bouger l'un des verres tandis que l'autre restait fixe. Certaines plaques, comme les chromatoscopes, se composent de deux disques rotatifs montés sur des anneaux de cuivre, mus dans des directions opposées, à l'aide d'une courroie de transmission. Tout devient alors magique ! Les plaques, rectangulaires ou circulaires, projetaient de petits tableaux peints, souvent animés, aux couleurs translucides, comme les vitraux des églises. La peinture se fait sur verre français, le meilleur selon l'Allemand C. G. Hertel. Les couleurs à huile sont écartées, en raison de leur opacité. On leur préfère la peinture à l'eau, qui reste plus stable.

LES FABRICANTS CÉLÈBRES

Au XIX^e siècle, ce sont les fabricants de jouets qui se sont emparés de la lanterne magique. Elle pénétra dans les foyers pour animer les soirées familiales. Elle appartient maintenant au passé, aux souvenirs des spectacles d'antan, de fantasmagories et des projections familiales. Ce sont les Allemands qui ouvrirent véritablement la voie à l'industrialisation des « lanternes jouets » pour enfants, fabriquées en fer blanc peint et très bon marché (I. F. Rose, fabricant de Nuremberg, distribué par Georg Hieronimus Bestelmeier et Georg Bathazar Probst). Aussi, Nuremberg, connu depuis le Moyen-Âge pour la fabrication des jouets, avec 195 fabricants recensés, devint le centre de production le plus important des lanternes pour enfants et familles, notamment avec les firmes Ernst Plank (ill. no), Jean Schoenner, Max Dannhorn, Johann Falk, Georges Carette, Carl Müller, les frères Ignaz et Adolf Bing, etc. Krüss à Hambourg et Liesegang à Düsseldorf (ill. no) s'étaient spécialisés dans les lanternes professionnelles. Par ailleurs, les opticiens anglais trouvèrent de nouvelles peintures, d'une transparence et d'une fraîcheur exceptionnelle. En France, Molteni s'est illustré en produisant des appareils d'optique jusqu'au début du XX^e siècle, aux côtés de deux très grands fabricants français, Auguste Lapiere et Louis Aubert (ill. no). On leur doit de célèbres modèles, très recherchés aujourd'hui, comme Le Bouddha, La Tour Eiffel ou La Pagode. Les plaques de verre peintes de Lapiere sont identifiables par leur encadrement de papier vert. Très vite, vont

se créer deux marchés différents, ceux des lanternes magiques pour enfants, et ceux des lanternes de projections pour adultes (professeurs, conférenciers, projectionnistes, professionnels...). Philip Carpenter, opticien londonien, mit au point vers 1823 des lanternes doubles, dites « phantamascope », équipées d'un peigne pour effectuer des fondus-enchaînés entre les deux appareils. Par la suite, les Anglais se sont spécialisés dans les gros appareils pour professionnels, en acajou avec deux ou trois objectifs en cuivre (1880). Les lentilles étaient disposées de telle manière que les images projetées coïncidaient et se superposaient en se fondant et apparaissant progressivement. Au cours du temps, la lanterne magique est devenue un objet de collection. Marcel Proust évoque les séances de projections de son enfance à Combray², le réalisateur suédois Ingmar Bergman place la lanterne magique dans le récit de ses films, *Fanny et Alexandre*, en 1982, et donne comme titre à son autobiographie, *Laterna Magica*, en 1987, en hommage au premier appareil de projection lumineuse de l'histoire.



© Photos : DR

LES IMAGES DEVIENNENT VIVANTES

En 1832, Plateau construit un appareil, le phénakistoscope, qui donne l'illusion du mouvement. Au même moment, et d'une manière tout à fait indépendante de lui, un professeur de mathématiques de l'Institut Polytechnique de Vienne, Simon von Stampfer, fait la même découverte en perçant un disque de fentes, et sur lequel sont dessinées douze images ou plus, représentant les phases d'un mouvement. Le disque en rotation observé dans un miroir offre l'apparence d'un mouvement continu par une succession rapide d'images dont chacune représente une portion de

2. Dans les premières pages de son roman *Du côté de chez Swann*, Paris 1913.

mouvement. L'illusion obtenue n'est due qu'à la persistance rétinienne de l'œil. Il existe une variante à ce système basé sur le même principe utilisant un tambour perforé avec des fentes au travers desquelles on observe à l'intérieur de l'appareil des bandes de papier amovibles supportant des images animées. Appelé initialement « dedaleum » puis « zootrope », cet appareil fut inventé en 1834 par l'Anglais William George Horner (1786-1837). Certains zootropes disposent d'une bougie au centre du cylindre pour éclairer les bandes.

LA LUMIÈRE, SERVANTE DE LA PROJECTION

Franz von Uchatius (1811-1881), officier d'artillerie, chimiste, photographe, physicien, fut le concurrent autrichien de Krupp dans la construction des canons d'acier. La cinématographie était pour lui une activité secondaire, un « hobby ». Il eut l'idée de combiner la faculté de projection qu'offre la lanterne magique avec le principe du phénakistiscope. Il disposa en demi-cercle devant un écran, de manière que leurs rayons s'y concentrent, une série de lanternes magiques. Il plaça dans chacune d'elles des verres peints et représentant les phases successives du mouvement. Il fit passer une torche derrière elle très rapidement. Il découvrit alors que les images s'éclairant successivement sur l'écran produisaient un mouvement. Dès 1853, il projeta douze vues disposées en couronne. Ainsi, alors qu'auparavant le mouvement n'était perceptible que par une seule personne, avec son système qui exploite la lumière, Uchatius permit à un grand nombre de spectateurs de suivre le spectacle en même temps. Ce fut le début de nouvelles inventions !

LE THÉÂTRE OPTIQUE DE REYNAUD

En 1877, Emile Reynaud (1844-1918) construit le praxinoscope qui améliore le zootrope par l'utilisation d'un tambour à miroirs, qui éliminent les intervalles sombres entre les images, lesquelles deviennent alors totalement vivantes. Dès 1882, il combina cet appareil avec un appareil de projection. Puis quelques années plus tard, il utilisa de longs rubans d'images de 4 x 5 cm en feuille de gélatine, perforées (un trou entre chaque image). Les dessins étaient blancs sur fond noir ou de couleur pour les incruster sur des décors projetés. Le théâtre optique était né. Installé dans le « Cabinet fantastique » du musée Grévin, il fit sa première projection le 28 octobre 1892, soit exactement trois ans et deux mois avant celle des Frères Lumière au « Salon Indien » du Grand Café à Paris, le 28 décembre 1895. Pendant les dix ans qui suivirent, Reynaud a organisé 12 800 représentations

au musée Grévin et réuni 500 000 spectateurs. Ces résultats sont extraordinaires, car il a projeté de véritables images continues en couleur à une époque où la cinématographie n'était que balbutiante.

L'INCENDIE DU BAZAR DE LA CHARITÉ

Les lanternistes se déplaçaient avec un matériel encombrant (plaques, grosse lanterne à plusieurs objectifs, tube à oxygène et hydrogène). Le réel problème était l'éclairage, une lampe à pétrole n'étant pas suffisante pour une grande séance de projection. Certes, la lampe à arc est idéale pour bénéficier d'une forte puissance lumineuse. Mais où trouver l'électricité nécessaire, à la campagne, au XIX^e siècle ? Aussi, ils utilisaient généralement la lumière oxhydrique (oxygène+hydrogène), oxyéthérique (éther+oxygène), oxycalcique (alcool+oxygène) ou oxyacétylénique (acétylène et oxygène). Parfois, les projectionnistes utilisaient des sacs contenant le gaz à mélanger dont il fallait contrôler en permanence la pression. Les accidents furent nombreux et fréquents. Le plus célèbre est celui du Bazar de la Charité, dû à l'usage d'une lampe à éther qui exige la plus grande prudence. Un réservoir en cuivre est rempli d'éther liquide que l'on mélange avec du gaz oxygène insufflé par pression. Un bec situé sur le dessus du réservoir laisse échapper un mince filet de mélange gazeux que l'on enflamme avec une allumette. La petite flamme est dirigée vers un bâton de chaux qui, porté à incandescence, émet une lumière très intense. Alfred Molteni, grand fabricant de lanternes de projection, commercialisa en 1895 une lampe oxyéthérique nommée « Sécuritas ». Elle sera utilisée par les opérateurs du cinématographe Joly-Normandin, le 4 mai 1897, au Bazar de la Charité. Au cours de la projection, la lampe s'est éteinte brusquement



et l'opérateur a immédiatement gratté une allumette pour la rallumer, alors que les vapeurs d'éther s'étaient propagées dans la cabine, ce qui provoqua une terrible explosion, un incendie et la mort de 143 personnes, issues de l'aristocratie parisienne pour la plupart. Coup dur pour l'avenir du cinéma !

LE CINÉMA CHEZ SOI

Au lendemain de la Première guerre mondiale, Charles Pathé disloque son empire face à l'arrivée du cinéma américain, car il ne croit plus à son activité de production et location de films, ni à celle de la fabrication de pellicule vierge. Des hommes comme Pathé et Gaumont sont conscients de la nécessité de conquérir un nouveau public, en pénétrant dans l'intimité de leur domicile. Or, deux domaines restaient inexploités, le cinéma d'amateur et le cinéma rural. Dès 1912, Pathé tente une expérience de « cinéma chez soi » avec le Pathé Kok. Ce projecteur à manivelle utilisait un film de 28 mm, proche du film 35 mm, mais ininflammable et incombustible, offrant une sécurité absolue pour l'utilisateur. Autre particularité, il produisait lui-même son électricité grâce à une dynamo intégrée et actionnée par l'opérateur quand il tournait la manivelle. C'était d'autant plus attrayant, qu'en 1912, la distribution de l'électricité était loin d'être généralisée. Aussi, cet appareil relativement coûteux rencontra un vif succès auprès des amateurs fortunés. Il projetait une image de taille modeste, de 60 x 80 cm, car il était difficile d'aller au-delà, compte tenu du médiocre rendement de la lampe à incandescence qui nécessitait une fréquence de projection élevée pour obtenir une luminosité acceptable. Pathé s'aperçut vite de ce problème et de cette sous-utilisation de la surface de l'image projetée sur l'écran. Il en tira les leçons et conçut le format 9,5 mm. Fin 1922, pour les fêtes de Noël, Pathé Cinéma commercialise un nouvel appareil de conception différente, le Pathé Baby. C'est un petit projecteur jouet, compact, qui fonctionne avec des films ininflammables placés dans une petite cassette ronde et métallique, facile à exploiter. Le film est au format de 9,5 mm de large, à perforation centrale, avec une surface d'image proche de celle du format 16 mm qu'Eastman-Kodak va lancer en 1923 avec un projecteur très simple, le Kodascope. En 1924, Pathé Cinéma va concevoir des accessoires pour motoriser le Pathé Baby et lance une caméra 9,5 mm très compacte utilisant du film inversible, dont le support à la prise de vues et à la projection est le même, supprimant le tirage additionnel. Cette économie sur la pellicule va lancer le cinéma d'amateur à travers le monde. Plus tard, ce format sera actualisé avec l'arrivée du parlant et accompagné d'un important programme d'édition avec plusieurs centaines de titres après-guerre.

LE CINÉMA PARTOUT ET POUR TOUS

Peu après, la fondation de la Société française du Pathé-Baby, Pathé Cinéma, travaille en 1925 sur un nouveau format, le 17,5 mm. « Sa finalité est l'exploitation dans les campagnes, les petites villes, les groupements religieux et les pays pauvres », précise Charles Pathé lui-même, dans son ouvrage, *De Pathé Frères à Pathé Cinéma*. Le projet se nomme Pathé Rural, car l'idée est de conquérir des terres de campagne encore sans écran, en développant un réseau de petites exploitations aux charges réduites pour faire pénétrer l'image au fin fond de la France entre 1927 et 1940. Le 17,5 Pathé Rural n'est pas un format destiné aux amateurs, car il ne met pas à disposition d'outils de création pour le grand public, comme le Pathé Baby. La seule caméra 17,5 mm, baptisée « Motocaméra », n'était destinée qu'aux exploitants professionnels. Dès 1927, le Pathé Rural commença à conquérir une place significative sur le marché de l'exploitation. Avec l'arrivée du cinéma sonore, Pathé lance en 1933 un projecteur sonore, le Pathé Natan 175 et une version du Pathé Rural sonore. Pathé construisit ensuite un projecteur professionnel, le Super Rural, plus puissant et conçu uniquement pour le sonore. L'arrivée de la guerre et l'interdiction du 17,5 mm par les Allemands sonna le glas de ce format. Pathé lance alors le projecteur Pathé Vox 9,5 sonore, à l'occasion de l'Exposition Universelle, en 1937. Le format 9,5 mm était doté d'une piste sonore optique. Interrompu par la guerre, l'essor du 9,5 sonore ne reprit qu'en 1946, pour une dizaine d'années. Ensuite la rude concurrence des formats 8 mm, puis Super 8 lancés par Kodak va l'achever. Ces derniers seront eux-mêmes évincés avec l'arrivée des formats vidéo numériques. Mais ceci est une autre histoire !

Gérard Kremer (collectionneur)

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

L'auteur remercie vivement Laurent Mannoni, directeur scientifique de la Cinémathèque française à Paris pour tous les renseignements reproduits et fournis à travers ses écrits.

Jacques Kermabon (dir.), *Pathé, premier empire du cinéma*, Paris 1994.

Laurent Mannoni, *Le grand art de la lumière et de l'ombre*, Paris 1994.

Frédérique Goerig-Hergott, *Lanternes magiques, le monde fantastique des images lumineuses*, Colmar 2009.

C.W. Ceram, *Archéologie du cinéma*, Paris 1966.

Jac Remise, Pascale Remise, Régis van de Walle, *Magie lumineuse, du théâtre d'ombres à la lanterne magique*, Paris 1979.

LE ROI DU CIRQUE, D'ÉDOUARD-ÉMILE VIOLET – RESTAURATION PAR LOBSTER FILM

La restauration numérique des films est devenue une activité importante de l'industrie cinématographique française. La Lettre de la CST vous proposera dans ses prochaines éditions des études de cas sur les moyens techniques, historiques, économiques et humains mis en œuvre pour assurer ces prestations qui garantiront pour les prochaines décennies la pérennité du patrimoine cinématographique.

Pour cette première, nous évoquons en compagnie de Serge Bromberg les circonstances de la restauration du film *Le Roi du cirque*, tourné en 1925 par Édouard-Émile Violet, avec Max Linder comme acteur principal.

LE FILM

Ce film, c'est d'abord Max Linder. Considéré comme l'un des premiers, si ce n'est le premier des acteurs comiques du cinéma mondial, Max Linder a débuté en 1905, devenant rapidement une vedette des films Pathé. Il fut célèbre jusqu'aux USA, au point qu'en 1917, il fut envoyé chez Essanay pour remplacer un certain Charlie Chaplin, qui venait de partir à la concurrence. Mais la fin de sa carrière fut tragique. Après trois longs-métrages tournés aux USA et la construction de son cinéma sur le Boulevards (encore debout), il tourna ce *Le Roi du cirque* en Autriche en

1925. La sortie du film eut très peu de succès, et se limita à la France et l'Autriche. Quelques mois plus tard, à 42 ans, Max Linder se suicida, tuant également sa jeune épouse de 19 ans, et laissant seule leur fille Maud, âgée de six mois.

Émile-Édouard Chêne, alias Édouard-Émile Violet (1880-1955) fut acteur, réalisateur et scénariste de films, principalement entre 1915 et 1925. L'avènement du parlant marqua la fin de sa carrière cinématographique, et il mit fin à ses jours en 1955. Le film dont nous parlons aujourd'hui, produit par VITA FILMS (Vienne), fut rapidement oublié, et Vita Films fut liquidée dans les années 30.

RESTAURATION : CIRCONSTANCES FINANCIÈRES

Au début des années 90, la Commission Européenne mit en place le projet Lumière, finançant des projets de sauvegarde à la condition qu'ils impliquent la collaboration de trois archives européennes différentes. En 1996, trois archives se regroupèrent autour du *Roi du cirque* : la Cinémathèque royale de Belgique, les Archives du film (France – CNC) et le Nederland Film Museum (Eye Film Museum – Hollande).

ÉPISODE 1 : UNE RESTAURATION PARTIELLE

Outre la recherche de financements, la première difficulté pour restaurer un film est d'avoir des éléments à restaurer, avec une complétude et un état physique permettant la meilleure restauration possible de l'œuvre.

Les trois services d'archives mirent en commun le matériel à leur disposition, dont une copie ukrainienne qui leur fut remise par le Gosfilmofond (Russie), dans le cadre d'accords bilatéraux. Cela ne couvrait pas la totalité du film, mais il ne semblait survivre rien d'autre.

Une sélection des meilleurs plans fut réalisée sur la table de montage 35mm, à partir des éléments film. De ce premier montage, un contretype négatif fut établi (tirage photographique direct à partir de l'élément photographique dont on dispose), avec homogénéisation des cadrages. Parallèlement, les cartons furent traduits en français à partir des différentes langues des éléments retrouvés, puis reconstruits.

Le travail de 1996 fut un travail de premier niveau, certes assez complet, réalisé par la Cinémathèque Royale de Belgique. Les éléments photographiques,



© Photos : DR

très médiocres au départ (rayures, poussières, etc.), furent recopiés en l'état, comme le permettaient les technologies d'époque (en utilisant tout de même l'immersion). Le résultat n'était pas utilisable, et il n'existait pas encore à l'époque d'outils de restauration numérique. Cette mauvaise qualité du résultat final induit dans la profession l'idée que ce film devait encore être considéré comme perdu. Accessoirement, à l'époque, il n'y avait pratiquement pas eu de recherches sur les éventuels droits sur le film. Fin du premier épisode.

ÉPISODE 2 : LOBSTER S'EN MÊLE – RECHERCHE DES DROITS

Par leur culture, Serge Bromberg et l'équipe de Lobster Film sont très « Max Linder ». C'est donc tout naturellement qu'au milieu des années 2000, ils se lancent dans le travail prospectif autour des trois longs-métrages tournés aux Amériques par Monsieur Max (*Sept ans de malheur* – 1921, *Soyez ma femme* – 1921, et *L'étroit mousquetaire* – 1922), aujourd'hui restaurés et édités en Blu Ray.

Mais ils ont également connaissance de ce film de 1925. Impossible de travailler sur une restauration sans connaître les détenteurs des droits, et sans avoir discuté avec eux de la suite des événements. Serge approche donc Maud Linder – via son agent Prune Santelli – ainsi que le liquidateur de Vita-Films, qu'il retrouve. Le 15 mai 2012, après trois ans de recherches et de négociations, Lobster rachète les droits producteur de VITA FILMS, via son représentant de la liquidation, Walter Dillenz. Le contrat avec Édouard Chêne est signé le 24 avril 2012.

Il fallut ensuite régler la question des droits d'auteur, dont la régularisation est incontournable. C'est l'un des plus complexes aspects de l'entreprise de restauration, déterminer qui possède réellement les droits d'un film parmi tous ceux qui y prétendent. Maud Linder et Édouard Chêne, fils d'Émile-Édouard Chêne, sont contactés, et Lobster signe un accord avec Édouard Chêne.

Les bases juridiques étant à peu près assurées, une exploitation de l'œuvre restaurée pourra être envisagée sans obstacle. Le travail peut commencer.

RECHERCHE DES ÉLÉMENTS

C'est la deuxième phase du travail : collecter tout le matériel pouvant survivre pour du film. En 2014, pour Lobster, tous les feux sont au vert, on peut attaquer la recherche. Les choses ont beaucoup progressé depuis 1996. La FIAF (Fédération internationale des archives de films) a développé une base de données qui permet d'accélérer les recherches. Mais le travail se fait également beaucoup auprès des collectionneurs.

Ainsi, une copie 16 mm, avec intertitres en espagnol, presque complète, est retrouvée en Argentine grâce aux informations transmises par le CNC. Pellicule, format international, on vous dit ! Deux fragments de contretypage sur support nitrate sont retrouvés en Autriche et en Espagne, ainsi qu'un autre extrait sur nitrate aux archives du film de Hollande (mais déposés au CNC). Une bande-annonce sur support nitrate sera scannée au BFI (British Film Institute).

Et puis il y a la fameuse copie ukrainienne, restaurée en 1996, et conservée par la Cinémathèque royale de Belgique. Mais l'accès semble compliqué, car la Cinémathèque demande des droits exclusifs en échange, au moins pour le Benelux. Voilà Lobster bloqué, et c'est bien ennuyeux, car cette copie ukrainienne dispose de 1 145 m de film, alors que la version d'origine est renseignée à environ 1 300 m. Difficile de s'en passer. Il faut parfois un peu de chance, et quelques erreurs d'identification décelées presque par hasard. Co-investisseuses de la restauration de 1996, les Archives françaises du film pensaient disposer de la copie restaurée de 1996, pas vraiment utilisable. En fait, erreur d'étiquetage, elles disposent depuis 1982 d'un tirage de la copie ukrainienne. Un miracle !!!

Voilà la situation débloquée. Cette fois, la partie n'a pas été si complexe (par rapport à d'autres). Comme quoi une restauration n'est pas qu'un travail technique, c'est aussi pour beaucoup une aventure, des recherches et des négociations, qui peuvent prendre un temps fou.

LE TEMPS DE LA TECHNIQUE

Une fois ces éléments identifiés, il faut un peu de méthode. Idéalement, on réunit tous les éléments physiques dans un même lieu. Pour ce film, cela sera chez Lobster, qui réalisera, avec sa Scan Station, une première numérisation en 2K.

À partir de tous les fichiers scannés, on reconstruit, sur une time line, un montage cohérent issu des meilleures images survivantes pour chaque plan. Mais meilleurs éléments, cela ne veut pas dire prendre un plan d'une copie moins abîmée, car il se peut que sur cet élément le plan ne soit pas complet. Et il n'est pas rare qu'un plan restauré soit issu de trois ou quatre sources originales différentes. On va donc devoir rechercher en réalité la meilleure qualité pour chaque image du film, quitte à passer d'une source à l'autre



en cours de plan. Le plus important est la restitution la plus complète et fidèle possible de l'œuvre originale. Les choix se font sur les éléments scannés, car les pellicules sont trop fragiles et trop dissemblables pour faire un travail complet et rigoureux. Petit difficulté technique : il était courant que nos réalisateurs des temps anciens tournent avec deux caméras au moins (une version domestique, et une version « export »). Cette seconde version pouvait être tournée en parallèle, avec un angle de prise de vue légèrement différent, ou que la scène soit retournée plusieurs fois, avec à chaque fois de petites différences de jeu ou d'éclairage, de positionnement, d'accessoirisation – pièges fréquents qui enlèvent de la cohérence si on n'y prend garde.

Objectif : « Scanner le mieux possible les meilleurs éléments possibles » (dixit Serge).

Ainsi, sur les stations Resolve ou Phoenix, on effectue le choix des plans puis le montage. Puis on sélectionne les éléments pellicules correspondants, que l'on va rescanner, cette fois-ci en 4K en immersion, chez un prestataire extérieur (Éclair, Lumières numériques, etc.), car Lobster ne dispose pas de scanner à immersion. Ensuite, sur la time line, on conformera les fichiers 4K DPX au remontage-maquette établi précédemment en 2K. Certains éléments seront scannés sur Arriscan, d'autre, plus fragiles, sur Nitroscan (formats spéciaux).

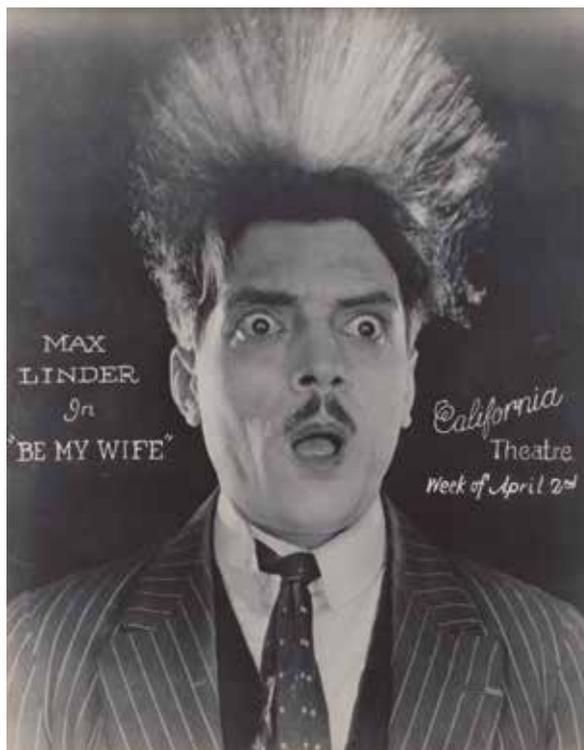
Une fois ce montage terminé, on procède à un étalonnage pour homogénéisation plan par plan. La seconde étape commence : la restauration.

LA RESTAURATION

La première phase de la restauration est une stabilisation mécanique des images. Elle s'effectue par référencement à la perforation si l'on dispose du négatif original. Mais pour *Le Roi du Cirque*, nous en sommes loin. La stabilisation se fera donc soit à la perforation, soit au cadre, soit sur un détail de l'image. Cette opération est en partie réalisée en automatique sur les stations Diamant ou Phoenix, mais est systématiquement vérifiée à l'œil humain, seul outil réellement fiable et capable d'identifier à coup sûr le bon référencement mécanique. Au final, c'est pratiquement 90% des plans qui devront être revus par une intervention humaine.

Seconde étape, le nettoyage des rayures et le traitement des poussières. Ici encore, les stations Diamant ou Phoenix interviennent en automatique, avec la vérification humaine systématique plan à plan, qui prendra des semaines.

En troisième lieu, la réparation des gros défauts d'image (déchirures, images partiellement man-

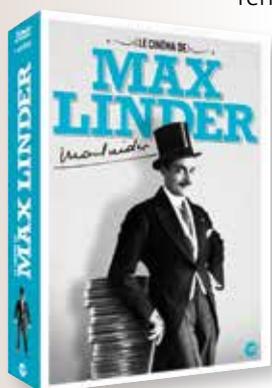


quantés, grosses taches, altérations diverses, etc.). L'œil humain est ici fondamental, car lui seul est capable d'effectuer et de valider une retouche à coup sûr, notamment sur des éléments en mouvement. Si l'on procède en automatique, il n'est pas rare qu'un visage ou une main disparaissent, considérés à tort par la machine comme des incidents à corriger. Ces opérations sur les images se terminent par un étalonnage final, et éventuellement une application des teintages, en fonction des informations sur le film.

Vient ensuite le travail sur les cartons et intertitres. Eh oui, le film est muet, et riche en intertitres. Pour *Le Roi du Cirque*, les cartons originaux français ne survivent nulle part, et les cartons disponibles selon les éléments sont tous dans des langues diverses (espagnol, anglais, ukrainien, hollandais) et dans des polices et cartels différents. Lobster entame donc en premier lieu une recherche sur les us et coutumes de Vita-Film, notamment en termes de polices de caractère. Après analyse des différents éléments collectés, on effectue une moyenne mathématique qui détermine une police proche de ce qui se faisait à l'époque – sans jamais prétendre que le résultat sera effectivement conforme à l'original, qu'on ne connaît malheureusement plus.

Tout étant fini, il ne reste plus qu'à masteriser. Chez Lobster, la politique, pour ce type de film, est de sauvegarder le film par un nouveau négatif argentique polyester noir et blanc et non recadencé (pas d'insertion d'images intermédiaires pour monter à 24, ou 25 ou 30, ou tout autre format récent).

Mais attention : film muet ne veut pas dire film sans



son. Dans tous les cinémas, une musique accompagnait l'œuvre pendant les projections. Ici encore, Lobster ne dispose d'aucune indication spécifique ni de préconisation d'époque. Il a donc décidé de commander une nouvelle musique au compositeur italien Antonio Coppola. Elle sera interprétée par l'Octuor de France, et enregistrée dans le tout nouvel auditorium de Lobster.

MONTRER

Restaurer pour restaurer est une action noble qui pérennise la création artistique. Mais qu'est-ce qu'une œuvre si elle n'est pas montrée ?

« Restaurer le film, c'est avant tout restaurer le spectateur », dixit à nouveau Serge.

Quelles sont les possibilités de diffusion de ces films muets restaurés ? Dans le meilleur des cas, on peut espérer des diffusions en salle, ponctuellement, pour un public plutôt ciblé. Il est également possible d'envisager des diffusions dans les festivals, même si cela reste compliqué (qualité, ligne éditoriale, choix de restauration, etc.). La télévision, toujours avide de programmes à prix raisonnables, est assez friande de films anciens, mais ici aussi les critères de célébrité ou d'intérêt historico-culturel ne sont pas à négliger. La VoD reste un vecteur de diffusion et de pérennité. Et il reste surtout l'édition DVD et/ou Blu-ray, qui trouve toujours un peu de public passionné. Mais soyons lucides, la restauration n'est pas un vecteur de rentabilité systématique, et si l'argument de l'équilibre financier devait être étudié à chaque fois, bien peu d'œuvres seraient effectivement restaurées.

FINANCER

Et justement, comment une telle restauration peut-elle se financer ? Très clairement, toute restauration est un risque. Mais certains critères sont incitateurs. Chez Lobster, Max Linder, c'est la base. Donc, oui, on va restaurer, quoi qu'il en soit par ailleurs.

S'il est vrai qu'un film en lui-même ne trouve pas systématiquement sa rentabilité, sur l'ensemble des films, on peut s'y retrouver. Le CNC participe de façon sélective à hauteur d'environ 60 et 80 % de l'ensemble, et conserve ensuite les droits non commerciaux, pour permettre notamment l'exposition dans des festivals partenaires. Petite précaution bien normale : le CNC ne verse la seconde partie de l'aide que suite à accord de bonne fin qualitative.

Une belle diffusion, celle visée par exemple pour ce film, c'est 2 000 DVD France, autant aux USA, plus des projections dans quelques grands festivals, une diffusion TV (1/5 de la valeur), et des multidiffusions

sur les chaînes câblées. Cerise sur le gâteau : Cannes Classics 2019, peut-être ...

Pour l'organisation du travail, les nouveaux locaux de Lobster, dont la conception et l'aménagement a été une opération collective, où chacun a mis la main à la pâte (depuis la disposition générale, les dimensions, le mobilier et jusqu'aux modulations d'éclairage) offrent des conditions de travail optimales, donc efficaces. Passer huit ou dix heures par jour à fixer un écran sur d'anciennes images noir et blanc, cela peut être épuisant, même si le rythme de travail est libre, et les pauses nombreuses. Seule contrainte : le délai de livraison, mais pour une équipe homogène et bien installée, cela s'intègre naturellement dans l'organisation du travail.

ALORS RESTAURER, UNE FOLIE ?

Restaurer un tel film, c'est un risque, c'est aussi une folie. Mais après tout, Lobster Films, c'est déjà trente-deux ans de folies, alors ... Et ce sera en tout cas de près de 10 ans entre l'envie initiale et le master finalisé.

C'est la vie d'oser, de risquer, de partager, de vivre de belles aventures, juste pour quelques sourires.

Le Roi du cirque... Le cinéma est bien un grand cirque, vivant et riche, et Lobster en est l'un de ses plus jolis clowns.

Propos recueillis auprès de Serge Bromberg et Lucie Fourmont par Alain Besse



© Photos : DR

NOE CINÉMAS : 30 ANS DE PASSION, DÉJÀ !

Pour son 30^e anniversaire, toute l'équipe de NOE cinémas a réuni le gratin du cinéma Français au Grand Mercure d'Elbeuf, le premier cinéma de Richard Patry. Olivier Snanoudj, dans un émouvant portrait du fondateur de NOE, a su nous rappeler ses grandes qualités humaines et son talent inné d'organisateur. Un talent qui, une fois encore, a fait éclore cette cérémonie à 150 km de la capitale avec salle comble, transport par bus et un vrai cirque comme salle de danse. Nous ne sommes pas passés loin de la navette fluviale mais promis ce sera pour le 50^e anniversaire. Tous les amis de Richard Patry étaient bien là, tous réunis pour le remercier d'avoir si bien œuvré pour notre communauté. Et pour assister dans la joie et la bonne humeur – qui sont comme nous le savons tous les signes de son zodiaque personnel – à la remise de sa Légion d'Honneur par Claude Lelouch, un autre grand normand devant l'Eternel des toiles blanches (vous noterez que nous ne disons pas métallisées), ceci après qu'Axel Brucker, complice de toujours et de chaque instant, eut rappelé à l'assistance qu'une telle distinction, si elle récompense l'œuvre accomplie, se conjugue au futur, gage de futurs mérites et de promesses tenues.

Le précédant Richard habitant du bocage avait réussi



▲ Richard Patry, Claude Lelouch et Axel Brucker.

un Brexit à l'envers. Nous souhaitons tous à notre Cœur de Lion de ce siècle de maintenir unie la grande famille de l'exploitation, celle des salles de cinéma, le territoire où nos films s'épanouissent et se multiplient. Notre LaLaLand.

Angelo COSIMANO
Délégué Général de la CST





PITS 2018

Créé en 2014, le Paris Images Trade Show a pour objectif de développer des synergies entre ces manifestations réunies au sein de cette initiative et les organisations professionnelles et associations partenaires, afin de mieux mettre en lumière l'excellence du savoir-faire des techniciens et industries techniques français du cinéma et de l'image animée, et de leur offrir une reconnaissance et une visibilité internationales accrues.

Pour sa cinquième année, le Paris Images Trade Show (PITS) réunit quatre manifestations, aux thématiques complémentaires et un cycle de conférences, destinés à promouvoir l'ensemble de la filière audiovisuelle et cinématographique française. Le PITS continue d'élargir sa réflexion au rôle qu'occupe la France, dans les échanges économiques, les apports techniques et les influences artistiques sur les cinématographies étrangères. Cette année les États-Unis seront à l'honneur.

Ainsi, ces manifestations valoriseront la création numérique et les VFX avec Paris Images Digital Summit, les décors, les lieux de tournages et les sociétés de service liées au secteur des tournages avec Paris Images Location Expo, les innovations technologiques dans le domaine de l'image cinéma avec le Micro Salon AFC et la collaboration franco-américaine et le rôle qu'occupe la France dans la production et la fabrication des films de cinématographies étrangères avec Paris Images Cinema – L'Industrie du Rêve.

Cette année le Paris Images Conférence, cycle de conférences et de rencontres autour des métiers et des enjeux économiques de la filière, servira de fil rouge au PITS.

Les manifestations du PITS témoignent des réels enjeux des industries techniques françaises. Grâce à cette synergie, le PITS a pour objectif de valoriser tous les métiers du cinéma, le territoire et les solutions économiques mises en place afin d'attirer des projets en France. Ainsi, les Français peuvent se ré-appropriier leur territoire et les solutions techniques et humaines dont il regorge. Les internationaux

peuvent ainsi faire appel aux compétences françaises et jouir de la richesse du territoire pour y réaliser leurs projets. Le Paris Images Trade Show offre une vitrine exceptionnelle à une industrie dynamique, fortement créatrice d'emplois hautement qualifiés et dont la compétitivité est renforcée par la réforme des crédits d'impôt national et international. Les ressources et les compétences dont la France dispose permettent à la filière audiovisuelle et cinématographique de se développer et de rayonner d'année en année, tant sur le plan national qu'international.

En 2017, le Paris Images Trade Show a réuni plus de 7 000 visiteurs. Ainsi, professionnels et grand public s'y côtoient autour de tables-rondes, conférences, études de cas et avant-premières.

Soutenu par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), avec le concours et le partenariat de la Ficam, de la CST et de Film France, cette nouvelle édition s'annonce particulièrement dense et passionnante.

ÉVÈNEMENTS



www.microsalon.fr

<http://www.parisimages-digitalsummit.com/index.html>

<http://www.industriedureve.com/>

<http://idf-locationexpo.com/>



RENCONTRE AU CŒUR DES RENCONTRES DES CINÉMAS D'EUROPE :

Philippe Martin, nouveau directeur de La Maison de l'Image – Association Grand Écran

Durant les Rencontres du cinéma européen qui se sont tenues en novembre 2017 à Aubenas, Myriam Guedjali, responsable de communication de la CST, a pu échanger avec Philippe Martin, nouveau directeur de La Maison de l'Image, et co-organisateur de ces Rencontres.

MYRIAM GUEDJALI ▶ Bonjour Philippe, merci de nous accorder de ton précieux temps durant le Festival. Peux-tu te présenter et nous parler de ces Rencontres des Cinémas ?

PHILIPPE MARTIN ▶ J'ai intégré l'Association Grand Écran – La Maison de l'Image d'Aubenas – qui fait partie des organisateurs principaux du festival, avec la Scop Le Navire, et j'ai pour mission la gestion de l'ensemble des activités de La Maison de l'Image. À savoir les ateliers d'éducation à l'image, le cinéma itinérant, le centre de ressources et, bien entendu, Les Rencontres des Cinémas d'Europe d'Aubenas, que je découvre puisqu'il s'agit de ma première édition. Je compose donc avec de l'existant et rejoins une équipe qui a l'habitude d'organiser ce festival, qui en est à sa 19^e édition !

Cette année, je pense avoir apporté des méthodes de travail sur les documents de production et les budgets partagés, ainsi qu'un focus sur la photographie via l'expo photo dans l'espace public afin de recentrer le festival dans la ville et créer ainsi plus d'interactions. Pour moi, un festival ne peut se dégager du territoire sur lequel il a lieu, il est essentiel d'intégrer cette notion. Notre rôle, c'est aussi promouvoir notre espace, notre région.

Et si les Rencontres permettent un développement touristique et économique, c'est tant mieux ! D'ailleurs, une étude sur les retombées économiques du festival a été réalisée et celles-ci s'élèvent à plus de 100 000 euros pour Aubenas et sa région (hôtels, restaurants, boutiques, imprimeurs, transports...).

Une de nos volontés pour les prochaines éditions sera de veiller à ne pas s'enfermer dans une routine de « confort », avec des mécanismes d'organisation et de fonctionnement redondants. Alors, certes, le résultat est toujours très satisfaisant, mais il faut pen-

ser à apporter chaque année une valeur ajoutée pour le festivalier afin de l'encourager à renouveler l'expérience.

Il s'agit aussi de montrer que le cinéma regroupe toutes les formes artistiques du spectacle vivant, la photographie, la musique, etc. qui dialoguent avec le cinéma. Si on peut les faire interagir avec la ville dans l'espace public afin que les gens rencontrent des impromptus artistiques dans la ville et que cela leur donne encore plus envie d'aller au cinéma, alors le pari est réussi !

M.G. ▶ Combien de personnes se mobilisent-elles pour faire vivre le festival ?

P.M. ▶ Tout au long de l'année, nous avons l'équipe du conseil d'administration, composée de treize personnes, ainsi que quatre permanents. On travaille également beaucoup avec les scolaires. Sur toute la durée du festival nous accueillons environ 5 000 élèves. À la différence d'autres festivals, qui consacrent une ou deux journées imposées aux scolaires, nous préférons établir un dialogue avec eux, en amont, afin d'être en mesure de nous adapter à leurs emplois du temps et à leurs contraintes et également de choisir des films avec eux. Le professeur est ensuite en mesure de préparer des dossiers pédagogiques. Ce travail est assez conséquent et commence dès le mois de septembre, mais il est essentiel, car à mon sens il représente une vraie valeur ajoutée pour le festival.

Pour revenir à la question, nous avons la chance de pouvoir compter sur 180 bénévoles qui rejoignent l'équipe trois mois avant le démarrage de nos Rencontres.

M.G. ▶ On peut donc parler d'une vraie implication, ce ne sont pas des bénévoles présents seulement pendant la durée du festival ?

M.G. ▶ On peut donc parler d'une vraie implication, ce ne sont pas des bénévoles présents seulement pendant la durée du festival ?

P.M. ▶ Ah non ! Nous avons une équipe qui commence à travailler trois mois avant les Rencontres sur la réalisation de dossiers pour chaque film de la sélection (synopsis, revue de presse complète, analyse du film). Ces dossiers d'une quarantaine de pages sont ensuite mis à disposition à la librairie et remis également à chaque intervenant : acteurs,





19^{es}
DU 19
AU 26
NOV.
2017

RENCONTRES
DES CINÉMAS
D'EUROPE

Merçi à tous pour ces Rencontres
Merçi à nos 170 bénévoles

70 films longs, **4** films courts et **9** documentaires, **285** projections
22 687 entrées lors des projections, dont **3 739** entrées scolaires
22 invités européens, avec la présence d'Irène Jacob en clôture du festival
19 rencontres avec le public et **20** rencontres pour des groupes et les scolaires

Actions d'éducation à l'image : 8 ateliers Jeune Public, **3** ateliers Table Mash Up
1 exposition du film "Le Vent dans les roseaux" et la **boîte Balbuciné**
2 expositions photographiques, dont une en espaces publics

1 cinéma partenaire, La Scop Le Navire, **40** partenaires publics et privés
162 professionnels accrédités

20¹⁸ ans de Rencontres
ans d'émotions

aubenas
www.maisonimage.eu

NOV. 2018
Aubenas

réalisateurs, artistes-techniciens qui font le déplacement à Aubenas.

M.G. ► Justement, combien de personnes composent environ chaque année cette délégation ?

P.M. ► Cette année la programmation représente 70 longs-métrages, 4 courts-métrages, 9 avant-premières, 2 inédits, 27 pays représentés, 285 projections dans 9 salles de cinéma et 90 séances uniquement planifiées pour des groupes. Nous comptons au total 22 invités de 7 nationalités différentes. C'est aussi 20 rencontres qui sont organisées entre des scolaires et nos invités. Par exemple, au moment où nous parlons, Loubaki Loussalat, pour le film *À Voix Haute*, est en train d'animer un atelier d'écriture avec des élèves de 4^e du Collège Roqua.

M.G. ► Cette année, les Rencontres vivent un changement de taille, puisque le cinéma où les projections se déroulent vient seulement d'ouvrir ?

P.M. ► Oui, les Rencontres portent bien leur nom. Comme je l'ai rappelé plus tôt, c'est un échange avec la ville, et cette année c'est une rencontre avec notre nouveau cinéma, Le Navire.

En termes de fonctionnalité, ces nouveaux locaux sont vraiment formidables, le cinéma compte six salles et j'adore le fait que les projecteurs soient visibles par le public. En tant que spectateur lambda, j'ai toujours fantasmé la cabine de projection, et je trouve que c'est un très bon outil d'éducation à l'image.

Par ailleurs, l'architecture est très réussie. Il a été inauguré le 1er novembre et, pour la petite anecdote, cela a été un véritable soulagement, puisqu'il était d'abord censé ouvrir en avril, puis en août, et enfin en septembre... pour finalement ouvrir 15 jours avant le démarrage des Rencontres... Ouf !

M.G. ► Pour moi ce cinéma symbolise la grandeur de ce que vous arrivez à faire à Aubenas, toutes les villes de 12 000 habitants n'ont pas la chance de jouir d'un tel complexe cinématographique. C'est la même chose pour les Rencontres. Selon toi, d'où vient cette belle dynamique, cette curiosité, ce partage de culture ? Qu'est-ce qui est différent ici ?

P.M. ► Cela s'explique par plusieurs facteurs. Nous ne sommes pas dans une grande ville comme Grenoble, Lyon ou Paris, où en général l'agenda culturel est assez saturé. Ici, en Ardèche, il y a une belle offre culturelle, mais moins importante, alors les gens sont en demande. Il y a un réel appétit de culture, une volonté de s'évader, de sortir de leur quotidien. Aussi, ce qui m'a enchanté lorsque je suis arrivé à Aubenas, c'est d'apprendre que le cinéma d'art et essai (l'ancien Navire) fonctionne mieux que le cinéma commercial. Cela révèle un certain état d'esprit de la population. Je pense qu'ici les gens se sentent



plus concernés par leur mode de vie, par leur manière de consommer les choses et la culture en fait partie. Nous sommes en Ardèche, il y a un passif avec les anciens hippies et la nouvelle génération que l'on appelle les « néo ruraux », et tout cela participe à une dynamique globale où les gens ont une certaine conscience et un regard honnête sur le monde. Le cinéma est un très beau médium pour véhiculer ces messages. L'autre chose que je trouve extraordinaire de la part des pouvoirs publics et du cinéma est d'avoir maintenu le cinéma en centre-ville, sachant que la plupart des petits commerces ferment pour aller rejoindre une zone commerciale à l'entrée d'Aubenas. À l'heure où l'on assiste plutôt à une désertification du centre-ville, cela permet de maintenir une bonne dynamique et une vie culturelle dans le centre d'Aubenas. Pour moi, le dernier point essentiel est que le cinéma a un label Art et Essai et qu'il est géré par une Scop.



▲ Jacques Daumas, Délégué Général des Rencontres des Cinémas d'Europe sur Fréquence 7 avant l'ouverture du festival.

M.G. ► Je trouve également que l'éducation à l'image est très présente.

P.M. ► Oui c'est vrai, cela y participe. Nous intervenons sur une centaine d'ateliers d'éducation à l'image sur l'année. À Aubenas, deux lycées pro-



▲ Charles Garrad, Catherine Mauger-Daumas et György Kristof.

posent des options Cinéma-Audiovisuel au sein desquels nous intervenons tout au long de l'année. Cette année nous avons créé « Le Regard jeune », un jury composé de vingt élèves, qui a dû choisir parmi six films « le film des jeunes » et s'engager à devenir les ambassadeurs de ce film auprès de leurs amis et sur les réseaux sociaux.

C'est une nouveauté de la 19^e édition, le jury a choisi deux films : *120 Battements par minute* et *À Voix haute*. Depuis, les élèves ont été interviewés par la radio locale et un lycée va réaliser un micro trottoir à la sortie des projections de ces deux films, afin de recueillir les avis du jeune public. Le jury viendra également présenter le film et expliquer son choix avant les projections.

Je crois que la culture fait partie de l'ADN de l'Ardèche et que nous avons la chance d'être soutenus par le département de l'Ardèche qui nous fournit beaucoup de moyens.

M.G. ► Merci Philippe et rendez-vous l'année prochaine pour le 20^e anniversaire des Rencontres !

Propos recueillis par Myriam Guedjali



▲ Guillemette Odicino, Pierre-William Glenn et Serge Le Péron lors du débat autour du film de Thierry Frémaux *Lumière ! L'aventure commence*.



FISM 2017

Le 20^e Forum international du son multicanal s'est tenu le 6 novembre 2017 dans la grande salle du Théâtre national de la Danse, dans le Palais de Chaillot. Cet événement, organisé par Christian Hugonnet, a depuis sa création l'ambition de partir à la découverte de toutes les solutions technologiques enrichissant la reproduction sonore dans le domaine du multicanal, comme outil de la création sonore.

Ce Forum parcourt tous les domaines de la création artistique concernés par la mise en ambiance sonore de la diffusion. Le cinéma, la télévision, la radio, la musique ont été prospectés, autour des possibilités du WFS (Wave Field Synthesis), des 22 canaux de la NHK, des solutions de spatialisation diverses et multiples. Le thème principal 2018 portait sur la diffusion multicanale dans le spectacle vivant. Certes, cela peut paraître loin des centres d'intérêts de la CST, mais il est toujours utile d'échanger avec tous les acteurs des mondes artistiques, la technologie rapprochant parfois des activités restées longtemps très éloignées. On trouvera ci-dessous des terminologies et des solutions techniques bien proches de ce que nous utilisons dans le monde du cinéma.

PERCEPTION DE LA QUALITÉ PAR LE PUBLIC

Guillaume Le Noche, L.Acoustic, s'interroge sur ce que perçoit le spectateur du spectacle vivant. Celui-ci est d'abord sensible à l'intelligibilité. Il apprécie également de pouvoir distinguer chaque musicien, plutôt qu'un brouhaha incohérent. Il a besoin d'une localisation des sources, mais aussi d'une fusion entre son et image, que les niveaux sonores soient cohérents et respectent la largeur de l'image associée. Il recherche ce qui le connectera le mieux au spectacle, entre autre via l'immersion.

En festival de musique, tous les instruments sont ramenés sur deux sources, placées selon une largeur arbitraire de chaque côté des musiciens. Le spectateur qui n'est pas pile en face ne s'y retrouve pas, voyant le guitariste au bout à droite et l'entendant dans le cluster de gauche.

L.Acoustic propose une solution nommée L.Isa. Elle offre une immersion dans le spectacle, pour ne pas être seulement spectateur, en garantissant un hyper réalisme par rapport au champ visuel. Elle prévoit une rangée de cinq sources sonores identiques réparties au-dessus de la scène sur toute sa largeur, avec d'éventuelles extensions latérales. On peut même envisager d'ajouter des sources en plafond. On y ajoute l'application des notions de mix objet et la décorrélation entre localisation de source sonore et haut-

parleur physique... Cela me rappelle des choses, pas vous ? Messieurs Todd et Dolby doivent être ravis. Blague à part, il n'est pas inintéressant de constater que les mêmes questionnements sur l'immersion du public amène aux mêmes solutions, quel que soit le type de spectacle.

D'AUTRES IDÉES DE MULTIPHONIE

Merging Technology propose le procédé Sonic Emotion, basé sur le système Ovation Merging et le processeur de suite logicielle Sonic Wave 1. Le processeur permet de gérer jusqu'à 64 canaux, avec un matriçage audio. La chaîne est constituée en captation d'une station Pyramix, en play out d'un processeur Ovation, et en diffusion du procédé Sonic Emotion. Holophonix, dont le développement devrait se finaliser en 2018, propose une solution de dessin de trajectoires sonores, via une station de spatialisation. En broadcast télévision, Matthieu Parmentier évoque les développements pour l'instant basés sur du 16 canaux, avec la solution ADM utilisant des fichiers .bwf complétés de métadonnées de gestion.

Florian Camerer, grand spécialiste autrichien de la diffusion multicanale, remet le clocher au milieu du village. Placer jusqu'à 100 haut-parleurs autour de la salle, pourquoi pas, mais dans les démos, on fait souvent joujou autour de l'audience, avec des zones centrales et latérales, d'où inégalités de traitement pour les spectateurs. Des solutions comme le WFS ont le mérite de proposer un front d'onde homogène pour tous les spectateurs, pas simplement des effets ponctuels. Dans le spectacle vivant, il faudra également oublier ses certitudes et réapprendre à mixer.

ESPOIR

Cette plongée dans un autre domaine de la diffusion sonore donne de l'espoir. Ils ont le même type de problèmes et ils imaginent des solutions bien proches de ce qui a déjà été fait dans le cinéma. Logique, direz-vous. En tout cas, une certitude, il nous reste encore beaucoup à découvrir sur le fonctionnement du système perceptif global (image, son, vibrations mécaniques), et donc encore beaucoup à imaginer pour que le spectateur profite au mieux du spectacle, en symbiose avec l'action (scène, film, imagerie, etc.).

Alain Besse



15^E SEMAINE DU SON - 2018

Vous aimez la diversité ? Vous aimez l'échange ? Vous aimez la découverte ? Vous aimez l'utile, l'iconoclaste, l'inventif, le concret ? Vous aimez la formation, l'éducation, l'information ? Vous aimez l'organisation, le référencement, la cohérence, nationale et internationale ? Et vous aimez tout ce qui a trait aux sciences de l'écoute et de la création sonore ? Alors vous aimez la Semaine du son.

En à peine quinze ans, elle est devenue non seulement un événement national, mais aussi international. Elle a rédigé une charte regroupant cinq thèmes de base sur la bonne pratique liée au son dans tous les domaines de l'enfance. Elle a obtenu le parrainage de l'Unesco et de plusieurs ministères, le partenariat d'institutions culturelles, le soutien d'acteurs importants de la culture et des entreprises autour de la culture.

Originalité, c'est une « semaine » qui désormais dure deux semaines. Et qui s'est ouverte à de multiples horizons.

UNIVERSALITÉ DES THÉMATIQUES

La musique, ainsi que toutes les créations culturelles autour de la musique et de ses différentes expressions, sont le socle artistique de l'événement. De multiples conférences, spectacles, concerts, colloques, sont organisés autour de la musique.

La santé, thématique fondamentale, est entrée de plain-pied dans les débats, permettant à de mul-

tiples acteurs de la vie courante de s'intéresser aux problèmes de bruit, de gêne auditive, de risques : analyse des conséquences de la compression dynamique, fluctuation des niveaux sonores, campagne sur la santé auditive.

La formation est également présente avec un forum sur les formations aux métiers du son, mais aussi avec des présentations d'expérience sur la sensibilisation au son en écoles primaires et maternelles.

Et bien sûr, les techniques d'enregistrement et de reproduction sonore.

MULTITUDES D'ÉVÉNEMENTS

Cette Semaine est nationale. Des événements sont programmés un peu partout, Paris, Grenoble, Vaulx-en-Velin, Chalon-sur-Saône, Strasbourg, Langeais, Lille, Roubaix, Beauvais, Bordeaux, Pau, Montpellier, Perpignan, Auch, Toulouse, Albi, etc.

Tout le programme est disponible en téléchargement sur le site : www.lasemaineduson.org

UNE CHARTE NATIONALE, UNE RÉOLUTION INTERNATIONALE

Nous l'avions présentée dans une Lettre précédente, la charte de la Semaine du son a défini les bonnes pratiques et les objectifs à atteindre dans la problématique de la sensibilisation au son et à ses utilisations. Ces thématiques sont : la santé, l'environnement sonore, les techniques d'enregistrement et de diffusion, la relation image et son, l'expression musicale et sonore.

Cette charte a été reprise par l'Unesco dans la résolution 39C/49 : L'importance du son dans le monde actuel : promouvoir les bonnes pratiques, publiée le 31 octobre 2017. C'est donc la communauté internationale, via les 195 adhérents de l'Unesco, qui valide le travail de la Semaine du son et l'importance des aspects sonores dans la vie quotidienne.

Alors oui, si vous êtes sensibles à tous les aspects de la vie sonore, la Semaine du son est votre événement.

Alain Besse





CONCOURS « QUAND LE SON CRÉE L'IMAGE »

Christian Hugonnet, créateur de la Semaine du Son, qui connaîtra en 2018 sa quinzième édition, est toujours à la recherche d'idées nouvelles pour promouvoir l'importance de la bande sonore, bien sûr dans la vie quotidienne, mais aussi dans la création artistique. Afin de marquer cette importance, il a créé un concours : « Quand le son crée l'image ». L'idée est simple et efficace : un musicien compose une bande sonore, aux créateurs d'imaginer l'image qui peut aller avec.

Pour cette première édition, c'est Gréco Casadesus qui a composé un outil sonore d'environ 1'30". Je précise « outil sonore », car la bande n'est pas forcément uniquement musicale. Et les éléments sonores qui composent cette bande-son sont pour le moins surprenants. Nous n'en dirons pas plus ici, il communiquera dessus lors de la remise du prix.

Le concours a donc été lancé à l'international, la musique posée sur un site Internet. Dix mois plus tard, ce sont au total trente court-métrages qui ont été réalisés et proposés à la curiosité des membres du jury. Ces films proviennent du monde entier (France, bien sûr, mais aussi Brésil, USA, Madagascar, Tunisie, République Dominicaine, Algérie, Estonie).

Le jury du concours est composé de professionnels du son, dont le compositeur, Gréco Casadesus, Bob Swaim (Eicar), Charles Nemes, Thierry Lebon, Véronique Joo-Aisenberg, Wasis Diop, Almaz Vaglio, Yves Angelo et Alain Besse.

CRÉER SUR UNE MINUTE ET TRENTE SECONDES

Ne disposant pas d'une mélodie clairement identifiable, la bande sonore a vraiment laissé la porte ouverte à tous les imaginaires, à toutes les interprétations. Sur une aussi courte durée, il faut introduire, développer, conclure, emmener, apprivoiser, captiver, raconter, tout en restant cohérent par rapport au rythme, aux sonorités. Il faut être original sans être hors sujet, il faut être professionnel sans être pontifiant.

Le jury a pu apprécier une grande diversité de propositions. Certains films étaient très simples, autour d'une idée de base claire. Les développements ont parfois été assez légers, mais d'autres sont allés plus loin pour nous emmener avec eux. Et puis d'autres films ont été plus construits, racontant des histoires, proposant des univers, faisant rire, rêver, parler.

UN PALMARÈS

Le palmarès complet sera annoncé lors d'une soirée spéciale le 25 janvier 2018, pendant la Semaine du Son. Deux prix seront attribués, un au nom de l'Institut de France pour un film d'animation, et le second comme prix de la Semaine du Son.

Pour le prix Institut de France, trois films sur les six utilisant des principes de l'animation ont été plus particulièrement retenus : *Entre-deux* d'Alice Lahourcade (Étudiante en cinéma – France), *Omni-clouds* de Bertrand Folmard (Amateur – France), et *Sound Travel* de Nathalie Vaglio (Professionnelle – France).

Pour le prix de la Semaine du Son, c'est cinq parmi les trente qui arrivent dans la short list : *Sound Travel*, de Nathalie Vaglio (Professionnelle – France), *La Fabuloserie*, de Leïla Bouchra (Amateur – France), *Loop*, de Xavier Inbona (Étudiant en cinéma – France), *Soap Film Opera*, de Florence Elias (Amateur – France) et *El Taxidermista*, de José Homer Mora Acosta (Professionnel – République dominicaine).

Verdict le 25 janvier 2018. Mais l'édition 2018 est déjà lancée, la musique composée, ce concours va devenir rapidement une référence, de par son originalité conceptuelle.

À titre personnel, j'ajoute une mention spéciale pour l'humour pataugeant de *Jackson & Jackson*, de Simon Boulter (Professionnel – France).

Alain Besse

Une sous-rubrique de l'article sur le futur de la salle de cinéma dans la Lettre précédente avait pour titre : *La réalité virtuelle, un nouveau média expérientiel*.

Il vous était proposé, sous la plume de Clément Apap, de l'expérimenter : « Elle se vit plus qu'elle ne s'explique... En ce sens, elle partage l'une des caractéristiques mêmes de la vie. »

À l'occasion du festival Paris Courts Devant – Île-de-France tenu en novembre à la BNF, j'ai pu moi-même « vivre » la sélection des neuf films VR en compétition. Ces films, venus de nombreux pays, ont été produits au cours des deux dernières années. Leurs durées allaient de 5 à 15 minutes.

J'espère vous montrer la richesse actuelle des histoires imaginaires comme documentaires que nous propose une écriture en réalité virtuelle immersive casquée.

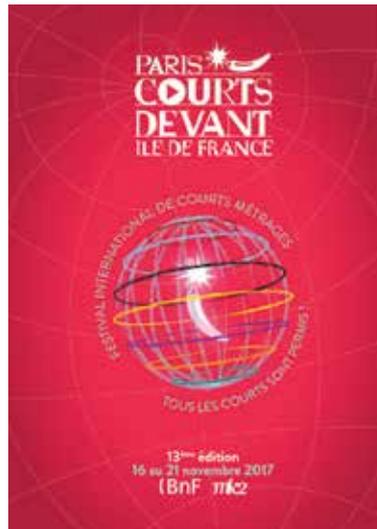
Mon goût pour un cinéma réaliste m'a poussé à commencer par un documentaire produit par la BBC.

■ *Poisoned Ground*

Namak Khoshnaw – Royaume-Uni

Début avril 2017, le gouvernement irakien a annoncé que les pompiers avaient éteint le dernier des puits de pétrole autour de Qayyarah. Bien que les flammes soient maintenant éteintes, le paysage reste fortement pollué.

Première grosse surprise en voyant les cinq minutes de ce reportage, on peut faire du montage en VR puisque qu'il y a au moins une trentaine de plans ; dans la durée choisie par le réalisateur, chaque plan est un plan-séquence proposant un espace à 360 ° que j'explore selon mon désir de l'instant. Des enfants tournent autour de moi (intrigués par la caméra) mais je peux incliner mon regard sur le cratère noir et dévasté de l'ancien puits en cours de décontamination à l'aide grues géantes. Quelques plans plus tard, je me retrouve dans la rue d'une ville proche du puits, et dans un autre plan je suis dans une boutique de vendeur de portables qui raconte l'état de pollution subie. Si je regarde devant moi, l'homme apparaît dans un rap-



port d'échelle satisfaisant pour ma perspective habituelle, si je vise le sol en carrelage de la boutique longeant la vitrine-comptoir, lorsque je l'atteins, je perds le sentiment de réalité, car il semble s'enfoncer en profondeur !

■ *If you go away*

Soheila Golestani – Iran

C'est la guerre, un couple doit immigrer vers Utopia. Des conditions difficiles les séparent les uns des autres, mais la jeune femme se bat pour leur destin.

L'Iran m'attire en second à la fois pour le sujet et pour son beau présent de cinéma. Je suis sur le bateau qui se charge de femmes et s'éloigne peu à peu du rivage. J'ai loisir de regarder la côte où les hommes sont restés ou d'explorer derrière moi (en me tournant sur la chaise pivotante qui m'a accueilli et en usant de la rotation de mon cou) les visages du groupe de femmes qui ont embarqué et avec lesquelles je fais corps (et âme ?). Et puis l'une d'entre elles se jette à l'eau ! Que regarder ? La nageuse et les hommes au loin qui réagissent ou les visages des femmes à bord qui par leurs expressions non verbales comme par leurs paroles expriment un mélange d'espoir et de crainte ? Sur ma chaise, un 180 ° de direction de regard !

■ *Superstar VR*

Steven Wouterlood – Pays-Bas

Quelle sensation cela fait-il d'être une superstar ? Vivez une journée hors de votre vie en tant que DJ de renommée mondiale. Ressentez la gloire !

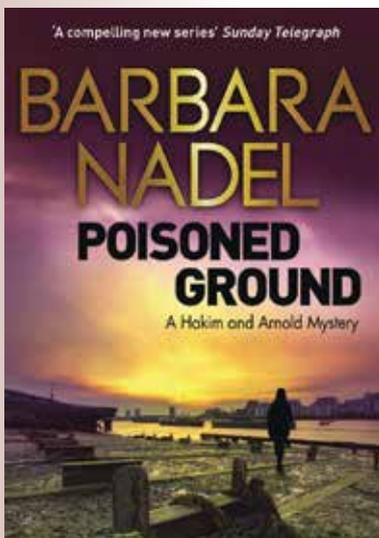
Après ces sensations très réalistes, en choisissant Superstar VR je pense poursuivre le même chemin sensoriel. Dès le premier plan je suis captivé et captif dans cette limousine où sont assis avec moi une jolie assistante et, au fond, un manager peu bavard. L'assistante récapitule à mon attention les nombreux rendez-vous de ma journée jusqu'au concert du soir. Tout semble à nouveau réaliste, et par la suite la sensation perdurera à ceci près que les femmes et les hommes qui vont surgir dans ma vision pendant quinze minutes, apparaîtront dans une échelle qui les restitue à une taille proche des poupées Barbie ou des figurines Mokarex de mon enfance !

■ *Vains : This Party sucks*

Maggie F. Levin – États-Unis

Une rave party dans un entrepôt sert de snack coloré à des vampires affamés.

Continuant dans le divertissement et sans avoir lu le pitch, je participe à cette rave party aux couleurs psychédéliques. Cette fois l'image des participants



est vécue comme légèrement agrandie, comme les créatures d'*Avatar*. Tout le monde parle en même temps ; il y a bien dans cet espace une vingtaine de personnes qui s'agitent, parlent, dansent... jusqu'à se faire mordre au sang par les deux ou trois personnages aux dents longues, et qui n'aspirent qu'à ça !

■ *Proxima*

Mathieu Pradat – France

Une petite lueur vibre dans l'obscurité comme une étoile. Elle vient à la rencontre d'un homme et repart. Il la suit. À chaque fois qu'il pense l'atteindre, elle se dérobe, et l'entraîne un peu plus loin. Va-t-il atteindre l'infini s'il l'attrape ?

Voilà un pitch qui ne dit rien de ce que l'on va vivre... ou du moins pas grand-chose. La tendance, lorsque le film débute, est de regarder devant soi. Et là, circulez, il y a peu à voir, une sorte de ténèbres... Alors on incline la tête et oh ! surprise, on découvre sous soi, dans une plongée verticale, un homme tout nu dans une baignoire entourée d'obscurité. L'homme semble à l'étroit dans la baignoire. Il tend les bras vers une source lumineuse (ici on rejoint le pitch !) et l'on va voyager avec lui sans aucun repère d'échelle jusqu'à ce que la lumière guide passe par un trou de serrure vers une pièce plus éclairée... mais je ne vous dis pas la suite !

■ *Here and there*

Kiryl Halitsky – Biélorussie

Un auteur qui vit parmi des barricades de livres et de magazines. Il est à la recherche de la bonne histoire, mais devra surmonter la résistance de ses personnages. Après ce film allégorique réalisé par un Français, j'ai eu envie d'explorer la vision d'un réalisateur des anciens pays de l'est. Au regard des écoles de cinéma russes et polonaises, je pouvais m'attendre à un mélange de cérébral et d'émotionnel dans le traitement en réalité virtuelle. Je ne fus pas trompé, car d'emblée on est confronté à un décor semblable à une scène de théâtre (à moins qu'il ne s'agisse du cerveau de l'auteur) avec des éclairages contrastés semblant proposer deux ou trois lieux : là où l'auteur écrit, un autre où il imagine ce qu'il écrit et des personnages qui trivialement nettoient ces lieux. Cette fois-ci, je n'ai pas eu vraiment envie de regarder derrière moi ce qui pouvait s'y passer, tellement les actions dans les trois lieux ou activités décrites ci-dessus jouaient de façon synergique. Mon attention était captée comme dans une écriture pour

un film 2D. Ici pas de réalisme au sens strict, puisque le réalisateur use d'images figeant l'action sur l'un des lieux à un moment ou à un autre. Il va même, sur un personnage figé au sol, jusqu'à lui faire soulever la tête par la femme de ménage qui passe l'aspirateur ! Pour clore le film, de la machine à écrire jailliront, en feu d'artifice, les lettres qui viendront tapisser le sol. Beau, très beau spectacle, mais peut-être pas le vécu le plus expérimentiel de VR.

■ *Planet Sigma*

Momoko Seto – France

Dans le pitch du programme d'Arte qui a produit ce film, on lit :

« Il y a 2,2 milliards d'années, la Terre s'est entièrement recouverte de glace, la température moyenne atteignait - 50 °C en surface et les volcans sous-marins perpétuaient son activité... »

Pour ma part, j'ai plus ressenti le froid et je n'ai pas vraiment voulu vivre et explorer cet univers. La réalisatrice franco-japonaise utilise toutes les ressources de la conception graphique des images de synthèse 3D, mais point d'émotion pour moi. Son film est néanmoins celui que le jury de la compétition a primé.

■ *French Kiss*

Pascal Tirilly – France

Une porte s'ouvre devant vous, révélant le chaleureux café d'un théâtre parisien. Assis à une table, vous observez les gens qui vous entourent avant que le spectacle commence.

Approchez-vous et glissez-vous dans leurs histoires intimes et personnelles.

Ce film, en fait, était le seul à proposer une interactivité. Je pouvais choisir à tout moment de me rapprocher d'une des tables et suivre les conversations à la bonne distance émotionnelle. En tournant à droite ou à gauche je pouvais voir dans la perspective visuelle et sonore l'un des autres couples ! Rentré à la CST, lors des réflexions du groupe Multimédia, je voyais 20 ans plus tard enfin quelque chose de convaincant pour le mot Interactivité.

C'est pour cela que dans cette *Lettre* nous vous proposons un article du Blog de VR Story – que Sigrid Coggins soit remerciée – et dans la prochaine nous irons plus loin par le biais d'une rencontre avec le réalisateur Pascal Tirilly pour échanger sur les aspects techniques de la mise en œuvre des films VR. Longue vie à la VR, qui cependant cohabitera avec des films en 2D.

Dominique Bloch



PROPOSER, CERTES, MAIS QU'EN RESTE-T-IL ?

J'ai pris l'habitude, depuis un an, de vous proposer dans cette 4^e de couverture quelques idées à développer pour dynamiser l'activité de notre association. Il y a eu une proposition de glossaire en ligne, des demandes renouvelées pour vos participations sous toutes formes appropriées afin d'enrichir et de diversifier cette *Lettre*.

Ailleurs, dans des articles, vos participations aux activités de la CST ont été sollicitées. Un état des lieux des groupes de travail a été établi.

Qu'en est-il aujourd'hui ? J'ai eu l'agréable surprise de recevoir quelques réponses concernant les propositions de sujet ou la rédaction d'articles. Vous pouvez vous en rendre compte dans ce numéro, les signatures se diversifient, les sujets aussi. Peut-être, atavisme de ma part, les sujets de l'exploitation et de la distribution sont-ils un peu plus présents ! Mais je compte sur vous pour rééquilibrer, n'hésitez pas. Alors continuons sur cette voie, venez rejoindre la collectivité rédactrice, je ne le crierai jamais assez fort, cette *Lettre* est la vôtre, alors faites-la vivre !

La proposition d'un glossaire en ligne a reçu aussi quelques échos, et via le document sur le HDR qui sera bientôt publié, nous aurons une première base, quelques définitions. Là aussi, continuons.

Concernant les groupes de travail et les activités associatives, reconnaissons que cela reste encore un peu hésitant. Les réunions se font rares. Nos agendas sont déjà saturés. Mais les besoins d'échanges, de partage et de mises au point collectives restent pourtant bien réels. Il y a pléthore de thématiques qui nécessitent que des débats soient menés, que des propositions soient faites, afin de réguler un peu l'anarchie numérique qui fait exploser nos métiers, nos habitudes, nos modes de vie, nos mentalités, nos besoins, nos envies...

Quelques groupes de travail, notamment sous l'impulsion d'Eric Chérioux et de Hans-Nikolas Locher, continuent leurs travaux. Dans le concert des organismes supra-nationaux comme la SMPTE, l'ISO, l'EBU ou quelques autres, nos avis sont sollicités. Encore faut-il que nous les exprimions tous ensemble clairement.

2018 sera une année électorale à la CST. Je ne sais pas ce qu'il sortira des urnes ouvertes au mois de juin prochain, mais ce que je sais c'est que toutes les bonnes volontés doivent s'exprimer et s'engager pour créer le monde de demain, quelle qu'en soit la forme.

L'équipe des permanents (photo ci-dessous) fait beaucoup, mais elle a besoin de vous autant que vous avez besoin d'elle pour faire vivre la CST et ainsi faire vivre tous nos métiers d'artistes-techniciens.

Alors osez, partagez, agissez, pour que 2018 soit aussi belle que nous vous la souhaitons !

Alain Besse



NOS PARTENAIRES

CHRISTIE

www.christiedigital.com



www.h-t-solutions.com



HARKNESS SCREENS™

www.harkness-screens.com



www.transpalux.com



PANALUX
lumière • innovation • service

www.panavision.fr



www.cinedigitalservice.com



www.polyson.fr



www.cinemeccanica.fr



www.dolby.com



www.2avi.fr



www.dkaudio.fr



www.marquise-tech.com