

# CST 80

COMMISSION SUPÉRIEURE TECHNIQUE DE L'IMAGE ET DU SON

# La Lettre



MAI 2024  
N°187

- ▶ FESTIVAL DE CANNES : 40 ANS DE DIRECTION TECHNIQUE
- ▶ DOSSIER FILM *EN ATTENDANT LA NUIT*
- ▶ I.A. – A BOUT DE NeRFs
- ▶ ENTRETIEN AVEC OLIVIER AFONSO, ATELIER 69

LA CST est la première association de techniciens du cinéma et de l'audiovisuel française.

Née en 1944, Elle promeut l'excellence technique qui permet l'aboutissement de la vision de l'équipe artistique et garantit que cette vision est correctement restituée sur l'écran pour l'ensemble des spectateurs. La CST organise les groupes de travail d'où émergeront les bonnes pratiques professionnelles qui deviendront des recommandations techniques, voire même des normes ou standards. La CST accompagne également les salles de cinéma qui souhaitent proposer une expérience optimale à leurs spectateurs. À ce titre, elle assure la Direction technique de plusieurs festivals, dont le Festival International du Film de Cannes.

Enfin, la CST est la maison des associations de cinéma avec aujourd'hui 25 associations membres.

La CST, forte de plus de 600 membres, est principalement financée par le CNC.

Cette Lettre est également la votre !  
Vos contributions sont les bienvenues à l'adresse [redaction@cst.fr](mailto:redaction@cst.fr).

## SOMMAIRE

	<b>ASSOCIATIF</b>	4
	Actualité des départements Journée CST avec le département Diffusion, Distribution et Exploitation Féminin plurielles (IELLES SON) Festival de Cannes : 40 ans de direction technique Actualité des partenaires cocktails Prix de l'Artiste-Technicien et Prix de la Jeune Technicienne de Cinéma : paroles de jury ! La CST au Festival de Cannes 1984-2024	
	<b>TECHNIQUE</b>	28
	Dossier film <i>En attendant la nuit</i> Studios de la Grande Fabrique de l'Image La pile à combustible à hydrogène Le pilotage numérique de la lumière sur les plateaux de cinéma À bout de NeRFs (I.A.) Autograph, outil de référence pour le compositing, le motion design et les VFX	
	<b>PORTRAIT</b>	58
	Le maquillage spécial : Olivier Afonso	
	<b>ET AUSSI</b>	64
	L'œil était dans la salle et regardait l'écran Grand Prix Technique 1985 : <i>Une nuit de réflexion</i>	

## NOS PARTENAIRES



CST : 9 rue Baudoin 75013 Paris • Tél. : 01 53 04 44 00 • Fax : 01 53 04 44 10 • Email : [redaction@cst.fr](mailto:redaction@cst.fr) • Internet : [www.cst.fr](http://www.cst.fr)  
Directeur de la publication : Baptiste Heynemann • Rédacteur en chef : Ilan Ferry.  
Remerciements aux contributeurs : Alain Besse, Dominique Bloch, Anton Belyakov, Sabine Chevrier,  
Loïc Gagnant, Réjane Hamus-Vallée, Sébastien Lefebvre, Clément Jambon.

Couverture : © DR

Maquette : [fabiennebis.wix.com/graphisme](http://fabiennebis.wix.com/graphisme) • Relecture : Christian Bisanti  
Impression : [numeric@corlet.fr](mailto:numeric@corlet.fr)

Dépôt légal mai 2024



# IL ÉTAIT UNE FOIS DANS UN AUTRE SIÈCLE

« 1984 ». En premier lieu, c'est d'abord un livre terrifiant dont l'une des adaptations cinématographiques était en cours de tournage lors du Festival de cette année-là. Quel dommage, car je ne doute pas que Gilles Jacob se serait fait le plaisir de l'offrir aux festivaliers.

En réalité, pour le Festival ce fut l'année 1983 qui se déroula sur les auspices d'un cauchemar technologique. L'histoire de notre partenariat commence là, après les affres de la mise en route de ce nouveau palais surnommé le Bunker dès avant son ouverture.

Ce sont Michel Grapin et Michel Baptiste, qui s'y collèrent avec un enthousiasme que le très jeune Alain Besse, qui déjà les accompagnait, a su transmettre, au fil des recrutements, au sein de la CST.

N'allez pas croire que la tâche se simplifiait d'année en année. Le Festival a toujours su respecter la tradition tout en favorisant l'innovation. Notre culture est identique. Notre famille est bien la même et elle se réunit une fois par an, dans le noir, mais au bord de la mer.

Ainsi en quarante ans, nous aurons vu le nombre de salles où le Festival et son marché du film s'épanouir, augmenter jusqu'à presque cinquante. Ce qui correspond au plus grand multiplexe du monde. Son installation éphémère repose sur une « repousse » persistante. Et comme un arbre, il se renforce chaque année en donnant de nouveaux fruits.

Ainsi en est-il des technologies. Nous avons vu naître et mourir les supports vidéo, suivi au bon moment le passage de la comète 3D, et bien sûr accompagné la naissance de la projection numérique avec parfois quelques sueurs froides.

Ainsi nos équipes se sont renouvelées ; certains nous ont quittés, parfois pour des contrées qui

n'appellent pas à être visitées trop tôt. La troisième génération s'installe, elle se féminise et se perfectionne sous le regard bienveillant de la génération précédente.

A Tous, je dis Bienvenue dans cette famille, à cette cousinade géante dont la mission – celle que nous avons acceptée – est d'offrir des films à un public conquis et fidèle aux œuvres des cinéastes du monde entier.

Le Festival et la CST sont nés ensemble sur les décombres de la Deuxième Guerre mondiale. Pour les animateurs d'alors, l'heure n'était pas au découragement. Chaque obstacle était une motivation supplémentaire, voyez-y le mantra qui continue d'habiter le peuple du cinéma en général et nos équipes en particulier. Quoi de plus fertile qu'une valeur partagée pour réussir un partenariat ?

Cette année encore, nous fêterons cet amour en commun.

Merci à toutes les équipes du Festival.

Merci à toutes les équipes de la CST.

**Angelo COSIMANO.**



© Photo : DR

# L'ACTUALITÉ DES DÉPARTEMENTS

### DÉPARTEMENT PRODUCTION/RÉALISATION

Le département est revenu sur les avancées du groupe de travail dédié à la sensibilisation de l'expérience cinéma auprès du jeune public. Un travail de longue haleine, mais qui porte ses fruits notamment à travers le projet porté par Clotilde Martin. L'écoproduction était également au cœur des discussions des dernières réunions, mettant notamment en exergue la nécessité de mettre en œuvre de bonnes pratiques et d'officialiser le rôle des chargés d'écoproduction sur les tournages. A noter que le département Production/Réalisation dispose d'un groupe WhatsApp spécialement dédié ; n'hésitez pas à vous rapprocher de Sylvia Marcov ou Clotilde Martin, les représentantes du département, si vous souhaitez en faire partie.

**Rendez-vous le 17 juin 2024 pour la prochaine réunion du département Production/Réalisation.**

### DÉPARTEMENT IMAGE

Le département Image a profité de ce début d'année 2024 pour faire un point sur les indices de rendu colorimétrique. L'occasion pour Eric Cherioux, directeur technique de la CST, de revenir en détail sur le sujet à travers une présentation aussi dense que passionnante. En complément, bilan a été fait de la Journée Très Leds du 12 octobre dernier organisée par le département image de la CST, le groupe Transpa, Be4Post et Picseyes sur le plateau d'Eye Lite à la Courneuve et où de nombreux tests ont été réalisés autour de la spécificité des leds. Les images issues de cette journée ont ensuite été montées et étalonnées en préparation de la projection à la Fémis du 20 mars 2024. Le département Image a également préparé la table ronde « Ratio, grandeur et décadence » présentée le 20 mars.

**Rendez-vous le mardi 28 mai pour la prochaine réunion du département Image.**

### DÉPARTEMENT SON

La qualité des studios de productions en France était au cœur des préoccupations et réflexions du département Son. A cette occasion, Erwan Kerzane, co-représentant du département Son auprès de Michel Monnier, a suggéré la publication d'un guide à destination des professionnels. Celui-ci aurait pour objectif de mettre en place un ensemble de critères pour juger de la bonne construction et/ou rénovation de locaux pour en faire des studios de tournage adaptés. L'idée est également d'inciter les promoteurs à intégrer une exigence du son pour leurs futures constructions. Une initiative qui pourrait bien donner naissance à une collaboration transversale avec d'autres départements.

### DÉPARTEMENT COSTUMES, DÉCORS ET ACCESSOIRES

Le département a consacré ses deux dernières réunions au thème de l'écologie dans les studios de production français. L'objectif de ces réunions était de dresser un état des lieux des solutions existantes et à l'étude pour rendre les studios de tournage plus écoresponsables. Plusieurs studios, en projet ou déjà existants, ont déjà été présentés. Ce fut également l'occasion de rappeler l'existence de la recommandation technique CSRT-011 dédiée aux plateaux de prises de vue cinéma, en cours de révision. A terme, le département aimerait se coordonner avec les autres départements de la CST pour aboutir à une réflexion commune autour du sujet des plateaux de tournage.

**Rendez-vous le jeudi 30 mai pour la prochaine réunion du département Décors et Accessoires.**



## DÉPARTEMENT POSTPRODUCTION

Le département s'est impliqué dans la préparation de la table ronde « Ratio, grandeur et décadence » de la journée du 20 mars. Par ailleurs, lors de la dernière réunion du département postproduction, la première consacrée à l'intelligence artificielle, la parole fut donnée à des scientifiques spécialistes du domaine. Pierre-Etienne Devineau, responsable scientifique, spécialiste de l'IA générative à la direction interministérielle du Numérique et Anna Shvets, chercheuse en IA générative et docteure en musicologie computationnelle ont ouvert le bal. Fred Rolland, Head of International Strategic Development for Video chez Adobe, a complété cette rencontre par une exploration plus concrète des outils de la postproduction audiovisuelle exploitant dès aujourd'hui l'IA. Ses connaissances éclairées furent précieuses pour engager le débat qui suivit.

## DÉPARTEMENT IMMERSION & TEMPS RÉEL

Lors de la dernière réunion du département, Benoît Maujean, Global Head of Research chez Technicolor Creative Studios, a présenté les prochains outils en développement et les multiples projets développés par le groupe. En particulier, Benoît a présenté Meshroom, un outil de reconstruction 3D open source et gratuit. Par la suite, un point a été fait sur les projets du département parmi lesquels le livre blanc consacré à la production virtuelle, 3D-info ou encore l'évolution de la recommandation technique CST-RT-047 consacrée à la conception des œuvres de réalité virtuelle pour une exploitation en public.

**Rendez-vous le mardi 25 juin 2024 pour la prochaine réunion du département Immersion & Temps Réel.**

## DÉPARTEMENT DIFFUSION/DISTRIBUTION/ EXPLOITATION

La dernière réunion du département Diffusion, Distribution, Exploitation fut principalement consacrée à la problématique de l'expiration des certificats dans la signature des CPL. Le 1er janvier dernier, certaines signatures de CPL créées par Deluxe sont arrivées à expiration mettant ainsi un certain nombre d'exploitants en difficulté puisque dans l'incapacité de projeter les films dans leurs salles. Occasion fut donnée d'approfondir cette problématique et de livrer des pistes de résolution. Le Département s'est évidemment fortement impliqué sur la révision de la recommandation technique la CST-RT-020 sur les projections en plein air et sur la journée CST « De nouveaux enjeux » du 20 mars avec les trois tables rondes sur la protection de l'environnement, l'accessibilité et les ratios d'images du tournage à l'exploitation.

## DÉPARTEMENT BROADCAST

Le département s'est réuni pour faire un point d'étape sur ses différents groupes de travail et échanger sur les futurs travaux sur lesquels ils devraient s'engager dans le futur. Parmi ceux-là furent évoquées les relations avec le Forum AudioVisuel Numérique et la participation au Satis 2024. De bien beaux projets en perspective !

**Retrouvez tous les comptes-rendus des réunions des départements sur votre espace adhérent.**

*Ilan Ferry*



© Photo : DR

# JOURNÉE CST AVEC LE DÉPARTEMENT DIFFUSION, DISTRIBUTION ET EXPLOITATION

La CST l'avait promis, une journée pour se réunir et échanger sur les enjeux techniques du secteur cinématographique. Le 20 mars dernier, à La Fémis, les nombreux spectateurs présents ou connectés à la chaîne YouTube de BoxOffice Pro ont pu en attester. Revenons sur cette belle journée instructive qui marque le début d'une révolution silencieuse mais nécessaire.

## ÉCOLOGIE ET SALLES DE CINÉMA, UN ENJEU DE TAILLE

La matinée a été marquée par les interventions de plusieurs acteurs incontournables du secteur. Christian Landais, délégué général de l'ADRC, a ouvert la séance en rappelant l'importance des réglementations française et internationale. Erwan Escoubet de la FNCF a annoncé que le prochain congrès des exploitants sera axé sur l'écologie, incluant la présentation du plan d'action de la FNCF. Emilie Nouveau et Arnaud Boileau ont présenté les travaux du groupe de travail sur la Transition Écologique des Cinémas Indépendants Parisiens en soulignant les pistes émergentes.

Cédric Lejeune, fondateur de Holli, a ensuite abordé les notions de scopes 1, 2 et 3 du Bilan Carbone pour mettre en lumière les enjeux environnementaux spécifiques à l'exploitation cinématographique. Les éditeurs-distributeurs ont poursuivi la discussion : Hélène Herschel, déléguée générale de la FNEF, a rappelé la transition rapide vers la dématérialisation des copies de films au cours des dernières années. Emmélie Grée, du groupe de réflexion RSE du DIRE, a plaidé en faveur de la création d'un annuaire national de prestataires écologiques pour faciliter l'organisation d'événements liés aux sorties de films, et enfin, Pierre-Emmanuel Le Goff, adhérent au SDI, a souligné l'importance de s'équiper d'outils de calcul des émissions carbone pour la partie événementielle d'une sortie en salle. Chris Tirtaine, directeur technique de Warner Bros et co-représentant du Département Exploitation à la CST, a présenté une analyse de l'impact de la dématérialisation de l'exploitation de films en 35 mm, illustrant son propos par l'exemple de l'été 2008 aux États-Unis : 40 000 copies circulaient, soit 130 millions de mètres de pellicule, dans 260 000 boîtes plastiques, pour un poids de 1 000 tonnes !

Ensuite, Olivier Palatre, architecte, a abordé les



solutions pour la construction ou la réhabilitation de salles de cinéma, et Fabien Clavier, responsable Marché Cinéma chez ETT, a exposé la nouvelle réglementation européenne sur les fluides frigorigènes. Enfin, Makara Phak, responsable des ventes chez Thereco, a conclu cette conférence sur les possibilités offertes aux exploitants sur la rénovation des salles et des équipements CVC des salles.

## ACCESSIBILITÉ ET INCLUSION, LE CINÉMA POUR TOUTES ET TOUS !

L'après-midi a été consacré à un sujet majeur : l'accessibilité et l'inclusion dans les salles de cinéma. La conférence a débuté par la réunion des représentants des trois associations engagées dans ce domaine : Ciné Sens, représentée par sa déléguée générale Cécile Dumas, Retour d'Image, représentée par son délégué général Stéphane Fort, et Inclusiv Cinéma, représentée par deux de ses co-fondateurs Lena Nilly et Victor Courgeon.

Les trois associations ont présenté leurs programmes de formation respectifs, soulignant l'importance de la sensibilisation du personnel d'exploitation à l'accueil des personnes en situation de handicap sensoriel.

Ensuite, cette session a été clôturée par la présentation de dix solutions d'accessibilité disponibles ou à venir sur le marché, recensées par le CNC et la CST avec le soutien d'Inclusiv Cinéma, dans le cadre de l'Observatoire de l'Accessibilité : CDM Caption et Audio Everywhere, DAS (Digital Accessibility Services), Greta & Starks, La Bavarde, La Boucle à induction, MobilConnect, VAST, Twavox, Sonoristicks.

## RATIO, GRANDEUR ET DÉCADENCE

Le cinéma numérique n'a pas seulement offert aux créateurs un gain de qualité dans la restitution de l'image et du son, mais a également élargi les choix créatifs et artistiques des créateurs (son immersif, 3D, HDR, HFR).

En particulier, le fait que les caméras numériques permettent de choisir de façon beaucoup plus libre le ratio de l'image captée pose des défis au reste de la chaîne, aussi bien au niveau de la post-production que de la diffusion.

Dans un premier temps, Jean-Baptiste Hennion, directeur général de 2Avi, a présenté l'évolution des ratios d'images à travers l'histoire du cinéma. Puis, Thierry Beaumel, co-représentant du département Image de la CST, a démystifié les workflows liés aux ratios d'image, en commençant par le choix esthétique, puis celui de la caméra et des optiques, pour préparer la conformité de cadre.

Eric Chérioux, directeur technique de la CST, a ensuite présenté les ratios d'image normalisés en diffusion en insistant sur les deux principaux, le flat et le scope. La présentation a ensuite démontré les conséquences de la projection d'une image avec un ratio non normalisé et les difficultés induites pour le projectionniste.

La deuxième partie a réuni une table ronde composée d'intervenants directement concernés par toutes les étapes du choix d'un ratio d'images. Ainsi, Karim Dridi, réalisateur du film *Revivre*, Pierre Mazoyer, chef opérateur image du film *L'Homme d'argile*, Tristan Frontier, directeur des opérations chez SND, Audrey Kleinclaus, responsable des post-productions chez M141 et co-représentante du département Postproduction de la CST et Alain Surmulet, directeur général et technique de Noé Cinémas et co-représentant du département Exploitation de la CST, ont échangé sur les écueils et solutions pour assurer une diffusion optimale des films en salle. En règle générale, lorsqu'un film souhaite être projeté dans un ratio non normalisé, sa distribution peut être accompagnée d'une mire spécifique, telle qu'en produit la CST, et d'instructions pour les projectionnistes.

## JOURNÉE TRÈS LEDS L'ANNONCE DES RÉSULTATS

Lors de la Journée Très LEDs du 12 octobre dernier organisée par le département image de la CST, le groupe Transpa, Be4Post et Picseyes sur le plateau d'Eye Lite à la Courneuve, nous avons fait de beaux tests parce que la spécificité des leds ne concerne pas seulement les directeurs de la photo et les chefs électriciens. En effet, les caractéristiques des projecteurs et des murs leds utilisés lors du tournage peuvent affecter le travail des maquilleurs, des décorateurs, des costumiers et en postproduction, celui des étalonneurs. Des choix erronés peuvent impacter durablement une production.

Le 20 mars 2024, dans la salle Renoir à la Fémis disposant d'un projecteur 4K, les résultats et les analyses de nos tests Esméralda, Métamérisme, les comparatifs entre projecteurs à leds et à lumière tungstène ont été présentés.

L'unité de mesure SSI (Similarity Spectrum Index), considérée comme la référence dans le domaine du cinéma numérique, a été expliquée et mise en évidence. Enfin, les premières images de la future banque de données ont été montrées. Elle sera bientôt disponible sur le site de la CST.

Philippe Ros, directeur de la photographie, AFC et co-président du comité technique d'Imago (ITC) ; Patrick Duroux, directeur de la photographie, AFC ; Françoise Noyon, directrice de la photographie ; Thierry Beaumel, consultant en postproduction ; Jean Coussi, étalonneur ; François Roger, directeur de Cininter et Éric Chérioux, directeur technique de la CST, ont animé l'annonce des résultats. Cette journée CST fut riche en échanges sur les bonnes pratiques techniques et a également soulevé des questions auxquelles nous devons répondre collectivement. La CST remercie La Fémis pour son accueil, BoxOffice Pro pour la diffusion en direct sur sa chaîne YouTube, tous les intervenants pour leurs expertises et tous ses partenaires pour leur soutien.

**Sébastien Lefebvre**



© Photos : DR

# FÉMININ PLURIELLES

## ENTRETIEN AVEC FLAVIA CORDEY, CO-CRÉATRICE DU COLLECTIF IELLES SON

La sororité dans le secteur du son existe, preuve en est avec le collectif Ielles Son qui prône la solidarité et la pédagogie.

### ► Qui êtes-vous ?

**FLAVIA CORDEY.** Je m'appelle Flavia Cordey, j'ai été formée à la Fémis dont je suis ressortie diplômée en 2018. Depuis, je travaille comme cheffe opératrice du son et je fais aussi du montage son. J'ai travaillé sur de nombreux courts-métrages et, depuis 2019, sur des séries, longs-métrages de fiction, documentaires et autres formats audiovisuels. Je fais aussi partie du conseil d'administration du Collectif 50/50 et j'ai fondé le collectif Ielles Son.

### ► Comment le collectif Ielles Son est-il né ?

**F.C.** Quand je suis sortie de la Fémis, nous étions en plein dans la vague #MeToo et j'ai été contactée pour travailler principalement avec des femmes et des personnes des minorités de genre sur des projets liés aux thématiques portées par ce mouvement. Étant de plus en plus sollicitée, je me suis mise à rechercher des collègues avec un profil similaire au mien afin de pouvoir donner leurs contacts et qu'elles aient du travail. C'est à ce moment-là que je me suis rendu compte qu'il existait très peu de femmes et de personnes des minorités de genre ingénieures du son et que les compétences se situaient davantage au niveau du montage son ou, bien sûr, au niveau de l'assistantat. J'ai donc essayé, au début, de constituer une sorte de réseau, d'abord de manière informelle. C'est dans ce cadre-là que j'ai rencontré Valentine Gelin, cheffe opératrice du son, avec qui nous avons eu l'idée de monter un collectif sur le modèle de Femmes à la Caméra (cf. interview dans *La Lettre* n° 181) dans le but déjà de se rencontrer entre nous et puis, pourquoi pas, conduire des actions plus politiques.

### ► Quand le collectif a-t-il été créé ?

**F.C.** Nous avons officialisé sa création le 4 juillet 2023. Nous avons tout d'abord rédigé un texte que nous avons envoyé à toutes les infrastructures et associations que nous connaissons, tels le Collectif 50/50, Femmes à la Caméra, l'AFSI, les syndicats de producteurs et productrices, les syndicats de professionnels, les écoles aussi...



### ► Combien de personnes composent votre collectif ?

**F.C.** Nous avons commencé à deux, puis avons été rejointes par d'autres collègues au fil du temps. Aujourd'hui, l'adhésion au collectif passe par l'inscription à une liste de mails. Nous comptons exactement 61 membres, principalement des perchwomen et des secondes assistantes son. Nous avons toutefois du mal à rencontrer des cheffes opératrices du son. Et je ne parle même pas du nombre de personnes issues de minorités de genre dans nos métiers...

### ► Quelles actions avez-vous déjà mises en place et aimeriez-vous mettre en place ?

**F.C.** L'observatoire de l'égalité femmes-hommes du CNC annonçait 15,2 % de femmes dans les métiers techniques du son en 2021, et 11,1 % en 2022. Nous avons lancé une campagne de recensement<sup>1</sup> pour essayer de comprendre un peu ce que représentent ces pourcentages. Nous ne disposons pas de suffisamment d'informations sur ce sujet et nous sommes persuadées qu'il est important d'avoir les données nécessaires pour appuyer notre propos. Les chiffres ont un vrai pouvoir. Évidemment, notre premier objectif est que ce nombre augmente, quoi qu'il en soit. Et bien sûr, les 15 % de différence de salaires entre les hommes et les femmes observées par cette même étude se réduisent.

Pour rendre notre collectif crédible, nous voulons nous appuyer sur une identité visuelle forte, c'est pour cela que nous avons lancé une campagne de financement participatif en vue de la créa-

1. <https://framaforms.org/on-veut-des-chiffres-1702302103>

tion de notre futur logo. Cet argent permettra de rémunérer une graphiste. Nous nous appuyons beaucoup sur les réseaux sociaux pour suivre ces différentes campagnes. C'est pourquoi nous avons créé des comptes Facebook, Instagram afin de gagner en visibilité. Nous pensons que les réseaux sociaux sont très importants pour être visibles et audibles à l'heure actuelle.

Nous avons également organisé pas mal d'événements comme des apéro-rencontres, des lieux de discussions et d'échanges qui attirent de nouvelles personnes à chaque fois, en mixité choisie. Nous misons aussi beaucoup sur l'idée de transmission : l'année prochaine, Valentine Gelin va participer à un forum des métiers, tandis que, de mon côté, je parle du collectif à chacune de mes interventions dans des écoles de cinéma. On a mis en place toute une campagne d'affichage dans les écoles pour faire connaître le collectif aux étudiantes. Nous voudrions également mettre en place des ateliers pour nos adhérentes afin d'échanger et d'apprendre ensemble. Nous voudrions également organiser des master classes avec des professionnelles du son sur des modèles un peu différents de ce que peuvent proposer l'AFSI ou les grandes écoles.

### ► Quels sont justement ces problèmes que vous évoquez plus haut ?

**F.C.** Créer ce collectif et organiser des temps de parole a mis en lumière des problèmes de plusieurs ordres. Le premier est donc celui de la parité : encore trop peu de femmes et personnes issues des minorités de genre exercent les métiers du son. Le manque de visibilité des professionnelles existantes et les préjugés liés à ces métiers « masculins » jouent en leur défaveur au moment de l'embauche.

Ensuite, il y a le problème du harcèlement sexiste et moral sur les plateaux, des comportements déplacés de collègues masculins à l'encontre des collègues féminines, notamment à l'encontre des stagiaires et secondes assistantes, en particulier sur les grosses productions. C'est un sujet qui revient beaucoup, notamment chez les étudiantes qui reviennent de stage et qui nous font part des difficultés qu'elles peuvent rencontrer sur un plateau en tant que femmes.

Ces témoignages parlent d'une ambiance délétère dans ce milieu. Les jeunes femmes subissent une pression énorme : pour être embauchées, elles doivent souvent être bien meilleures que leurs homologues masculins, elles doivent mériter leurs places. Et pour cela, elles acceptent souvent des conditions de travail anormales (surtout en termes de rémunération) par peur d'être blacklistées. Des histoires injustes, on en entend à chaque réunion de notre collectif. Ces problèmes évoqués ne

concernent pas que les « gens du son » bien sûr... Il y a des mobilisations depuis l'automne dernier, c'est un problème global.

### ► Comment parvenez-vous à les aider ?

**F.C.** Tout d'abord, nous avons mis en place un vrai « cercle de parole », dans le sens où se regrouper pour parler d'expériences de violences sexistes et sexuelles subies permet de se rendre compte qu'on n'est pas les seules à qui ça arrive, que ce n'est pas normal et que ça ne doit pas entamer notre confiance en nous... C'est le premier pas vers le collectif !

Ensuite, on essaie de motiver les plus jeunes techniciennes pour qu'elles « passent cheffes », et cela passe souvent par l'évocation des problèmes de légitimité. Il y a également la peur face à la précarité que représente l'intermittence et l'angoisse de ne pas retrouver du travail. Il y a aussi des difficultés quand on est assistante : ne pas très bien gagner sa vie, les contrats de travail bancals, pas mal de questions d'ordre syndical. Nous avons également un groupe de travail axé sur le respect du code du travail qui a pas mal planché ces derniers temps, parce qu'on se rend compte aussi qu'en fait on est très mal informées sur ce sujet. Nous avons de nombreuses discussions sur les manières de nous protéger ; cela passe par des retours d'expériences.

### ► Comment l'avenir pour le collectif IELLES SON se dessine-t-il ?

**F.C.** J'espère qu'avec le temps, nous allons réussir à mobiliser encore plus de membres et qu'elles seront moteurs pour insuffler un peu plus d'action dans le collectif. Nous continuons à réfléchir sur tous ces sujets que j'ai évoqués, notamment avec le collectif Femmes à la Caméra dont nous nous sommes rapprochées. Dans un second temps, j'aimerais que l'on puisse davantage intervenir dans les écoles et lycées afin de se faire connaître des jeunes et réussir à leur donner l'envie, la motivation, la légitimité. Travailler avec la nouvelle génération de techniciennes est une perspective qui m'enthousiasme beaucoup. Nous aimerions également qu'au fil du temps le collectif dispose de moyens supplémentaires afin d'être en mesure d'aider les professionnelles d'aujourd'hui et de demain.

*Propos recueillis par Ilan Ferry*



# FESTIVAL DE CANNES : 40 ANS DE DIRECTION TECHNIQUE

## UNE BELLE HISTOIRE POUR LA CST

Au fil des ans, le Festival de Cannes, le CNC et la CST, trois institutions contemporaines, vont tisser les liens qui feront entre autres de Cannes le premier festival au monde et de la CST un des référents majeurs de la qualité des techniques cinématographiques, de la production à la diffusion.

L'histoire commune de Cannes et de la CST débute dès 1951 avec la création du son Grand Prix technique. Ce prix évoluera au fil des années, devenant Prix Vulcain à l'initiative de Pierre-William Glenn, et Prix de l'Artiste Technicien depuis 2019. Pendant quelques années, ce prix sera remis sur scène lors de la soirée de clôture.

Les compétences techniques des ingénieurs de la CST sont, dès cette période, mises au service du festival, pour des missions d'assistance, notamment en amont du festival. Fred Orain, Claude Soulé, M. Marchinot y participent, bientôt suivis par Michel Baptiste et Michel Grapin, qui interviennent sur ces missions de conseil, de 1950 à 1982.

Au début des années 1970, les technologies se complexifient, notamment dans le son, avec l'apparition des premières solutions Dolby. Des conférences techniques s'y déroulent avec, notamment en 1973, celles de Claude Soulé (Le cinéma et l'audiovisuel, où déjà on évoque les projections électroniques ; Face à face 16-35 coexistence pacifique) et de Fred Orain (La prise de vues cinématographique - la qualité de la vie). En 1978, la CST présente sa brochure La qualité technique du

spectacle cinématographique, qui référence son travail normatif.

La CST, en tant que consultant technique, a participé activement à la conception des salles du nouveau Palais, notamment sur le profil des salles ou sur les équipements techniques.

## 1983 : UNE AUTRE HISTOIRE COMMENCE

Grande année au Festival. On inaugure le nouveau Palais, aussitôt baptisé « Le Bunker ». Les équipements de projection sont en partie neufs, en partie des récupérations de matériel de l'ancien Palais.

Pour différentes raisons – pour lesquelles il y a aujourd'hui prescription – de nombreuses difficultés apparaissent dans la gestion des équipements de projection de ce nouveau Palais. La qualité est moyenne, les interruptions se multiplient. En cours de festival, les ingénieurs de la CST sont appelés à l'aide, et réussissent à remettre les choses dans un ordre convenable, permettant une fin apaisée pour le festival. Ainsi commence la mission de direction technique des projections du Festival International du Film.

Et c'est donc en 1984, que la CST inaugure cette mission, en prenant en charge, en liaison avec les équipes du Palais, du Festival et des prestataires techniques, la supervision de l'installation, des réglages et des suivis technique et qualitatif des projections. Sous la direction de Claude Soulé, Michel Baptiste et Michel Grapin se répartissent la tâche



© Photo : DR

sur le terrain. Cela concerne bien sûr le nouveau Palais, Festival et Marché du Film, mais aussi l'ancien Palais jusqu'à sa destruction à la fin des années 1980, et les salles en ville (Ambassades, Olympia, Miramar notamment). A partir de 1987, je participe aux visites préalables au festival, pour la remise en marche des équipements dans les salles non utilisées le reste de l'année.

## LES RÉPÉTITIONS TECHNIQUES

Claude Soulé imagine également, afin de rassurer la direction du festival, mais aussi les équipes de projection, de mettre en place des répétitions techniques structurées. Celles-ci ont lieu le plus souvent la nuit, en présence du réalisateur et de tout ou partie de ses équipes techniques de tournage. L'objet est de rassurer les équipes de production sur les conditions de projection des films. Ces films n'étant pas toujours les versions finales, il arrive que des réglages adaptés soient nécessaires, hors des références normatives habituelles.

Au début, elles ne sont pas limitées dans le temps. Je me souviens notamment, en 1986, de la répétition pour le film *Otello* de Franco Zeffirelli. Elle avait duré presque toute la nuit. Ce fut épique ! Le réalisateur, qui avait tourné au ratio 1.37, voulait qu'on agrandisse l'image car il la trouvait trop petite en largeur. Comme Claude Soulé lui signalait que si on l'agrandissait, les spectateurs du balcon ne verraient plus le haut des images, il avait répondu qu'il s'en moquait car le jury était à l'orchestre. Il avait fini par partir en menaçant de retirer son film de la compétition... ce qu'il n'a bien entendu pas fait !

Très rapidement, le créneau horaire est réduit. En premier lieu parce que la salle n'est pas une salle de postproduction, et que l'on ne peut y refaire le film, mais aussi parce que la programmation, anciennement limitée à un ou deux films par jour, monte rapidement à quatre ou cinq, voire sept lorsqu'il y a des séances de minuit ! Il faut donc répartir le temps pour que chaque film soit à égalité de traitement.

Au-delà des aspects purement techniques, ces répétitions (le terme est impropre, mais nous n'avons pas trouvé mieux) sont de fabuleux moments humains. On y découvre souvent la nature profonde de ces femmes et de ces hommes créateurs de films. Certains sont joyeux et facétieux (la tape amicale et joyeuse de Quentin Tarantino me résonne encore dans l'épaule), d'autres sont anxieux, extrêmement professionnels et rigoureux ou tout simplement émouvants comme ce réalisateur nordique prenant tendrement la main de son épouse au lancement de la première image du film, avec le plus beau regard d'amour que j'ai pu voir ! Tous ces moments sont de belles et grandes scènes de théâtre, comédies ou drames, mais toujours pleines d'humanité.

## TECHNIQUE, TECHNOLOGIE, COMPLEXITÉ

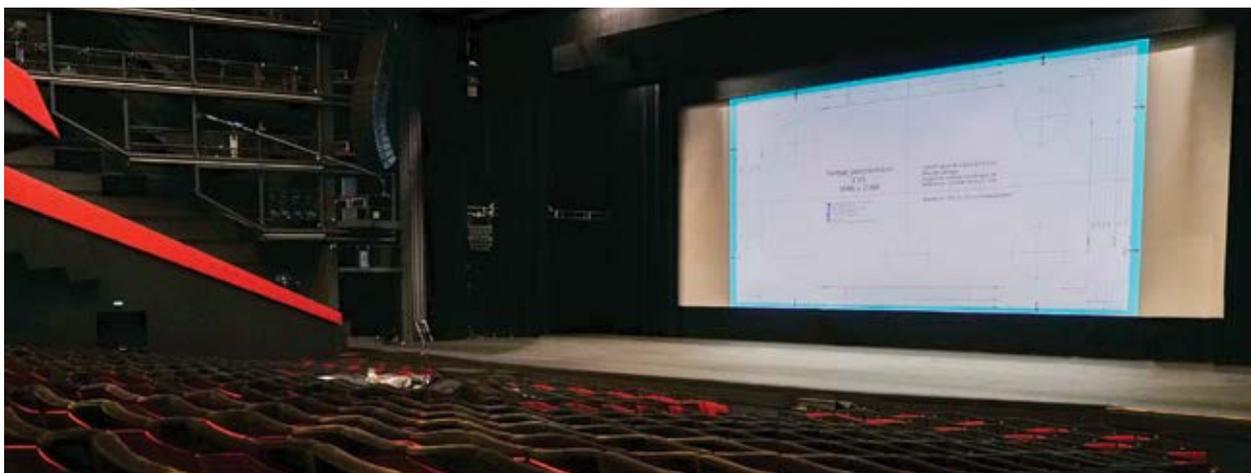
Outre la supervision usuelle, les équipes techniques de la CST ont également en charge le suivi des innovations techniques. Dans les années 1980, il s'agit principalement de l'arrivée des solutions de son numérique, incluant les technologies Kodak ORC, puis DTS, Dolby et ponctuellement SDDS. Ces nouveaux partenaires travaillent en relation étroite avec la CST, notamment pour la cohabitation entre les différentes solutions techniques. Les années 1990 ont vu cohabiter en cabine de projection des grandes salles (Lumière, Debussy) les processeurs analogiques (Dolby et/ou DTS), les processeurs numériques Dolby, DTS, SDDS, mais aussi les défileurs double bande magnétique (Picot, entre autres). Beau fatras de câbles, de racks et de commutations, sachant qu'il y avait alors encore trois projecteurs 35-70 (avec, pour ces deux standards, des lecteurs optiques analogiques (en 35 mm), des lecteurs magnétiques pistes couchées (35 et 70 mm) et un projecteur 16 mm.

Il faut également prévoir les évolutions. En 1995, par exemple, les anciens projecteurs datant de l'ancien Palais sont remplacés par des Kinoton DP 70 et DP 75.

Mais c'est dans les années 2000 que les innovations techniques prennent leur envol et nécessitent que la CST renforce sa mission, autant en compétence qu'en nombre. Heureux sont Michel Baptiste et Michel Grapin, partis en retraite après le festival 2002, et qui ont échappé à cette révolution.

C'est donc à moi que fut confiée la tâche de les remplacer à la coordination, accompagné de Matthieu Sintas et Thierry Delpit, qui ont organisé l'arrivée technique de la projection électronique au Festival. Le Marché du Film avait déjà réalisé des projections vidéo les années précédentes, mais là, les grandes salles sont prises d'assaut. Dès la première année de cette nouvelle équipe, la projection numérique s'étale en grand. Les salles Lumière, Debussy et Bunuel sont équipées de projecteurs Barco (DP 30 et DP 50), de serveurs D5 (fichiers MPEG 2 en 1,3 k) et de lecteurs bêta num.

Ne reculant devant aucune péripétie, à la demande de Thierry Frémaux, nous nous lançons dans l'inimaginable à l'époque : mettre en place une projection numérique et en relief sur un très grand écran. La CST a depuis longtemps l'expertise en relief et avait déjà supervisé des projections relief à partir de vidéo, mais là, c'est un peu plus : *Ghost of the Abyss*, de James Cameron, sur le grand écran de Cannes. Des essais réalisés au Rex à Paris quelques semaines avant avaient démontré la relative faisabilité d'une projection numérique en relief sur très grand écran.



Sagement, nous avons envisagé une largeur d'image de 13 mètres. Lors de l'installation sur place, nous avons pu constater que le système fonctionnait pour 18 mètres. Pour diverses raisons, nous avons finalement opté pour 15 mètres. Mais les deux projecteurs Barco ELM R18 ont fait merveille, alimentés par deux serveurs Dorémi. Ces deux projecteurs ont été installés sur la passerelle devant la cabine, et un écran métallisé a été installé en avant de l'écran normal. Bien sûr, lors des séances normales, ces équipements étaient démontés, pour laisser la place à toutes les autres projections.

Qui dit relief dit deux images. Chacune avait son serveur et son projecteur. Un des serveurs en maître, l'autre en esclave. Souci, lors des essais il arrivait, une fois sur trois, que l'esclave parte en maître et réciproquement, impliquant une inversion du relief. Fort heureusement, nos prières répétées ont permis que le lancement « officiel » s'effectue dans le bon sens. Une petite inversion très courte (quelques dixièmes de seconde, vers la 40<sup>e</sup> minute) nous a fait trembler, mais quasiment personne ne l'a perçue, mis à part moi et Pierre-Edouard Baratange, grand expert de la projection relief, que j'avais fait venir en secours. Et dire que dix ans plus tard, il n'y avait plus qu'exceptionnellement des projections en 35 mm !

Une autre évolution importante pour la salle Lumière : la chaîne sonore. Celle mise en place en 1983 venait de l'ancien Palais (enceinte acoustique Altec A4 voix du théâtre, amplificateurs Philips). Elle peinait beaucoup à restituer la précision du son numérique. Une première grande étude menée conjointement avec la Sémec (gestionnaire du Palais) a amené à remplacer ce système par un système JBL de haut de gamme, qui a tout de suite été ressenti par les ingénieurs du son venant en répétition.

En 2011, pour la salle Debussy, puis en 2013 pour la salle Lumière, les enceintes acoustiques d'écran JBL ont été remplacées par les matériels développés par DK Audio (François Decruck), alimentés par des amplificateurs LabGruppen.

Toutes ces innovations ont nécessité également des compétences élargies à la gestion des outils numériques, des mises en réseaux, de la distribution numérique. De nouvelles équipes sont arrivées, avec en principal Jean-Michel Martin, Rip Hampton O'Neil, Hans-Nikolas Locher, Eric Chérioux, assistés de Jean-Baptiste Hennion ainsi que de nouveaux prestataires spécialisés. Depuis quelques années déjà, ils prennent le relais, assurant avec brio la suite de l'aventure CST à Cannes.

**Alain Besse**

## CANNES ET LA CST VUS PAR...

« Au secours ! A moi ! » En 2002, première projection sur support numérique au Festival de Cannes, le projecteur n'avait pas été prévu pour jouer à 25 images/seconde... « Help ! » En 2003, projection 3D des *Fantômes du Titanic* de James Cameron. Impossible de synchroniser le relief par le seul alignement de deux projecteurs... « A l'aide ! » En 2004, la projection de 2046 débute sans qu'on ait reçu la dernière bobine encore au sous-titrage, etc.

Grands dieux ! Au fil des années, ce ne sont pas les incidents qui auront manqué ! Allaient-ils tourner en catastrophe ? Ce serait mal connaître le personnel de la CST.

La CST, ce sont des compétences et ce sont des êtres humains. Les compétences s'apprennent, l'humanité vient du fond de soi. Sans la seconde de ces qualités, la première compterait pour du beurre. Bien sûr, il faut s'y connaître en mécanique de précision, en optique, électricité, son... mais il faut aussi avoir de la jugeote et de l'huile de coude : les bobines étaient lourdes à l'époque ! Je songeais à cela quand Angelo m'a demandé quelques lignes pour sceller cette fois encore l'entente cordiale entre la CST et le Festival de Cannes. Entre les directions cela va sans dire, si promptes à s'épauler (hommage à Pierre-William Glenn dont l'expérience, la disponibilité et la résistance à la fatigue excellaient à en-

traîner les troupes à l'instar, après lui, du président Cosimano). Entre les équipes aussi. Quand chacun restait jusqu'à pas d'heure de la nuit voire du petit matin, dans les rares créneaux de répétition que le festival leur allouait chichement, ils savaient deviner ce qui pouvait clocher, réparer la panne, veiller à ce que l'incident ne se renouvelle pas. Ils auraient pu s'en tenir à ce qui était de leur responsabilité et de leur horaire normal et « après moi le déluge »...

Mais ce n'est pas le genre de la maison. Il arrivait qu'on frôlât la catastrophe, l'arrêt pur et simple comme à la mise en service du nouveau Palais où les lampes des projecteurs claquaient sans motif le jour de l'ouverture du festival. Ces pannes impitoyables qui surviennent souvent au moment le plus inopportun devant des réalisateurs angoissés voire irascibles pouvaient avoir été créées dans un but malveillant. Peu importe : quand on a l'amour du métier dans le sang, on trouve une solution, même provisoire, pour que la projection ne se ressente pas de l'aléa imprévu. Ce faisant, on fait preuve de sang froid, d'ingéniosité, on se transforme en menuisier, voire, par la force des choses, en acousticien, en informaticien, bref en bricoleur de génie. C'est à ces prestidigitateurs émérites que j'ai le plaisir de faire honneur aujourd'hui et de témoigner de ma reconnaissance, c'est-à-dire de celle du festival.

**Gilles Jacob**  
**Président du Festival de Cannes de 1976 à 2014**

Je suis presque tout jeune dans la longue histoire de la CST avec Cannes. J'avoue qu'en arrivant à la direction du Marché en 1996, je regardais d'un œil plutôt amusé ces ingénieurs et techniciens qui venaient avec leur tournevis et leur lime faire je ne sais quoi aux projecteurs des salles du Marché (qui sait encore tailler une fenêtre ?). C'est avec l'arrivée du numérique en 1998 que la CST a pris, pour moi, toute son importance.

Il faut dire que ce fut aussi l'année de l'arrivée de Jean-Pierre Neyrac à sa présidence, avec

qui j'ai développé une entente qui est vite devenue une solide amitié.

Nous avons créé, avec l'aide de la CST, le Mitic (Marché des techniques et de l'innovation du cinéma) qui donna l'occasion, pendant trois ans, aux exploitants de découvrir les premiers projecteurs Texas Instruments, aux distributeurs les projets de Boeing pour un réseau de satellites ou à Claude Lelouch de jouer avec la première caméra Sony... Puis ce fut le début de la mutation extrêmement rapide vers la projection numérique.

Il nous a fallu tous réapprendre à travailler, inventer de nouveaux process pour recevoir, vérifier, charger les centaines de DCP et de KDM qui commençaient à affluer ! Et là, dans l'ombre, la CST réussit un miracle dont je ne me suis rendu compte que bien plus tard. Miracle technologique d'abord, car aucun outil n'existait pour des projections aussi atypiques et sensibles que pour un festival ou un marché, où chaque séance montre un film différent, qui viennent des quatre coins du monde, et dont le moindre incident est un drame pour son ayant droit. Les équipes de la CST furent capables, en un temps record, de développer ces outils-prototypes dont certains tournent encore. Miracle humain aussi, car cette petite équipe était à Cannes sur tous les fronts, formant les projectionnistes, réparant les DCP illisibles, jonglant avec les clefs et les fichiers...

Ce fut aussi l'époque où avec la CST nous animions un groupe de travail avec Berlin, Toronto et l'AFM, une rare collaboration, pour mettre en place des règles et formats communs, car nos clients aussi, sociétés de ventes et labos, étaient un peu perdus.

Cette belle collaboration s'est poursuivie avec Pierre-William puis Angelo et leurs équipes, dans cette recherche permanente de l'excellence cannoise. Je suis heureux de cette belle occasion pour les remercier, avec une pensée pour Alain Besse, Eric Chérioux, Hans-Nikolas Locher, et tous les collaborateurs.

**Jérôme Paillard**  
**Directeur du Marché du Film de 1995 à 2022**



© Photos : DR

## L'EXPÉRIENCE AU SERVICE DE L'EXCELLENCE : ENTRETIENS CROISÉS AVEC MICHEL BAPTISTE ET MICHEL GRAPIN

Respectivement ancien directeur général et directeur technique de la CST, Michel Baptiste et Michel Grapin ont ouvert la marche de la longue collaboration entre la CST et le Festival de Cannes. Ils nous racontent ces débuts tumultueux entre système D et souvenirs inoubliables.

### ► Comment a débuté la collaboration entre la CST et le Festival de Cannes ?

**MICHEL BAPTISTE.** Quand je suis arrivé à la CST en 1963, nous disposions déjà d'un stand au Festival de Cannes. Personnellement, j'étais déjà intervenu à deux ou trois reprises à l'époque où les projections se déroulaient encore au casino municipal de Cannes. Quand démarre le chantier du Palais des festivals à partir de 1977, la CST est sollicitée pour participer à l'aménagement des salles de cinéma. C'est l'ancienne équipe de la CST – celle du casino municipal – qui a commencé les études et les travaux avant qu'une nouvelle équipe prenne le relais. Nous devons nous assurer que les salles répondaient aux critères de la RT025 (« Projection cinématographique. Limites de perception de la désynchronisation son/image »).

Nous avons également établi un cahier des charges des équipements techniques, comme nous l'avons fait par le passé. Nous nous sommes également occupés de la réception des équipements pendant la durée des travaux. Nous avons notamment repris le DP-70 qui était dans l'ancienne salle de projection du festival. C'était pour la salle Lumière. La salle Debussy bénéficiait d'un équipement neuf et devait

être équipée d'un système acoustique Philips qui permettait d'augmenter le temps de réverbération de la salle. Malheureusement, ce système n'a jamais fonctionné et n'a pas pu être utilisé. Il y a eu quelques couacs lors des premières projections dans le nouveau Palais en 1983, mais rien de bien préjudiciable ou anormal pour de nouvelles salles. Claude Soulé, le délégué général de la CST, a alors appelé Michel Grapin à la rescousse. Je suis arrivé à Cannes peu de temps après, et ensemble nous sommes parvenus à faire en sorte que cette édition se déroule sans trop d'encombres en dépit de multiples embûches. Finalement, nous avons fait preuve de suffisamment de professionnalisme et de ressources pour que Gilles Jacob nous confie la

direction technique du festival dès l'année suivante. Notre travail consistait à anticiper et/ou tout du moins faire en sorte qu'aucun problème technique ne vienne entraver le bon déroulé des projections.

**MICHEL GRAPIN.** Quand le Festival de Cannes nous a confié la direction technique des projections, nous avons déjà été sollicités pour l'équipement des salles de projection du nouveau Palais des festivals. Cela a duré trois ou quatre ans avant l'ouverture du nouveau Palais en 1983. Auparavant, les projections étaient gérées par le directeur technique de l'ancien Palais. L'édition de 1983 s'était déroulée dans des conditions difficiles, chaque journée apportait son lot de complications techniques et de surprises, mais nous avons réussi à faire en sorte que cette édition se déroule sans accroc majeurs. Les années suivantes, la mécanique mise en place fonctionnait parfaitement malgré des répétitions techniques qui pouvaient se poursuivre jusqu'à 5 h 30 du matin.

### ► L'année 1984 a donc dû être moins mouvementée...

**M.B.** Cette fois-ci nous sommes arrivés une dizaine de jours avant l'ouverture du festival. Nous avons bien fait puisqu'entre temps, les salles avaient été complètement réaménagées pour accueillir d'autres événements tout au long de l'année. Il n'y avait plus de cabine de projection, le matériel avait été plus ou moins déplacé. Il a fallu tout recalculer, retailer les fenêtres... C'est à partir de cette année-là que nous avons entériné la mise en place des répétitions, même s'il y en avait déjà eu à l'époque où les projections avaient lieu dans l'ancien Palais. Ces répétitions étaient l'occasion notamment d'affiner, si le besoin s'en faisait ressentir, les copies fournies par les laboratoires. Au fur et à mesure, nous avons tous gagné en compétences et les répétitions se faisaient de plus en plus facilement, même si, bien entendu, elles nécessitaient une concentration de tous les instants comme lors des projections officielles. Nous venions chaque année, Michel Grapin et moi, puis avons ensuite été rejoints par Alain Besse qui a pris le relais après notre départ en retraite.

**M.G.** Le Festival s'est rendu compte que nous avons fait un excellent travail en 1983. Les projections avaient pu être assurées malgré des conditions spartiates. Les années suivantes ont été plus « tranquilles » car cette fois les salles étaient vraiment prêtes et parfaitement équipées. C'est à partir de 1984 que la CST a officiellement pris la direction technique des projections.

### ► Comment se déroulaient les répétitions techniques ?

**M.B.** Durant les répétitions techniques qui pouvaient se terminer à trois ou quatre heures du matin

en fonction de l'heure à laquelle les salles de projections étaient libérées, il y avait généralement le réalisateur accompagné du directeur de la photographie, parfois des représentants de laboratoires. On projetait l'équivalent d'une heure de métrage pour s'assurer que tout allait bien, on faisait des ajustements si nécessaire. Il pouvait y avoir des frictions, mais cela se réglait très rapidement et les répétitions se sont toujours bien passées. Il est même arrivé que certains veuillent rester voir le film en intégralité !

**M.G.** Pour des raisons de confidentialité et de fluidité, nous limitions le nombre de personnes présentes à six par production, afin d'éviter que des comédiens et/ou chaînes de télévision viennent perturber les répétitions. Le Palais était fermé et on faisait rentrer les personnes de la production (généralement le réalisateur et le chef opérateur) par « l'entrée des artistes ». Dans l'ancien Palais, la coutume voulait que les réalisateurs puissent monter à la cabine et fassent leurs réglages. Mais les équipements étant de plus en plus complexes, on ne pouvait pas risquer que quelqu'un appuie sur n'importe quel bouton. Comme il n'était pas possible d'interdire l'accès, on le limitait au chef opérateur ou au réalisateur qui communiquaient ensuite par téléphone interposé pour faire les modifications éventuelles. Et ça se passait très bien, j'ai d'excellents souvenirs de répétitions. Sur le plan technique, nous disposions du savoir-faire des meilleurs ingénieurs Dolby ou DTS pour le son, tout était réglé comme du papier à musique. Les répétitions sont devenues une étape que nous maîtrisons à 100 %.

► **Ces répétitions étaient-elles également l'occasion de travailler les niveaux sonores ?**

**M.B.** Oui bien entendu, on pouvait toujours faire une image plus ou moins lumineuse mais c'était également vrai pour le son. Le son a toujours été géré par Dolby – du moins les équipements – même à l'ancien Palais. Je me souviens de la projection de *The Wall* d'Alan Parker en 1982 à l'ancien Palais. Le distributeur, Gaumont, m'avait demandé de venir car Dolby avait « improvisé » une installation sonore pour pallier l'absence de haut-parleurs à certains endroits clés. Les enjeux étaient importants, surtout pour Dolby, mais finalement tout s'est bien passé. Dolby avait gagné ses galons et a pu maintenir sa place au sein du Festival. C'est Dolby qui a ensuite équipé les salles du nouveau Palais des Festivals. A l'époque, le matériel appartenait à la Ville de Cannes à l'exception du matériel son qui était fourni par Dolby. En règle générale, Dolby venait toujours quelques jours avant le début du Festival pour régler le son de la salle Lumière tandis que nous nous occupions de l'image. Pour les autres salles –

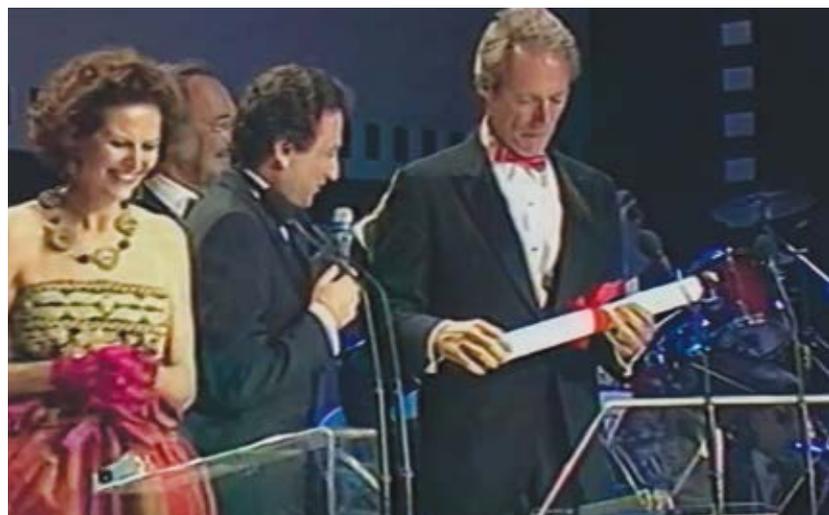
et compris celles du Marché du Film – on s'occupait de tout. Généralement, quelqu'un de la CST s'asseyait sur une des rangées du bas et était en liaison constante avec la cabine pour identifier les problèmes éventuels qui concernaient en grande partie le son.

Concernant le son, je me souviens de la projection officielle de *Pirates* de Roman Polanski en 1986 qui avait été particulièrement mouvementée. Pendant une scène de bataille navale, la membrane du tweeter de la voie centrale nous a lâché. On a donc inversé le haut-parleur central avec l'un des autres haut-parleurs, on a remplacé l'un des inters. On a ainsi pu sauver la fin du film et permettre que la projection se poursuive sans interruption. Après la projection, nous avons fait les changements nécessaires sur la centrale, mais cela a nécessité de démonter l'écran pour aller derrière et changer le haut-parleur !

► **Les répétitions ont également dû être l'occasion de rencontres inoubliables ?**

**M.B.** Il y en a eu plusieurs. Je me souviens particulièrement de ma rencontre avec Steven Spielberg durant les répétitions de *La Couleur pourpre* en 1986. Il s'est révélé très ouvert et abordable.

**M.G.** Oui, je me souviens très bien de ma rencontre avec Clint Eastwood qui était venu présenter *Bird* en 1988. *Bird* était un film révolutionnaire pour l'époque car la bande son était entièrement composée de morceaux originaux joués par Charlie Parker dans les années 50 quand il était au meilleur de sa forme, mixés avec des orchestres contemporains. C'est d'ailleurs cette prouesse, cette cohabitation entre le passé et le présent, qui lui a valu de remporter le Prix CST de l'artiste technicien cette année-là. C'est une rencontre qui m'a d'autant plus marqué que je suis moi-même saxophoniste.



© Photo : INA

► **Vous vous occupiez aussi de la formation des projectionnistes ?**

**M.B.** Former, c'est un grand mot. A l'époque, les projectionnistes étaient sélectionnés par l'ancien directeur technique du Palais, qui était le directeur technique du parc du cinéma Le Paris sur les Champs-Élysées. Quand nous sommes arrivés, un bon nombre de projectionnistes provenaient de l'ancien Palais. Le Palais disposait de sa propre équipe de projection. En tout, il devait y avoir une quinzaine de projectionnistes pendant toute la durée du Festival. Par la suite, nous participions à l'embauche des projectionnistes. Généralement, il s'agissait de projectionnistes qui disposaient déjà d'une certaine expérience. On s'occupait davantage de chercher des profils bien spécifiques plus que de la formation en elle-même, les projectionnistes que nous embauchions étaient déjà formés et rompus à l'exercice. Ensuite, nous avons été amenés à faire la même chose pour le marché du film. C'est d'ailleurs comme ça que j'ai terminé ma carrière : en gérant les projections du marché.

► **Quand le Festival a-t-il demandé à la CST d'assurer également la direction technique des projections du marché du film ?**

**M.B.** Un peu avant les années 90, mais nous apportions déjà notre aide de manière ponctuelle. Il s'agissait surtout d'aider les équipes déjà en place qui se trouvaient de plus en plus débordées devant le nombre croissant de films qui étaient projetés chaque année au marché. Au moins une fois par jour, on faisait le tour de toutes les cabines de projection de la première à la dernière séance.

► **Vous souvenez-vous du matériel dont vous disposiez à l'époque ?**

**M.B.** Alors à l'époque, avec les Pius XI, je ne sais plus combien il y en avait, 67, et le marché projetait beaucoup de films dans les salles de la ville. Il louait des salles de la ville et il projetait. Alors on faisait aussi un certain nombre de contrôles, mais c'était assez difficile parce que l'état technique de ces matériels était souvent destiné à une ex-

ploitation très courante. Au début l'image projetée faisait dix-sept ou dix-huit mètres, nous utilisions des projecteurs Philips dont les lanternes n'étaient pas jugées suffisamment puissantes. Le constructeur a donc changé les lanternes mais pas les ampères-mètres, si bien que l'intensité qui circulait dans les brûleurs et qui était indiquée par l'ampèremètre, était sous-estimée de 20 %, ce qui a provoqué une mini explosion dans une lanterne lors d'une des premières projections de l'édition 1983. Pour en revenir aux répétitions techniques, il arrivait que les réalisateurs ou directeurs de la photographie, qui n'avaient pas encore vu leur film sur un écran de 17 à 18 mètres, aient l'impression que l'image était floue. Ce n'était pas toujours faux. Charge à nous de vérifier la mécanique du projecteur, la lumière ainsi que les objectifs. Finalement, nous avons pris la décision dans les années 90 de changer de projecteur. Donc on a réussi à avoir une puissance lumineuse qui était supérieure et une meilleure stabilité d'image. Nous avons également dû changer les DP 70 qui arrivaient en fin de bail pour des DP 75 qui offraient une qualité de projection supérieure.

**M.G.** Nous disposions de très bonnes optiques, ce sont surtout les innovations au niveau du son, l'arrivée du multipiste, de Dolby et de DTS qui nous a obligés à nous adapter en renouvelant notre matériel. Nous avons toujours fait en sorte d'être à la pointe et de suivre toutes les innovations technologiques.

► **Justement, l'histoire du cinéma et par extension du Festival de Cannes a été traversée par de multiples innovations techniques, laquelle vous a le plus marqué ?**

**M.B.** Hormis, l'arrivée du 1.78 qui offrait en projection tous les avantages du 1.85 sans les inconvénients, je dirais que les innovations techniques les plus marquantes sont celles qui nous permettaient d'avoir des projecteurs offrant une puissance optimale. Les optiques ont également sensiblement évolué au cours des années.

**M.G.** Comme évoqué plus haut, j'ai été davantage marqué par les innovations du son comme le Dolby ou le DTS. Au fil des ans, nous avons été amenés à utiliser tous les procédés de son numérique. Le multipiste, l'arrivée du 7.1 ont constitué pour moi de vrais bonds en avant. Toutes ces innovations n'ont pas été difficiles à appréhender, elles font partie intégrante de la mission de la CST. Dès qu'une nouveauté arrivait sur le marché, on venait nous la présenter à la CST. J'ai enseigné pendant quinze ans à l'ENSSL, donc je me devais d'être au fait des différentes innovations technologiques. A Cannes, lorsqu'un film projeté était mixé en Dolby Digital, nous bénéficions du savoir-faire de l'équipe technique de Dolby, idem pour le DTS.



© Photos : DR



► **Quel film vous a particulièrement marqué durant ces vingt années de direction technique ? Lequel a représenté un véritable défi technique ?**

**M.B.** C'est difficile de faire la séparation entre le film, son contenu et la technique. Quand les films étaient projetés, on devait se concentrer sur tout, nous étions davantage attentifs au point, au son, qu'au film en lui-même. Mais si je ne devais en citer qu'un je dirais *La Ballade de Narayama* de Shohei Imamura en 1983 dont l'image était extraordinaire. Sur le plan technique, je citerais *Tango* de Carlos Saura qui avait la particularité d'avoir été tourné dans un ratio un peu particulier entre le Scope et le 1.85. Il a fallu monter toute une opération, quasiment dans la nuit précédant sa présentation, pour pouvoir projeter le film tel que le cinéaste le voulait. Il ne nous avait pas prévenus et était venu aux répétitions avec des essais de cadrage faits je ne sais où. Nous avons dû tailler les fenêtres et utiliser les objectifs que nous avions sous la main.

**M.G.** J'ai un souvenir ému de *Retour à Howards End* de James Ivory, une grande fresque dans le style d'*Autant en emporte le vent* et tournée en 70 mm. Voir ces images somptueuses sur un écran de près de vingt mètres m'a marqué. Un souvenir d'autant plus marquant que quelques heures avant sa projection officielle, il y a eu un orage épouvantable à Cannes. De fait, les bobines étaient chargées en électricité statique provoquant ainsi des claquements sonores dès que la bande magnétique passait sur les têtes. Pour décharger la pellicule, il fallait utiliser une guirlande de Noël métallique et la faire reposer sur la pellicule et le projecteur posés à terre. Trouver une guirlande de Noël métallisée à Cannes en plein mois de mai n'a pas été chose facile, mais nous avons pu compter sur la disponibilité d'un projectionniste qui en avait chez lui et a donc foncé en moto pour en chercher ! La projection a finalement pu continuer normalement ! La troisième projection du film, prévue en soirée, a été tout autant mouvementée : au bout de quelques secondes de métrage, l'axe de la bobine du projecteur 70 mm casse. Il a donc fallu démonter l'axe de

l'autre projecteur 70 mm et le remonter sur celui qui projetait le film. L'opération a duré dix minutes, pendant lesquelles une des actrices du film est montée sur scène pour rassurer le public. Enfin, je me souviens d'un film français qu'on a dû « mixer en direct » pendant la projection.

► **Quel est votre plus beau souvenir lié au Festival ?**

**M.B.** Je dirais que c'est d'avoir fini la première année, ce qui nous a permis d'assurer la direction technique des projections les années suivantes. Sur un plan technique, je parlerais de l'arrivée du son numérique Dolby. Chaque film représentait un défi. C'était beaucoup de travail et de concentration, mais nous en retirions à chaque fois une grande satisfaction.

**M.G.** Je garde également un souvenir très ému de la longue standing ovation après la projection du *Pianiste* de Roman Polanski en 2002. Un autre souvenir m'a particulièrement marqué. Pour le cinquantième anniversaire du Festival, il était prévu de rendre hommage à Louis Malle durant la cérémonie d'ouverture. La direction du Festival avait fait appel à Philippe Decouflé pour la chorégraphie, lequel avait eu l'idée de faire projeter des images animées sur tout un tas d'écrans tenus sur scène par des personnes faisant partie de l'entourage de Louis Malle, et de faire jouer sur scène la musique d'*Ascenseur pour l'échafaud* par un orchestre d'enfants. Gilles Jacob a donc contacté le collège Aretha Franklin de Marciac, le seul à avoir un orchestre d'enfants spécialisé jazz. Lorsque, quelques semaines plus tard, la direction du collège lui a dit que l'orchestre ne pourrait pas jouer la musique d'*Ascenseur pour l'échafaud*, mais d'autres titres de leur répertoire comme *Autumn Leaves*, Gilles Jacob m'a demandé mon avis car le hasard voulait que je me trouvais dans son bureau quand il a appris la nouvelle et qu'il savait que je jouais du saxophone. Je lui ai répondu que c'était tout à fait normal que l'orchestre ne puisse pas jouer *Ascenseur pour l'échafaud* puisque la musique avait été jouée en direct par Miles Davis à l'époque et qu'il n'y avait pas eu d'enregistrement ou tout du moins de partition. *Autumn Leaves* était une bonne alternative dans la mesure où ce morceau a été joué par tous les plus grands musiciens de jazz, dont Miles Davis. Cela faisait d'autant plus sens que Louis Malle était amateur de jazz. Le jeune orchestre joue donc durant la cérémonie d'ouverture mené par un jeune saxophoniste de 14 ans très doué appelé Émile et qui a joué selon une très belle chorégraphie qui voyait l'orchestre apparaître et disparaître derrière lui à des moments clés. Cela a été un des temps forts de cette édition et l'un de mes plus beaux souvenirs.

*Propos recueillis par Ilan Ferry*

# L'ACTUALITÉ DES PARTENAIRES COCKTAILS

## CINEMECCANICA

Fondée en 1920, la société milanaise Cinemeccanica occupe une place de choix sur le marché mondial des équipements de projection cinématographique. En 1995, dans le but d'être plus compétitive et apporter un meilleur service à sa clientèle, elle crée Cinemeccanica France.

La rigueur dans le choix des équipements, la politique de formation continue, la capacité à répondre de manière spécifique aux besoins de la clientèle et la volonté constante d'être à la pointe de l'innovation technologique font de Cinemeccanica France le partenaire idéal pour tout exploitant de salles de cinéma. Les technologies et équipements sélectionnés par Cinemeccanica sont parmi les meilleurs sur le marché français, tant en termes de qualité que de présence dans les salles de cinéma.

Avec un siège à Montreuil, un réseau d'agences, de distributeurs et de partenaires techniques à travers le territoire, Cinemeccanica France est pour sa clientèle une garantie de satisfaction. S'inscrivant dans une démarche environnementale, Cinemeccanica France adhère aux directives DEEE relatives au traitement des déchets et à la loi RoHS. Son offre de produits, complète et adaptable, permet une gestion aisée des parcs de salles d'exploitation, tout en tenant compte des enjeux écologiques.

Aussi, depuis près de dix ans, Cinemeccanica France propose des solutions innovantes pour le passage au laser et le recyclage des équipements de projection, démontrant ainsi son engagement en faveur du développement durable.

Cinemeccanica France s'investit quotidiennement dans l'amélioration du support client en proposant une hotline dotée d'outils de supervision et de dépannage performants, ainsi qu'un service d'intervention sur le terrain disponible 365 jours par an.

Profitez de nos longues années d'expérience et de notre professionnalisme.

Notre équipe est engagée et compétente ; nous sommes là pour répondre à vos attentes.

**Jérôme Roche**  
Cinemeccanica France



## ECOPROD

Pour la troisième année consécutive, l'association Ecoprod remettra le Prix Ecoprod à un long-métrage présenté au Festival de Cannes, toutes compétitions et sélections confondues. Parce qu'il véhicule des messages et façonne les représentations collectives, le cinéma a une responsabilité particulière dans la prise de conscience écologique. L'objectif est de montrer que créativité et démarche environnementale responsable ne sont absolument pas antinomiques : des films écoproduits sont sélectionnés dans les festivals les plus prestigieux, à Cannes notamment.

Le jury, composé de Cyril Dion (réalisateur, producteur, militant écologiste), Antoine Barraud (réalisateur), Christine Dejekel (productrice, Curiosa Films), Pauline Gil (chargée d'écoproduction), attribuera le Prix Ecoprod au long-métrage sélectionné à Cannes qui aura eu la démarche d'écoproduction la plus ambitieuse. La remise des prix aura lieu le vendredi 17 mai à midi sur le stand de la CST (Village international - Pantiero pavillon 213).

Depuis 2009, Ecoprod accompagne la transition écologique du secteur audiovisuel et cinématographique en les engageant dans des pratiques environnementales vertueuses et a vu éclore de belles initiatives qu'il est aujourd'hui temps de mettre en lumière ! Les changements de pratique sont en cours, accélérés par des politiques publiques ambitieuses, comme le Plan Action ! du CNC.

Aujourd'hui l'association Ecoprod compte plus de 370 entreprises adhérentes (diffuseurs, plateformes, sociétés de productions, institutions, écoles...). Ecoprod propose sur son site de nombreuses ressources et outils gratuits comme le Carbon'Clap, calculateur carbone, un label audité par Afnor Certification, des fiches pratiques, des études, un guide de l'écoproduction, etc. Elle offre également un catalogue de formations à l'écoproduction adaptées à différents profils et besoins.



## TRANSPA

Le groupe Transpalux, devenu Transpa depuis le 1<sup>er</sup> mai 2024, est le loueur français historique de matériel technique pour les tournages de films et de séries (projecteurs, caméras, machinerie, véhicules, groupes électrogènes). Créé dans les années cinquante par Jésus Diaz, il est repris par son fils Didier Diaz en 1970, âgé d'à peine 20 ans à l'époque.

Passionné par le cinéma et les plateaux de tournage, celui-ci se lancera corps et âme dans cette aventure entrepreneuriale, pour faire de Transpalux l'un des principaux acteurs du secteur. Cette proximité avec les plateaux et les équipes des tournages a façonné au fil des années l'ADN de Transpalux : pour chaque tournage, quel qu'il soit, trouver la bonne solution éclairage, machinerie, caméra, véhicules ou énergie, en se tenant au plus près de la demande créative, technique, et financière. Et une fois cette solution identifiée, la mettre en œuvre en se tenant 24 h sur 24 à la disposition des clients. En langage Didier Diaz, cela se traduisait par la phrase quasi rituelle : « ne t'inquiète pas, on est là et on va t'arranger ça... »

En Décembre 2022, Didier Diaz quitte la direction de l'entreprise et choisit, avec son actionnaire Yannick Betis, du groupe BLive, de confier la direction générale de l'entreprise à Alain Rocca, pour une mission de modernisation de ses structures. C'est aujourd'hui chose faite : Transpalux et ses quatre filiales Transpacam, Transpagrip, Cicar et Cininter sont regroupées depuis le 1<sup>er</sup> mai 2025 en une seule entreprise, Transpa, qui reprend l'ensemble de leurs activités et de leurs personnels.

Près de 120 collaborateurs et collaboratrices, fiers de continuer au quotidien à incarner l'ADN initial de l'entreprise, et répartis sur les deux sites principaux de Gennevilliers et de Bagneux, l'agence de Bry-sur-Marne sur le site des studios, les huit agences en région (Lille, Lyon, Marseille, Bastia, Montpellier, Toulouse, Angoulême et Dinan), et l'agence outre-mer de La Réunion.

Un ADN tourné vers l'avenir :

- Innovation technique, par une veille permanente auprès des fabricants afin d'être toujours en mesure de proposer aux sociétés de production les matériels les plus performants du moment.
- Implication RSE, en explorant systématiquement

toutes les pistes nous permettant d'aider les clients de Transpa à maîtriser les bilans carbone de leurs productions et en ayant doté l'entreprise d'un code d'éthique couvrant l'ensemble des problématiques contemporaines de respect des personnes et de l'environnement.

- Soutien aux productions émergentes, par une politique volontariste d'accompagnement de leurs premiers projets de long-métrage ou de programmes audiovisuels, et accompagnement individualisé de chacun des clients de Transpa grâce à une compréhension personnalisée des spécificités de leurs projets.
- Inscription dans les dynamiques régionales de développement de l'industrie cinématographique et audiovisuelle dans les territoires.
- Constitution du « Groupe Transpa » formé par les trois entreprises structurées autour de leur actionnaire BLive (Transpa, Lumex et Eye Lite), près de deux cents collaborateurs et collaboratrices en France et en Belgique à l'écoute des besoins des professionnels

- Participation aux travaux effectués par les organisations professionnelles et le CNC pour consolider en permanence le développement de la filière.

Un ADN qui continue plus que jamais d'être le socle de la nouvelle page ouverte par Transpa dans l'aventure Transpalux, aux côtés de celles et ceux qui façonnent au quotidien l'industrie cinématographique et audiovisuelle de notre pays.

**Alain Rocca**  
**Directeur Général**

## CHEZ BARCO, NOUS AVONS UNE VISION

Chez Barco, nous pensons que le progrès technologique repose sur une vision claire. La vision d'un monde meilleur, plus connecté et plus sûr. Du département R&D à la fabrication en passant par les services, notre vision nous permet de nous préparer aux grands enjeux de demain. Nous avançons à travers une culture de la collaboration. En tant que groupe mondial avec des racines européennes, nous faisons tout pour favoriser un bon équilibre entre travail et vie privée, un développement continu et une carrière épanouissante pour nos collaborateurs.

Chez Barco, vous rejoindrez une équipe de collaborateurs dédiés passionnés par la technologie et désireux de faire avancer les choses, encadrés par des leaders enthousiastes qui cherchent sans cesse à relever la barre en matière d'innovation. Cette équipe mène Barco sur la voie d'une évolution continue en créant, tous ensemble, un espace de travail d'exception.



## FUJIFILM VOUS RETROUVE LORS DU FESTIVAL DE CANNES 2024

Reconnue pour la qualité de ses produits, présente sur toute la chaîne de l'image et toujours au cœur de l'innovation, Fujifilm met en avant plusieurs de ses activités de pointe dédiées à la saisie des images et leur restitution lors du Festival de Cannes.

Les optiques Fujinon : une innovation constante au service des professionnels de l'image !

Depuis plus de vingt ans, à travers une gamme complète d'objectifs de cinéma, Fujinon s'engage auprès des opérateurs du 7e art en leur proposant des solutions techniques du plus haut niveau. Pour répondre aux évolutions constantes du marché, Fujifilm a développé la gamme Premista, une série d'objectifs aux performances exceptionnelles dédiée aux caméras équipées de capteurs grand format. Les caractéristiques optiques exclusives des trois zooms Fujinon Premista repoussent les limites jusqu'ici fixées à l'expression artistique des professionnels du cinéma et leur permettent d'aborder une large variété de situations.

La photo numérique : la polyvalence et la souplesse en grand format !

Année après année, les gammes d'appareils photo hybrides de la Série X et GFX de Fujifilm se développent et s'imposent comme des solutions pertinentes tant en photo qu'en vidéo.

Nouveau : Fujifilm permet la réalisation de films en grand format avec la gamme GFX. Le GFX100 II, fleuron de la gamme, intègre un capteur de 100 Mpx en 44 x 33 mm avec un AF continu à détection de phase, l'intégration du Apple ProRes en interne ainsi que du Raw en enregistrement externe. Son grand capteur permet l'adaptation de toutes les optiques cinéma en monture PL (avec bague d'adaptation) ainsi qu'un enregistrement en 8K 30p ; 4K DCI 60P (sur tout le capteur) en 4:2:2 10 bits interne. Une image d'une qualité époustouflante grâce à une plage dynamique exceptionnelle, même dans les plus hautes sensibilités. Ce nouvel appareil intègre toujours les simulations de films propres à Fujifilm et à son histoire, qui sont au nombre de vingt aujourd'hui, en proposant les simulations Eterna et Eterna Bleach Bypass afin de faciliter les prises de vue.

Fujifilm propose aujourd'hui une solution complète pour la réalisation des projets cinématographiques les plus divers, parfaitement adaptée aux pratiques émergentes, mobiles et souples du cinéma indépendant.

# FUJIFILM

## CHRISTIE : DÉCOUVREZ LA MAGIE DU CINÉMA ET AU-DELÀ

Du cinéma Premium Large-Format (PLF) et des méga-événements aux expositions immersives et aux attractions, nous sommes prêts à donner vie à votre vision avec des solutions d'affichage intelligentes qui fonctionnent pour vos objectifs, vos rêves, votre espace et votre budget. Nos solutions globales vous mettent à la place du conducteur. Avec le soutien de nos experts et partenaires dans le monde entier, vous pouvez choisir parmi un large éventail d'options qui incluent ProAV et la projection de cinéma, l'audio de cinéma, le mur vidéo, le contrôle des émissions et le traitement d'images. Ensemble, nous pouvons créer des expériences inoubliables. Le système de projection de Christie et E3LH Dolby et Vision Cinema Projection a récemment été auréolé d'un Oscar technique.

# CHRISTIE®

## CINÉ DIGITAL

Spécialisé dans l'installation et la maintenance de solutions de projection, de sonorisation, d'affichage dynamique et de billetterie, Ciné Digital fédère un groupement d'installateurs historiques d'équipements cinématographiques. Premier groupe français dans son domaine, Ciné Digital est l'interlocuteur privilégié de l'ensemble des acteurs de ce secteur. Ouvert à une très large gamme de produits, Ciné Digital privilégie la qualité d'un service de proximité par un fort maillage du territoire. Ciné Digital développe également des logiciels et produits dédiés à l'exploitation cinématographique, qui connaissent un succès international. A ce jour, plus de 3 400 salles représentant toute la diversité de l'exploitation française ont fait confiance au groupe Ciné Digital.

# CINÉ DIGITAL

## HARKNESS

La société Harkness Screens et sa filiale française SAS Demospec sont les leaders mondiaux de la technologie de l'écran, spécialisés dans la conception et la fabrication d'écrans de projection et dans les technologies de soutien pour les industries du cinéma et des événements en direct.

Avec ses installations de fabrication dans le monde entier, dont une installation de pointe en France, la société Harkness est considérée comme le leader mondial de l'industrie cinématographique et a aujourd'hui des écrans dans davantage de salles de cinéma dans le monde entier que ses concurrents. Avec ses marques leaders de technologie de l'écran 2D et 3D pour le cinéma (Perlux, Clarus XC, Spectral et RealD Precision White) et ses surfaces avant et arrière (Translite et Stagelite) pour les événements, Harkness est en chef de file dans le domaine des écrans de projection haut de gamme.



**harkness**<sup>®</sup>  
90 YEARS OF INNOVATION

ASSOCIATIF



© Photo : DR

# PRIX DE L'ARTISTE-TECHNICIEN ET PRIX DE LA JEUNE TECHNICIENNE DE CINÉMA : PAROLES DE JURY !

ASSOCIATIF

Une fois n'est pas coutume, la CST s'est adjointe les services d'une équipe de choc pour décerner les prix de l'artiste technicien et de la jeune technicienne de cinéma.

Cette année, Dolorès Marat nous fait l'honneur de soutenir les deux prix CST en offrant un tirage de ses magnifiques photographies aux lauréats. Dolorès Marat est très discrète, rare et recherchée dans le monde de l'art contemporain. Autodidacte, elle a passé 17 ans de sa vie comme laborantine et attendu que ses enfants soient grands pour s'acheter son premier appareil photo.

Au début, elle réalisait des portraits et des reportages en noir et blanc, puis elle a croisé la route du procédé de tirage de Michel Fresson et est devenue une coloriste hors pair, réalisant des photographies veloutées à dominante de rouge,

de jaune, de vert, de bleu.

Dolorès Marat sait capter de façon instinctive des moments de vie dans des ambiances sensibles et étranges, pleines de douceur et de délicatesse.

En 2023 la collection Photo Poche a édité un album *Dolorès Marat* (n° 172, éditions Actes Sud).

*Claudine Nougaret, vice-présidente de la CST*



© Dolores Marat

▲ Photographie de la collection personnelle de Dolores Marat remise à un des lauréats des Prix CST.

ainsi que *The Byrd, A Love Affair* sur le cinéma *The Byrd* de Richmond en Virginie. Il est également l'auteur de *Juste une nuit*, aux éditions du Masque.

## ■ ARIANE BOEGLIN-LEVENT Monteuse

Ariane Boeglin-Levent a commencé sa carrière comme assistante auprès de chefs monteurs tels que Armand Psenny et Albert Jurgenson. Suivant les étapes de la formation de l'époque, elle continue comme monteuse son auprès de Bertrand Tavernier sur *Des Enfants gâtés, Un Dimanche à la campagne, La Passion Béatrice, La Vie et rien d'autre*, ainsi que sur les films de Laurent Heynemann *La Question* et *Le Mors aux dents*. Elle devient monteuse image toujours avec Bertrand Tavernier, mais aussi Gilles Grangier, Pierre Granier-Deferre, Bertrand Arthuis, René Ferret, Renaud Bertrand. On peut citer parmi les films et séries qu'elle a montés : *Mystère Alexina, Nous trois, Lyon police spéciale, Clara Shelter, Mississippi Blues, Daddy Nostalgie, L627, La Fille de d'Artagnan*.

## ■ MAUD BOISSAC Directrice des affaires culturelles de la ville de Cannes

Maud Boissac est une professionnelle de la culture, reconnue pour son expérience et son expertise en gestion de projets culturels nationaux et internationaux d'envergure. Actuellement directrice de la Culture à la mairie de Cannes depuis août 2016, elle met en œuvre la politique culturelle impulsée par le maire de Cannes, David Lisnard. Avec la supervision de 22 équipements culturels majeurs, elle

## LES MEMBRES DU JURY 2024 DU PRIX DE L'ARTISTE-TECHNICIEN

### ■ JEAN ACHACHE Réalisateur et scénariste

Jean Achache a débuté sa carrière comme assistant réalisateur auprès de nombreux réalisateurs tels que Robert Enrico, Alexandre Arcady, Georges Lautner, Bertrand Tavernier, Yves Boisset, Tony Scott ou Joseph Losey. Après avoir assuré la coordination générale du spectacle de Jean-Paul Goude célébrant le bicentenaire de la Révolution, il commence une carrière de réalisateur par des films publicitaires et des clips (Rita Mitsouko, Patrick Bruel, Indochine...). En 2009 il réalise un long-métrage, *Un Soir au club*, tiré du roman éponyme de Christian Gailly. Il réalise également des films documentaires parmi lesquels *Avant minuit*, sur le tournage de *Round Midnight* de Bertrand Tavernier, *Diabolo's Workshop* avec Terry Gilliam et Slava Polunin. Il réalise également plusieurs documentaires politiques,

dirige des projets remarquables, notamment la candidature de l'île monastique de Lérins au patrimoine mondial de l'Unesco, les actions de Cannes dans le réseau des villes créatives Unesco pour valoriser la filière cinématographique et audiovisuelle, ainsi que la coordination du volet culturel du Musée International du Cinéma et du Festival de Cannes avec la Cinémathèque Française et le Festival de Cannes. Elle a également coordonné la généralisation de l'éducation artistique et culturelle pour 18 000 jeunes, élevant Cannes en tant que Ville pilote 100 % EAC. Elle a façonné des collaborations culturelles importantes avec diverses villes en Europe, Algérie, Sénégal, Ukraine, Arménie et Corée du Sud.

## ■ JEAN-MARIE DURA Consultant

Diplômé de l'ESCP en 1986, Jean-Marie commence sa carrière, après 18 mois comme EOR dans la Marine nationale, en tant qu'auditeur au sein du cabinet Arthur Andersen. Après deux ans dans l'entreprise familiale des « Meubles Dura » qu'il contribue à redresser, il rejoint en 1992 le groupe cinématographique UGC en tant que directeur financier d'UGC Droits Audiovisuels, ou UGC DA, filiale cotée à la bourse de Paris du groupe.

Après la vente d'UGC DA à Canal+ en 1996, Jean-Marie quitte le groupe Canal+ pour rejoindre en avril 1997 l'éditeur et distributeur de jeux vidéo Infogrames, basé à Lyon, où il dirige le développe-

ment et l'édition des jeux vidéo avant d'en devenir directeur général chargé des finances. De retour au sein d'UGC fin 1999, Jean-Marie est nommé directeur général adjoint du groupe, en charge du réseau des salles de cinémas en Europe, où il supervise notamment le lancement de la carte d'abonnement au cinéma UGC Illimité.

En novembre 2012 il rejoint en tant que directeur général délégué le groupe Ymagis, leader européen des solutions de financement de la transition numérique des salles de cinéma et des services numériques aux exploitants et producteurs de cinéma. Il pilote en mars 2013 l'introduction du groupe en bourse, puis pendant trois ans son développement en France et à l'international. Après avoir quitté toutes fonctions opérationnelles en juin 2015, il est nommé administrateur du groupe et président du comité d'audit, fonctions qu'il quitte en juin 2018.

Il a siégé de 2016 à 2022 au bureau exécutif des commissions RIAM et CIT du Centre national du Cinéma et de l'Image Animée (CNC), qui lui a confié en 2016 la rédaction d'un rapport sur l'avenir de la salle de cinéma publié en septembre 2016. Il est également depuis octobre 2018 administrateur et trésorier de la CST. Installé avec sa famille depuis juillet 2015 en Auvergne, Jean-Marie exerce désormais une activité de consultant et de conseil en matière de cinéma et de M&A, et intervient également dans le cadre de cours sur l'exploitation cinématographique à la Fémis et à la Sorbonne.



Jean Achache



Ariane Boeglin-Levent



Maud Boissac



Jean-Marie Dura



Agnès Godard



Yves-Marie Omnes

En septembre 2023, Jean-Marie a rejoint le conseil d'administration de Sauve Qui Peut le Court-Métrage, l'association qui organise chaque année à Clermont-Ferrand le fameux Festival International du Court-Métrage.

## ■ AGNÈS GODARD Directrice de la photographie

Après avoir repris des études de cinéma à la faculté Censier, Agnès Godard réussit le concours de l'Idhec dont elle sort diplômée en 1980. Elle débute comme assistante caméra aux côtés d'Henri Alekan ou de Robby Müller pour le film *Paris, Texas* de Wim Wenders. Elle devient rapidement cadreuse de deuxième caméra, notamment sur *Les Ailes du désir* de Wim Wenders avant de devenir chef-opératrice. Fidèle, elle travaille avec des cinéastes aussi prestigieux que Claire Denis, Catherine Corsini ou encore Erick Zonka. En 2001, elle obtient le César de la meilleure photographie pour *Beau Travail* de Claire Denis. Depuis 2012 et le passage au numérique, Agnès ne cesse d'expérimenter le support. Pour cela, elle décide de travailler sur les lumières additionnelles tout à la fois dans le champ de la caméra et hors-champ, afin de moduler les ambiances visuelles et de créer une approche totalement nouvelle de l'image.

En parallèle de son activité professionnelle, Agnès Godard transmet son savoir-faire aux étudiants directeurs de la photographie en tant qu'intervenante, comme elle le fait régulièrement à la Ciné-Fabrique, à La Fémis ou encore à la Haute École d'Art et de Design Genève (HEAD). Entre autres distinctions, Agnès a été sacrée Chevalier des Arts et des Lettres.

## ■ YVES-MARIE OMNES Ingénieur du son

Yves-Marie Omnes est un ingénieur du son français qui travaille sur des productions internationales. C'est au cours de ses études artistiques qu'il découvre le son et son implication dans le cinéma, et décide de se lancer dans une carrière d'ingénieur du son. Il travaille d'abord pour la télévision, mais se sent très vite à l'étroit. En 1992, il rencontre Jean-Paul Mugel, un ingénieur du son français légendaire, qui lui propose de travailler sur un film de Manoel de Oliveira. C'est le début d'une révélation qui lui fait décider de devenir perchman pour le cinéma. Pendant les dix années suivantes, il travaille avec Jean-Paul Mugel et a la chance de travailler sur une gamme éclectique de films tels que *Alexandre* d'Oliver Stone, *Caché* de Mikael Haneke et *Le Scaphandre et le papillon* de Julian Schnabel. En 2009, il devient ingénieur du son et commence à travailler sur des films français, dont beaucoup sont réalisés par des femmes. Parmi ces films, on peut citer *Partir* de Catherine Corsini avec Kristin Scott

Thomas, *Trois Mondes*, également de Corsini, *Pour une femme* de Diane Kurys et *Cherry on the cake*, le premier film de Laura Morante en tant que réalisatrice. En 2015, il commence sa collaboration avec Luca Guadagnino sur *A Bigger Splash* qui l'amène à *Call me by your name* et *Suspiria* du même réalisateur. Parmi les autres réalisateurs prestigieux avec lesquels il a travaillé, on peut citer John Madden pour *Miss Sloane*, Sally Potter pour *Molly* et Sean Ellis pour *Anthropoid* et *Eight for Silver*. En 2019, il a été nominé pour un César pour son travail sur la comédie *Guy* d'Alex Lutz et plus tard pour un David di Donatello pour *Call me by your name*.

## ► Comment appréhendez-vous votre rôle de juré pour le prix CST de l'artiste technicien.ne ?

**JEAN ACHACHE.** Avec le plus d'humilité possible. Très difficile de distinguer un talent parmi d'autres. Je crois qu'il faut être très ouvert et attendre qu'un élément soit d'un seul coup frappant, fasse la différence.

**ARIANE BOEGLIN-LEVEN.** Le rôle de juré est un rôle difficile. Qui sommes-nous pour juger ? Nous ne savons rien des difficultés, des conditions de travail des uns et des autres. Par ailleurs, il est impossible d'arriver neutre devant une œuvre. Mes convictions personnelles risquent d'intervenir dans mes choix.

**MAUD BOISSAC.** En tant que membre du jury pour le prix CST de l'artiste technicien, j'aborde mon rôle avec un profond respect pour le travail et le talent des techniciens du cinéma. Mon objectif est d'analyser et d'apprécier chaque aspect technique des films en compétition, en valorisant l'innovation, la créativité et l'expertise qui contribuent à créer une expérience cinématographique immersive.

**JEAN-MARIE DURA.** Je l'appréhende avec beaucoup d'humilité et de circonspection car ma formation générale n'est pas une formation de technicien. Je suis un grand admirateur de la technique et des techniciens. J'appréhende ce rôle avec beaucoup d'intérêt car j'ai envie d'apprendre au contact des autres membres du jury.

**AGNÈS GODARD.** L'intitulé du prix de la CST de « l'Artiste Technicien » m'invite à la joie tout comme le partage d'échanges avec d'autres jurés pour choisir et honorer un travail qui concerne ce qui nous occupe par passion, les films.

**YVES-MARIE OMNES.** J'ai très envie de me concentrer sur le travail technique de l'artiste technicien sans me laisser influencer par le film en lui-même. Un artiste technicien peut avoir fait un travail remarquable sur un film moyen ou, au contraire, un film très réussi peut pâtir d'un mauvais travail technique. Bien entendu, réussite technique et artistique peuvent parfois aller de pair. J'y serai particulièrement attentif.



► **Qu'est-ce qui sera déterminant dans vos choix en tant que juré pour ce prix ?**

**JEAN ACHACHE.** La surprise, l'émotion, la différence. Voir ou entendre quelque chose qui modifie notre perception de l'histoire, qui lui donne une dimension supplémentaire.

**ARIANE BOEGLIN-LEVENT.** La surprise, l'admiration, l'émotion ressentie.

**MAUD BOISSAC.** Dans mes choix, je serai attentive à plusieurs critères. Tout d'abord, la maîtrise technique et la contribution à l'esthétique globale du film seront primordiales. Ensuite, je prendrai en compte l'originalité et l'impact de la réalisation technique sur l'ensemble de l'œuvre. Enfin, je chercherai à récompenser les innovations techniques qui repoussent les limites de la création cinématographique.

**JEAN-MARIE DURA.** Je ne pourrais pas dire, avoir l'esprit le plus ouvert possible et « faire mon miel » de mes discussions avec les autres membres du jury. J'espère trouver parmi eux plusieurs phares qui sauront m'éclairer.

**AGNÈS GODARD.** L'admiration pour l'accomplissement – sensible et fort – du travail d'un ou une technicienne, voire une équipe, à épouser le film, son sujet, aux côtés d'un réalisateur ou d'une réalisatrice.

**YVES MARIE OMNES.** La technique !

► **Le prix célèbre le technicien en tant qu'artiste, quelle place occupe l'artisanat dans votre vie professionnelle ?**

**JEAN ACHACHE.** L'artisanat a été, jusqu'à aujourd'hui, au centre de la création cinématographique. L'idée de prototype, d'originalité. J'ai peur que les nouvelles technologies aient tendance à faire disparaître cette composante artistique du métier d'artisan. Ce qui différencie l'artiste de l'artisan, c'est que le premier ne sait jamais exactement ce qu'il va obtenir, quand l'autre sait parfaitement où il va. C'est cette capacité à chercher et à se laisser soi-même surprendre qu'il faut continuer de préserver.

**ARIANE BOEGLIN-LEVENT.** Je différencie l'artiste de l'artisan. L'artiste est un créateur, il ne connaît pas toujours la finalité de son œuvre. L'artisan même talentueux est un faiseur qui peut reproduire la même chose en plusieurs exemplaires.

**MAUD BOISSAC.** Je partage cette vision profondément respectueuse de l'artisanat dans ma vie professionnelle. Je suis constamment en contact avec des artistes de divers horizons, et je suis convaincue que l'artisanat joue un rôle crucial dans la création artistique. C'est une source d'inspiration et de respect pour moi, et je suis honorée de pouvoir contribuer à mettre en lumière le talent des techniciens du cinéma à travers ce prix prestigieux.

**JEAN-MARIE DURA.** Dans ma vie professionnelle, l'artisanat n'a malheureusement aucune place. Dans ma vie personnelle, par contre, elle occupe une grande place puisque ma femme est peintre sculptrice. Je vis avec une artiste très portée sur l'art et l'artisanat. De plus, l'un de mes fils est tailleur de pierres. Je suis entouré d'artisans et je vois bien les liens entre la technique et l'artisanat, les deux ne sont pas opposés. Il faut maîtriser la technique pour transmettre une émotion. Je pense beaucoup à eux et je pense que mes échanges avec eux, leurs regards, leurs réflexions, m'aideront beaucoup. Nous sommes dans un pays où la technique a mauvaise presse. Je me sens plus japonais dans l'âme, c'est-à-dire que j'accorde beaucoup d'importance à la répétition du geste et à l'apprentissage. Répéter encore et encore pour mieux apprendre, maîtriser et in fine exprimer un sentiment.

**AGNÈS GODARD.** Il y a d'un côté matière à exercer un savoir technique et de l'autre, non moins important, la force de la conviction, la foi ou l'intuition, autres dénominations à mon sens de l'artisanat, dans le cadre d'une collaboration avec la mise en scène. C'est ce qui induit unicité et singularité au film.

**YVES-MARIE OMNES.** Nos métiers ne sont faits que d'artisanat et chaque film apporte son lot de problèmes pour lesquels il faut trouver des solutions. Rien n'est jamais reproductible, tout est toujours à inventer ou à réinventer.

► **Quelle est votre actualité ?**

**JEAN ACHACHE.** Je suis membre du CA de l'ARP. Gérant de la société Newfriends Productions et je développe un projet documentaire sur une expérience qui lie la réhabilitation d'un lieu, le développement de méthodes agroforestières innovantes et la préservation de l'artisanat. Je suis dans le sujet de votre question précédente.

**ARIANE BOEGLIN-LEVENT.** Je n'ai pas d'actualité.

**MAUD BOISSAC.** Mon actualité est principalement axée sur la promotion de la culture et de l'art à Cannes, en accord avec la vision politique

de son maire, David Lisnard. En tant que directrice de la culture, je suis engagée dans la coordination d'une variété de projets et d'événements culturels, notamment dans les musées, centres d'art, médiathèques, conservatoire, théâtres, archives et cinémas. Je suis également impliquée dans le suivi du Festival de Cannes et des sélections parallèles à l'échelle de la Ville.

**JEAN-MARIE DURA.** Je suis allé au CinemaCon de Las Vegas qui est un moment extrêmement important pour moi, qui viens du secteur de l'exploitation. Je suis très heureux de voir sortir de terre le tout premier cinéma Oma au monde à Mougins.

**AGNÈS GODARD.** J'élabore des images pour une installation artistique au Royaume-Uni puis je vais travailler sur un long-métrage.

**YVES-MARIE OMNES.** J'ai travaillé sur *Le Jeu de la reine* de Karim Aïnouz sorti en mars dernier ainsi que sur *High & Low - John Galliano* de Kevin Macdonald et *Queer* de Luca Guadagnino qui sortiront prochainement en salles.

**Le jury du Prix de la jeune technicienne de cinéma est, quant à lui, composé de NADINE MUSE et GÉRARD KRAWCZYK.**

Après plusieurs années en tant qu'assistante monteuse au début des années 70, Nadine Muse travaillera ensuite comme chef monteuse, mais surtout comme chef monteuse son et collabore avec des réalisateurs tels que Gérard Oury et Alain Resnais, Claude Miller, Yves Boisset, Patrice Chéreau, Roman Polanski, Michael Haneke ou encore Michel Hazanavicius. Nommée au BAFTA (British Academy Film Award du meilleur son) pour son travail sur le film *The Artist* en 2012, ainsi qu'aux César pour son travail sur les films *Mortelle randonnée* de Claude Miller, *Les Enfants du marais* de Jean Becker, *La Vénus à la fourrure* de Roman Polanski, *Amour* de Michael Haneke et *Ceux qui m'aiment prendront le train* de Patrice Chéreau. Elle obtient l'European Film Award pour le film *Caché* de Michael Haneke.

Gérard Krawczyk est diplômé de l'université Paris IX Dauphine (maîtrise de gestion et d'économie) et

de l'Idhec/Fémis (réalisation et prises de vues). En 1986, il écrit et réalise son premier long-métrage, *Je hais les acteurs*, nommé aux César et récompensé du prix Michel Audiard, bientôt suivi par *L'Été en pente douce*. En 1997, après avoir réalisé de nombreux films publicitaires, il revient au long-métrage avec le film musical *Héroïnes*. La même année, il démarre le tournage du premier *Taxi*. Ce sera le début de neuf ans de collaboration avec le producteur Luc Besson et des films comme *Taxi 2*, *Wasabi*, *Taxi 3*, *Taxi 4*, *Fanfan la Tulipe* (qui ouvrira le 56<sup>e</sup> Festival de Cannes). En 2005, il coproduit et réalise *La vie est à nous !* où il retrouve l'univers de ses premiers films. Son dixième film *L'Auberge rouge* nous fait entrer dans un univers visuel et sonore de conte fantastique, rare dans une comédie. Sur la période 2000-2010, il est deuxième au box-office des salles françaises derrière Peter Jackson (*Le Seigneur des anneaux*, *King Kong...*) avec près de 25 millions d'entrées. En 2013, il réalise à New-York les deux derniers épisodes de la série *Taxi Brooklyn*, écrite par Gary Scott Thomson (*Las Vegas*, *Fast and Furious...*), série diffusée sur TF1 en France et sur NBC aux États-Unis. En 2014, il écrit et réalise un documentaire, *Marseille !* film de 105 minutes diffusé sur France 3. Il est le président de la commission cinéma de la SACD jusqu'en juin 2018, période pendant laquelle il a publié son premier roman *Foudroyé(s)* et tourné son onzième long-métrage.

► **Pour la troisième année consécutive, la CST remet le prix de la jeune artiste technicienne, qu'est-ce que cela vous inspire ?**

**NADINE MUSE.** Cela m'inspire de la bienveillance envers une génération pour laquelle j'ai beaucoup d'admiration pour son enthousiasme dans l'exercice de son art.

**GÉRARD KRAWCZYK.** C'est une volonté de mettre un coup de projecteur sur la disparité hommes/femmes dans les postes techniques en particulier pour celles qui débutent.

► **Qu'est-ce qui sera déterminant dans vos choix en tant que juré ?**

**N.M.** Quelle que soit la spécialité, j'aime que le travail serve la narration et soit en accord avec la vision du réalisateur ou de la réalisatrice

**G.K.** La qualité et l'originalité.

► **Quelle est votre actualité ?**

**N.M.** Comme toute retraitée, je suis débordée par de très nombreuses activités touchant au cinéma et autres arts...

**G.K.** Je prépare une mini-série et un long-métrage.



Nadine Muse



Gérard Krawczyk

# LA CST AU FESTIVAL DE CANNES 1984-2024

**40 ans ! 40 ans de savoir-faire mis à disposition au Festival International du Film de Cannes pour assurer la direction technique des projections. La CST est le partenaire technique historique du Festival de Cannes.**

Pour cette 77<sup>e</sup> édition, la CST poursuit son engagement auprès du Festival en assurant l'architecture technique et numérique des salles, en encadrant les projections de toutes les sélections du Festival, les projections du Marché du Film (Palais des Festivals et Gray d'Albion) et celles de la Semaine de la Critique (Miramar). Elle assure également la validation du réglage et le suivi technique des projections du Marché du Film en ville.

Coordinatrice de l'ensemble des projectionnistes ainsi que des équipes et prestataires techniques du Festival de Cannes, la CST organise et supervise, pour la Sélection officielle, les répétitions nocturnes avec les cinéastes et leurs équipes. Ses mires, bien connues des professionnels de l'exploitation cinématographique, ses logiciels d'expertise et de contrôle sont utilisés tout au long de la manifestation pour offrir au public une projection qui reflète la volonté artistique du/de la cinéaste. Elle assure, en outre, une présence de contrôle lors de toutes les projections.

Et 40 ans, ça se fête ! La CST vous invite sur son incontournable pavillon, le 213, situé au Village International Pantiero, le samedi 18 mai dès 20 h pour célébrer cet anniversaire car « sans technique, point de cinéma ! »

Retrouvez également les événements de la CST sur son pavillon où le « faire-savoir » de la technique cinématographique bat son plein afin de rendre

accessible le savoir-faire des techniciennes et des techniciens. Chaque jour, la CST vous propose de retrouver :

■ **Le Club des Partenaires** : mise à l'honneur des industries techniques membres de la CST. Les partenaires viennent présenter leurs sociétés et leurs innovations dans un cadre convivial.

■ **CanneS Technique** : les masterclass des experts et défricheurs du 7e art reviennent pour une troisième édition. Les partenaires de la CST partageront de nouveau les enjeux de leurs métiers et/ou les nouvelles technologies qui les accompagnent. Retrouvez dès 10 h le rendez-vous Tech quotidien du Festival de Cannes au pavillon de la CST et en direct sur internet.

■ **CanneS prime Time** : grande nouveauté cette année, la CST lance une toute nouvelle émission en access prime time sur sa chaîne YouTube. Du 15 au 25 mai, retrouvez nos animateurs Alexia De Mari et Mathieu Guetta accompagnés d'invités qui décrypteront les films de la sélection officielle et présenteront les candidates et candidats au Prix CST de l'Artiste-Technicien et au Prix CST de la Jeune Technicienne de Cinéma. La CST exposera également ses sujets d'actualités.

Au fil des années, le pavillon de la CST au Marché du Film est devenu LE lieu incontournable du Festival de Cannes alliant la qualité des présentations à une ambiance festive et conviviale où la technique a toute sa place. Chaque jour, les équipes techniques des films y viennent pour échanger, discuter ou simplement se détendre grâce à son bar et ses espaces, terrasse ou salon.

Découvrez dès à présent le programme.

*Sébastien Lefebvre*

ASSOCIATIF

## PROGRAMME DE LA CST ► Village International Pantiero • Pavillon 213

	<b>CanneS Technique 10 H à 11 h</b>	<b>Club des Partenaires 12 h à 14 H</b>	<b>Club des Partenaires 17 h à 18 h 30</b>
Mercredi 15 mai	VALÉRIE VALÉRO		
Judi 16 mai	DIGITAL DISTRICT	CINEMECCANICA	CHRISTIE - CINÉ DIGITAL
Vendredi 17 mai	AFDAS	ECOPROD	HARKNESS
Samedi 18 mai	PESS ENERGY	TRANSPA	
Dimanche 19 mai	BARCO	BARCO	
Lundi 20 mai	POLYSON	A.R.T.S - LES TOILES VERTES	
Mardi 21 mai	IIFA	FUJIFILM	
Mercredi 22 mai	AUDIENS		

# EN ATTENDANT LA NUIT

Pour son premier film de fiction, la réalisatrice Céline Rouzet réinvestit le film de vampires avec une sensibilité et une approche qui lui est propre. De la photo au montage, en passant par les décors et les accessoires, pleins feux sur cette chronique adolescente pas comme les autres !

## SOLEIL DE NUIT : ENTRETIEN AVEC MAXENCE LEMONNIER, DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE D'EN ATTENDANT LA NUIT

Filmer l'incandescence de l'adolescence sous couvert du genre, tel était le défi de Maxence Lemonnier, directeur de la photographie d'*En Attendant la Nuit*.

### ► Quel est votre parcours ?

**MAXENCE LEMONNIER.** Je suis sorti de la Fémis en 2016 et suis passé chef opérateur directement après avoir travaillé six mois en tant que troisième assistant opérateur. C'est un métier technique qui me fascinait, mais hélas trop éloigné de l'artistique. Dès lors, j'ai intégré le circuit des courts-métrages.

### ► Comment êtes-vous arrivé sur ce projet ?

**M.L.** A l'époque où Céline Rouzet recherchait un chef opérateur image pour *En attendant la nuit*, elle était à Émergence (résidence de réalisateurs et comédiens initiée par Elisabeth Depardieu). C'est là qu'elle a connu Lawrence Valin, un ami cinéaste

avec qui j'avais déjà travaillé, qui lui a parlé de moi. Céline a vu mon travail sur les films de Lawrence et m'a contacté. Lors de notre première rencontre, nous nous sommes rendus compte que nous avions une vision commune du genre et de son film.

### ► En quoi consistait cette vision ?

**M.L.** Il s'agissait d'avoir un rapport un peu déréalisé à l'image, à l'esthétique, d'obtenir des jaillissements tantôt horribles, tantôt romantiques. Nous ne voulions pas traiter ce sujet par le prisme unique du cinéma de genre. On s'est vraiment retrouvé sur cette idée de travailler la direction artistique, ce qui n'était pas simple au regard du budget modeste du film. En amont, Céline avait travaillé avec Avant Toute Chose, qui est une société pour l'accompagnement en production, composée d'une scripte, d'une directrice artistique et d'une directrice de production, et dont l'objectif est d'aider les jeunes réalisateurs à réduire les coûts de leurs projets ou à donner un coup de pouce sur la direction artistique. Cela lui avait permis d'explorer ses envies visuelles. Très vite nous avons évoqué des références comme *It Follows* de David Robert Mitchell, *Get Out* de Jordan Peele ou encore *Swedish Love Story* de Roy Andersson qui renvoie à une imagerie plus romantique, adolescente, et qui est très vite arrivé dans nos discussions.

### ► On pense également beaucoup à *Martin de Georges A. Romero* et *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton...

**M.L.** Comme dans *Edward aux mains d'argent*, le personnage de Philémon est perçu par la société comme un monstre alors qu'il fait tout pour être aimé et rentrer dans le moule, on ressent ce même tourment chez ces deux personnages. J'ai l'impression que ce rapport à la solitude, à l'isolement, est un élément inhérent aux films de vampires. Quant au cinéma de Romero, je pense que l'influence s'est surtout faite au stade de l'écriture et du casting - le personnage de Martin est aussi incarné par un jeune homme au physique à la fois étrange, légèrement carnassier, et touchant - plus que dans l'esthétique. On s'en rend bien compte dans la scène du cinéma où est projeté justement *La Nuit des morts-vivants* de George A. Romero, un film de zombies très politique. Je pense que Céline a surtout été influencée par son frère qui regardait beaucoup de films de monstres quand il était jeune. Il y a aussi ce décor de la résidence



© Photo : Manuel Moutier



près de Besançon, une banlieue pavillonnaire lisse et séduisante à l'orée d'une forêt, que le directeur de production nous a trouvée quelques semaines à peine avant le tournage et qui donne vraiment l'impression d'être dans un film de Tim Burton.

### ► Qu'entendez-vous par déréaliser ?

**M.L.** Durant la préparation, Céline me parlait beaucoup de sa volonté d'être en décalage, notamment dans le traitement de certains motifs comme la cité pavillonnaire où emménagent Philémon et sa famille, qui est montrée ici de manière un peu factice comme pour déconstruire partiellement son côté faussement idyllique. Pour la séquence du barbecue, j'ai travaillé sur des verts très marqués et des cadrages un peu rigides, qui ne laissent pas énormément de possibilité de vie. L'idée, c'est que les corps des comédiens soient un peu contraints. De son côté, Céline a dirigé ses comédiens de manière à ce que l'on ait l'impression que leurs sourires cachent en fait des grimaces, il fallait qu'ils donnent l'impression d'être en constante représentation. Pour les scènes se déroulant dans cette cité pavillonnaire, j'utilisais beaucoup de courtes focales afin d'amener un point de vue un peu inquiétant. Le traitement de l'image devait annoncer le drame à venir. A contrario, sur d'autres séquences, nous avons voulu tendre vers davantage de romantisme avec des images plus chaudes, plus solaires.

### ► L'action du film se déroule à la fin des années 90, comment êtes-vous parvenu à traduire cet ancrage temporel ?

**M.L.** L'ancrage dans les années 90 a toujours été un peu un prétexte pour Céline. C'est l'époque de son adolescence et, narrativement, c'était une manière pour elle de ne pas s'encombrer de la technologie actuelle et des moyens de communication qui y sont associés comme les réseaux sociaux. Situer le film dans les années 90 permet en un sens d'exacerber le romantisme du film et des personnages. Nous n'avons jamais eu l'ambition de faire un film d'époque, nous n'avions pas les moyens. C'est pourquoi nous avons joué la carte

du minimalisme avec très peu d'éléments marqués années 90, mais plutôt des évocations par touches. L'idée étant de créer un trouble en termes d'espace-temps – cette histoire a quelque chose d'universel. C'était d'ailleurs la direction prise par le chef costumier Clément Vachelard. Marquer les années 90 en termes d'image est un enjeu que nous avons très vite balayé.

### ► Quel matériel avez-vous utilisé ?

**M.L.** J'ai utilisé une Alexa Mini, avec des Cooke S4, une configuration que je connais bien. Les Cooke ont une certaine douceur, rondeur, qui nous plaisait bien. On avait hésité entre l'anamorphique ou le sphérique – puisqu'on était dans un format Scope -. On a très rapidement opté pour des courtes focales, 12 mm en l'occurrence, afin de nous rapprocher de ce qui avait été fait sur *It follows*. Pour ce qui est de la lumière, on a utilisé beaucoup de cadres qui nous permettaient de travailler la lumière naturelle qui est l'un des enjeux narratifs majeurs du film puisque le personnage principal ne peut pas s'y exposer longtemps. Il y avait un jeu constant entre la lumière et l'ombre. Les plus gros dispositifs ont été utilisés lors de la séquence d'attaque nocturne qui a nécessité que l'on monte deux neuf kilos sur une nacelle afin d'éclairer tout le quartier où se déroule l'action. Ce qui était loin d'être acquis car il y avait beaucoup de vent et sans cet éclairage à la nacelle nous aurions dû totalement changer la direction artistique.

### ► C'était la séquence la plus difficile à tourner ?

**M.L.** Ce film c'est quand même un coup de force, on a eu beaucoup de chance parce que la moitié des séquences nécessitait d'avoir un soleil de plomb et ce n'était pas toujours le cas. Des changements de plan de travail de dernière minute, grâce au premier assistant Ludovic Giraud, m'ont permis de garder cette continuité solaire. Pour moi, la séquence la plus difficile, ça a été la séquence de fin durant laquelle on voit le soleil émerger sur le pont. Nous ne disposions que d'une journée pour tourner de 6 heures du matin à 14 heures et avons dû filmer dans le désordre. On s'est ainsi



© Photo : Manuel Moutier

▲ Essais  
◀ lumières.

retrouvé avec le premier assistant et la réalisatrice à devoir embarquer toute l'équipe dans l'urgence et nous assurer que les plans que nous allions tourner seraient raccords. Au final, je trouve le résultat plutôt convaincant. La séquence d'accouchement qui ouvre le film était également primordiale car elle donnait le ton, il ne fallait pas se louper. Pour cette séquence, il fallait donner un aspect cotonneux, que la naissance de l'enfant contraste avec les cris que l'on entend. L'idée générale était de faire ressentir la surprise et le dégoût des parents en adoptant leur point de vue puisque la séquence montre un bébé se nourrissant de sang. Il fallait que l'on ressente cet amour naissant des parents pour leur enfant en dépit de ce qu'ils voient et ce, afin de pouvoir justifier narrativement la suite de l'histoire. Il fallait être de leur côté dès le début.

► **Le sang est un élément majeur du film, comment parvient-on à le filmer « différemment » ?**

**M.L.** C'est un film de « vampire domestiqué », le besoin de sang du personnage de Philémon est totalement médicalisé à l'aide de poches, de transfusions, perfusions que lui fournit sa mère. Tout bascule quand il découvre le sang de façon non médicalisée, c'est-à-dire directement depuis la chair de son amie. Hormis la séquence d'ouverture volontairement graphique, nous avons voulu traiter le sang comme un élément qui fait partie intégrante du quotidien de Philémon. Le sang est finalement montré de manière assez anecdotique au début et ne surgit des corps que de manière assez ponctuelle dans une poignée de séquences. Il devient alors sensuel, désirable et dangereux.

► **Quelles références avez-vous apporté en plus de celles de la réalisatrice ?**

**M.L.** On a beaucoup parlé de *Call me by your name* de Luca Guadagnino notamment sur le traitement des verts, de l'érotisation des corps, ou encore *Les Burns de plage* d'Eliza Hittman qui tourne autour de quatre garçons qui font de la musculation et qui nous a inspirés pour la séquence dans la rivière. Mes références concernaient surtout le traitement de la peau. Je reviens sur *It follows* mais le travail du film sur la pénombre nous a beaucoup inspirés.

► **Avec quel chef de poste avez-vous le plus collaboré sur ce film ?**

**M.L.** J'ai principalement travaillé avec la cheffe décoratrice, Chloé Cambournac. Nous avons fait un important travail en amont sur les couleurs et les accessoires qui nous permettraient de filtrer la lumière lors des scènes d'intérieurs, puisque le personnage de Philémon est très sensible à la lumière du soleil, il fallait pouvoir l'obstruer avec des éléments du quotidien. Sur le tournage, j'ai également beaucoup travaillé avec la cheffe maquil-

© Photo : Manuel Moutier



▲ Moodboard.

leuse Flore Chandès. Nous avons fait beaucoup d'essais sur la texture de peau du comédien principal, Mathias Legout Hammond, et sur la façon dont, en fonction de ses états et en fonction des séquences, on allait refaire sortir en transparence des veines, durcir le visage, le blanchir ou pas. Nous échangeons quotidiennement sur la façon de filtrer la lumière et les optiques pour obtenir un rendu de peau un peu cristallin mais qui évolue. Nous ne voulions pas d'une peau « figée ».

► **Voulez-vous mettre en place une forme de graduation dans la manière de filmer le personnage principal ?**

**M.L.** Nous avons fait beaucoup de moodboard avec Céline, ce qui nous a permis de mettre en place une sorte de chronologie de découpage via un document un peu laborieux contenant une image par séquence, soit un total de cent images réparties sur cinq à six pages. Nous voulions marquer les ruptures qui se passent dans la vie de Philémon dès lors que sa part monstrueuse prend le pas, cela passe par des angles particuliers, un travail sur les courtes focales. Il y avait une volonté globale d'être esthétique et de faire surgir l'animalité du personnage de façon déroutante, voire glaçante.

► **Comment s'est déroulée la phase de post-production ?**

**M.L.** Nous avons pas mal travaillé le look en amont. Pour l'étalonnage, j'étais accompagné d'Elie Akoka, un étalonneur avec qui je travaille souvent. L'idée en étalonnage était de dégrader la texture numérique pour avoir une image romantique et sensuelle. Pour cela on a utilisé Halation et Scatter, des plugins qui ramènent des aberrations proches du 16 mm. Pour autant, nous ne voulions pas imiter le rendu pellicule. Le travail le plus compliqué était sur les textures de peau de Mathias, l'acteur principal. Même s'il a été assez rigoureux en évitant de s'exposer, le fait de ne pas avoir tourné dans l'ordre chronologique nécessitait de faire des raccords maquillage. Malgré cela, les textures de peau n'étaient pas toujours les mêmes d'un plan à l'autre et il a fallu corriger cela en postproduction.

### ► Comment résumeriez-vous votre expérience sur ce film ?

**M.L.** Pour mon premier long-métrage en tant que chef opérateur image, j'étais vraiment content de travailler avec une réalisatrice qui était aussi attentive à l'image et à la direction artistique. Elle a parfaitement intégré les diverses problématiques que je pouvais avoir, notamment sur les impératifs horaires. Malgré les nombreuses contraintes et la nécessité de tourner rapidement à cause d'un budget serré et modeste, je ne me suis jamais senti seul. Il y avait au sein de l'équipe une volonté commune d'avancer dans la même direction.

## HABITER L'ESPACE : ENTRETIEN AVEC CHLOÉ CAMBOURNAC, CHEFFE DÉCORATRICE D'EN ATTENDANT LA NUIT

Membre du département Décors, costumes et accessoires de la CST, Chloé est revenue pour nous sur le tournage d'*En attendant la nuit*. Une expérience enrichissante autant d'un point de vue professionnel qu'humain.

### ► Quel est ton parcours ?

**CHLOÉ CAMBOURNAC.** Je suis cheffe décoratrice de cinéma depuis une quinzaine d'années. J'ai été formée en scénographie aux Arts Déco de Paris, sous la direction de Guy-Claude François, qui a notamment travaillé avec Bertrand Tavernier, Ariane Mnouchkine et Le Théâtre du Soleil, et qui m'a donné ma chance en tant qu'assistante sur *Le Pacte des Loups* de Christophe Gans. Il pratiquait beaucoup le « collage » et avait une manière de travailler assez libre, c'est-à-dire que pour un film historique, il pouvait très bien puiser son inspiration dans des éléments plus contemporains pour essayer de raconter un réel qui soit plus de l'ordre du ressenti que de la vérité historique. Cette école-là m'a structurée en tant que cheffe décoratrice.

### ► Comment es-tu arrivée sur *En attendant la nuit* ?

**C.C.** Je suis arrivée sur ce film par l'intermédiaire des producteurs du film : Candice Zaccagnino et Olivier Aknin. C'est ma seconde collaboration avec eux après *L'ordre des médecins* de David Roux en 2017. Je trouve leur line-up vraiment intéressant, ils travaillent avec intelligence et délicatesse des films d'auteurs qu'on a envie de voir et qui se révèlent touchants. Après avoir rencontré Céline Rouzet, la réalisatrice, nous avons commencé le travail sur le

film, en collaboration étroite avec le directeur de la photographie Maxence Lemonnier. L'économie du film m'a conduite à devoir monter une équipe décoration 99 % locale, c'est-à-dire, de région Rhône-Alpes et Franche-Comté.

### ► Pourquoi avoir accepté ce projet ?

**C.C.** J'ai été très émue en lisant le scénario de Céline. J'y ai vu des choses qui auraient pu me rappeler ma propre adolescence : l'euphorie, le désir d'appartenance à un groupe, les relations sociales à inventer, le passage à l'âge adulte... c'est vertigineux ! Au-delà des problématiques liées à la pathologie du personnage principal, j'ai été touchée par cette histoire d'adolescent qui essaye de trouver sa place, c'est à la fois universel et intime. Céline est une réalisatrice qui vient du documentaire, qui questionne, se questionne, travaille la fiction. J'ai eu très envie de travailler sous sa direction, faire partie de son équipe. Cela a été une très belle expérience malgré une économie fragile.

### ► En quoi ont consisté tes discussions avec la réalisatrice ?

**C.C.** Les scénarios écrits (ou co-écrits) par les réalisateurs ou les réalisatrices comportent parfois une part très personnelle, même si elle est fictionnée. En tant que décorateur, on tâtonne au début, pour accorder nos gammes. Le film se passe dans les années 90, il fallait donc retranscrire toutes les émotions et les lieux du souvenir. Trouver la bonne topographie, avec des maisons visibles tout en étant en retrait, où tout le monde peut s'observer tout en conservant une certaine intimité... Après de multiples discussions et repérages, nous avons enfin trouvé la maison où emménage la famille du personnage principal, construite dans les années 80. Elle était située dans une résidence un peu en retrait du village, à trente minutes de Besançon. Aucune route n'était droite, tout était très sinueux, les maisons étaient souvent cachées derrière de grands arbres très anciens, et assez bien entretenues.



© Photo : Eliane Antoinette

### ► Combien de temps ont duré les repérages ?

**C.C.** Les repéreurs, aidés du directeur de production, avaient trouvé une première résidence, mais les résidents se sont rétractés à la dernière minute. Il a donc fallu faire pas mal de porte-à-porte avant de trouver les bons décors, dans un temps qui se raccourcissait à vue d'œil. Et convaincre les propriétaires. La principale difficulté c'était le temps (long) d'occupation des lieux... beaucoup de séquences se passaient dans cette maison, un garage, les chambres, les extérieurs, etc. Il fallait qu'on ait un point de vue sur toutes les maisons, qu'on ait la route accessible et ça voulait dire qu'on immobilise cet endroit assez longtemps pour la préparation, peinture et construction, pour le tournage et la remise en état. Cela signifiait déplacer les propriétaires plus de cinq semaines, user de diplomatie pour les travaux, et ça n'a pas toujours été très simple. Je les remercie d'avoir subi notre petit ouragan jusqu'au bout... La maison est un décor que j'aime beaucoup à l'image...

### ► Quelles références visuelles as-tu apporté ?

**C.C.** Je puise beaucoup dans la photographie, la peinture... Je passe pas mal de temps dans les bibliothèques à consulter de nombreux ouvrages. J'aime prendre le temps de réfléchir à une photo que j'ai vue, la mémoriser, la classer, passer à une autre, prendre mon temps. En ce moment, je suis particulièrement attentive au travail d'Hortense Soichet, une plasticienne dont l'approche de l'espace, mêlant sociologie, psychologie, et un regard très particulier sur l'habitat social, me semble très juste par rapport à ce que représente le décor au cinéma : un mélange de réel et de fiction, par ce qu'on y projette, comment on l'habite. La manière dont la lumière pénètre les espaces, les couleurs qu'elle capte m'ont beaucoup inspirée pour *En attendant la nuit*. Je voulais qu'on ressentisse pour les personnages quelque chose de l'humanité qui transparait dans son travail.

### ► Le film se situe à la fin des années 90, comment on arrive à retranscrire cette période sans être trop ostentatoire ?

**C.C.** On s'est replacé dans l'idée des modes de consommation des années 90, même un petit peu antérieurs, des années 80. En premier lieu, on s'est demandé quel âge pouvait avoir la résidence dans laquelle se situe la majeure partie du film. Nous voulions donner – pour l'époque – une certaine idée de « modernité » avec des maisons donnant l'impression qu'elles ont été construites très récemment, un peu « bonheur parfait » des pavillons de l'époque. Pour la maison où emménagent les personnages principaux, cela signifiait rafraîchir certaines peintures, changer certains éléments de décoration, être précis dans les choix de meubles, des tissus. L'autre exemple emblématique qui me vient en tête est celui du vidéo-club qui sert de décor à l'une des séquences du film. Il s'agit d'un vrai vidéo-club, mais qui n'avait plus de rayon VHS, seulement des DVD, ce qui n'était pas raccord avec l'époque à laquelle se situe le film (les premiers DVD apparaissent progressivement sur les étagères des vidéo-clubs à partir de 1998/NDR). La devanture et la structure nous plaisaient beaucoup, il fallait trouver le moyen de réaménager un petit espace avec des VHS sans avoir à tout bousculer. C'est là où réside la complexité de tourner dans un lieu qui ne t'appartient pas et qui est marqué par tous les signes de vie de son propriétaire.

Il faut au préalable tout photographier, puis tout démonter, tout stocker quelque part, venir avec notre propre histoire, peinture, meubles, accessoires, puis après le tournage, tout démonter, et remettre exactement en état comme à l'origine, si le propriétaire ne veut rien garder de nos aménagements et peintures. Au mieux, on aura fait un bon ménage ! Le vidéo-club a été le fruit d'un long travail de recherches, puis un gros travail de fabrication pour reproduire les visuels des jaquettes des VHS que l'on voit sur les étagères, les fausses cotes et étiquettes de la boutique pour la location sur chaque cassette... Merci internet ! On a trouvé des collectionneurs qui avaient gardé des visuels découpés dans des magazines TV, pour faire leurs propres VHS. On a cherché les films qui ne seraient pas anachroniques, et on a composé au cadre, pour pallier les problèmes de droits de certains films, cités par les acteurs. Ce n'était pas simple. Ces VHS sont maintenant précieusement stockées !

### ► Quelle a été la proportion de décors construits et de décors trouvés ?

**C.C.** Nous n'avons quasiment tourné que dans des décors naturels, que nous avons parfois affectés à une autre fonction, ou auxquels nous avons donné la personnalité de nos personnages. Nous avons beaucoup peint. Énormément démeublé et remeublé pour correspondre à l'esthétique de



© Photo : Chloé Cambournac



l'époque. Le travail de construction a surtout consisté à masquer tous les éléments des lieux qui pouvaient paraître trop modernes comme les portes extérieures. Nous avons aussi végétalisé les rues.

► **Les décors répondent aussi à des exigences chromatiques, cela est-il entré en compte dans tes discussions avec la réalisatrice ?**

**C.C.** Nous n'avons pas vraiment discuté couleurs, Céline voulait quelque chose de « frais » donc des couleurs assez douces. Les discussions ont surtout tourné autour de la lumière et de l'ombre, des contrastes, puisque les protagonistes doivent vivre dans un environnement protégé du soleil, tout en ayant l'air d'être « comme tout le monde ». Que faire alors des fenêtres : devait-on les fermer totalement ? Quelle quantité de lumière laisser passer ? Pourquoi cette famille aurait-elle des rideaux toujours fermés ? Donc on a cherché des entrebâillements. Et puis il fallait trouver des tissus de l'époque, en grande quantité... France Chevassut, qui était ensemblière, m'a emmenée chez un incroyable chineur qui avait 3 000 m2 de cartons provenant de vide-maisons, et remplis d'objets de toutes sortes, dont certains dataient des années 80. Nous avons presque naturellement trouvé un rouleau de tissu avec des fleurs jaunes, qu'on a utilisé pour donner une teinte un peu acidulée à l'intérieur des décors quand les protagonistes ferment leurs fenêtres.

► **Comment s'est déroulé le travail avec une équipe presque 100 % locale ?**

**C.C.** Ce n'est jamais facile de travailler avec une nouvelle équipe, locale ou non, car cela nécessite de réapprendre à travailler avec des personnes que l'on ne connaît pas. Le plus compliqué, c'est plutôt de choisir les personnes avec qui tu vas travailler pendant 8 à 10 semaines, et réfléchir en amont aux critères qui vont déterminer tes choix.

Je pense particulièrement à l'enssemblière, dont c'était la première expérience à ce poste. Mais elle avait un profil polyvalent que je trouvais très intéressant, costume, peinture. Un regard à la fois artistique et technique. Lors de notre première rencontre à Besançon, au lieu de me présenter un CV tapé à l'ordi, nous avons échangé, et puis, après m'avoir écoutée, elle me propose de m'emmener chez ce chineur que j'ai évoqué plus tôt. Nous passons finalement les deux heures qui me restent avant de reprendre le train, à ouvrir des boîtes, à y piocher des trucs géniaux.

En fait, nous étions en train d'apprendre à mettre en commun notre langage plastique. C'est à ce moment-là que j'ai compris que c'était la personne qu'il fallait au projet, et qu'on allait travailler de manière concrète. Ça a été une collaboration très enrichissante tant d'un point de vue humain que professionnel. Et elle m'a ouvert son carnet d'adresses... Tout le film s'est fabriqué un peu comme ça, on travaillait à plein de postes différents, un peu comme une grande troupe de théâtre.

► **Quelles sont les problématiques que tu as identifiées en lisant le scénario ?**

**C.C.** Ma plus grande crainte était de savoir comment j'allais trouver tous les meubles et accessoires. Un objet qui n'est pas le bon peut devenir un vrai cauchemar pour un acteur ou une actrice et son personnage, ou pour un réalisateur ou une réalisatrice, qui passera des heures devant la scène au montage. Comment savoir où trouver ces éléments à Besançon ? A Paris, on dispose de ressources identifiées, qui ont un catalogue (loueurs et stocks de meubles et accessoires proches des studios, ressourceuriers...) et c'est relativement simple de trouver ce dont on a besoin, sans trop abîmer la planète. J'avais fait venir de mon stock à Paris un camion entier de meubles, outillages et accessoires pour constituer une base et éviter trop de déplacements de camions à travers la région. Les merveilles de Roger ont fait le reste : nous avons rempli l'équivalent



© Photo : Manuel Moutier

de trois camions de matériel, que nous lui avons loués et qui lui est ensuite revenu. Et puis sur place, nous avons fait appel aux Emmaüs locaux. Grâce à toutes ces astuces, nous sommes parvenus à nous en sortir, en dépit d'un budget modeste.

► **Te souviens-tu d'un meuble particulièrement difficile à trouver ?**

**C.C.** La balancelle de Camilla (Céleste Brunquell). Ce devait être un objet ancien, mais en bon état, un cocon, presque comme une madeleine de Proust. On la trouve miraculeusement chez un particulier habitant à environ quatre-vingt kilomètres de Besançon, où nous tournions. Mais la propriétaire a été effrayée en nous entendant parler de cinéma, elle ne nous a pas pris au sérieux du tout et a coupé court aux échanges. J'ai dû lui envoyer des mails enflammés pour la convaincre. Nous avons dû lui prouver notre bonne foi, elle m'a finalement expliqué son inquiétude, et nous l'a cédée. La balancelle est finalement arrivée sur le décor... Bon, on ne la voit finalement qu'assez peu, mais certains objets participent à donner une ambiance au tournage, qu'ils soient visibles ou non au final.

► **Comment s'est passée ta collaboration avec le chef opérateur Image, Maxence Lemonnier ?**

**C.C.** Nous avons surtout discuté de l'équilibre à trouver dans les ambiances et atmosphères pour ne pas être ni trop sombre ni trop lumineux. On a beaucoup travaillé les densités des peintures sur les murs, des portes. Il ne fallait pas que les ruptures soient trop violentes entre les lumières extérieures qui pénètrent dans les intérieurs, et ne pas fermer rideaux et volets en permanence. La famille dans le film investit finalement le garage de la maison, sans fenêtres, et nous avons donc travaillé avec des sources ponctuelles, des néons, et des lampes que les personnages ont installées pour rendre la pièce plus confortable.



© Photos : Manuel Moutier

## BAPTÊME DU FEU : ENTRETIEN AVEC EMILIE LECOQ, CHEFFE ACCESSOIRISTE D'EN ATTENDANT LA NUIT

Pour son premier long-métrage en tant que cheffe accessoiriste, Emilie Lecoq a dû relever le double défi du cinéma de genre et d'époque.

► **Pourriez-vous nous en dire plus sur votre parcours ?**

**EMILIE LECOQ.** J'ai suivi des études assez longues et diverses : j'ai commencé par une prépa maths (CPGE MPSI), puis j'ai obtenu un DNAP (diplôme national d'art plastique) aux Beaux-Arts, suivi d'un BTS de fabrication de meubles en bois (DRB : développement et réalisation bois) et enfin un master de scénographie. Je n'étais pas du tout prédisposée à travailler dans le cinéma et c'est lors de ce master en scénographie que j'ai fait mon premier stage sur un court-métrage. J'y ai découvert les plateaux de cinéma et ça a été une révélation ! Dès lors, j'ai compris que j'avais enfin trouvé ma voie.



► **Comment êtes-vous arrivée sur *En Attendant la Nuit* ?**

**E.L.** Ce film a été mon premier long-métrage en tant que cheffe accessoiriste après avoir été assistante sur des longs-métrages et accessoiriste sur des courts. Je suis arrivée sur ce projet grâce à Chloé Cambournac, la cheffe décoratrice avec qui j'avais déjà travaillé sur quelques projets dont *Rien ni personne* de Gallien Guibert. C'est quand elle a lu le scénario que Chloé a pensé à moi pour les accessoires. Comme évoqué précédemment, c'était ma première expérience en tant que cheffe de poste, j'ai accepté avant même d'avoir lu le scénario !

► **Et lorsque vous avez lu le scénario, quelles sont les problématiques que vous avez identifiées ?**

**E.L.** Il y en avait beaucoup. Le film contient énormément de scènes de transfusions sanguines, le sang est un élément majeur de l'intrigue et c'est quelque chose sur lequel je n'avais jamais travaillé avant. J'ai donc fait un gros travail de recherches pendant deux semaines, notamment en allant donner mon sang pour avoir une idée concrète de comment cela se passe. J'ai travaillé essentiellement sur comment pouvoir faire couler du sang depuis une poche, mettre en avant la transfusion de sang entre la mère et le fils de manière crédible, ou

encore comment faire des poches de sang facile à percer pour les moments où Philémon les boit. Donc le gros de mon travail sur ce film, ça a été de savoir comment faire ces effets autour du sang et les exécuter simplement et rapidement au plateau.

### ► Justement, comment ont été fabriquées ces différentes poches de sang ?

**E.L.** Cela a été un sujet majeur car en France, seule l'EFS (Etablissement Français du Sang/NDR) en possède. Cela fut très compliqué d'en obtenir pour le film. Finalement, on a trouvé un clinicien qui a pu nous donner des poches de sang déclassées qui, normalement, partent à la poubelle. Une fois que nous les avons eues, j'ai pu continuer mon travail de recherches, notamment auprès de pharmaciens et d'infirmiers qui m'ont expliqué quel type de matériel utiliser pour faire couler ou arrêter le sang, comment se déroulait le don du sang, etc. J'ai passé deux semaines au stock déco où tous les jours je me retrouvais confrontée à de nouveaux problèmes, puisque la première chose c'était d'avoir une poche de sang pour les scènes de transfusion, lesquelles n'ont pas été si simples que ça à mettre en place. Rapidement, je me suis retrouvée confrontée au problème de rendre ces séquences crédibles.

Cela a fait partie des problématiques techniques qui m'ont passionnée. Et c'est justement cela qui me plaît dans le métier d'accessoiriste : répondre à des problématiques techniques. En tant que membre de l'AFAP (Association Française des Accessoiristes de Plateaux), j'ai pu bénéficier de l'expérience des autres membres de l'association et ainsi voir ce qui avait déjà été réalisé précédemment autour de ces mêmes problématiques.

### ► Avez-vous perçu l'ancrage de l'intrigue dans les années 90 comme un défi ou une contrainte ?

**E.L.** Je dirais que le fait que cela se déroule dans les années 90 était avant tout un défi plus qu'une contrainte. Mais cela reste également une contrainte puisque lorsque qu'on est sur un film se situant de nos jours, quand un élément ne plaît pas au réalisateur ou au chef opérateur on peut facilement trouver une astuce comme une affiche pour le masquer, ce qui n'est pas aussi simple quand on travaille sur un film d'époque. Sur un projet comme celui-ci, il fallait prévoir le plus possible en amont des affiches ou des objets correspondants pour répondre à ce genre de situations. Cela a donc demandé un gros travail de préparation en amont avec l'équipe Décors.

### ► Comment s'est passée la collaboration avec l'équipe dédiée aux décors ?

**E.L.** Chloé Cambournac savait que c'était mon premier long-métrage en tant que cheffe ac-



cessoiriste et pourtant, elle m'a tout de suite fait confiance et m'a laissée travailler en totale autonomie. Elle me laissait le temps de faire les tests nécessaires pendant que la régie d'extérieur s'occupait d'acheter les accessoires nécessaires. Nous étions une petite équipe avec un esprit très familial. Sur la séquence du barbecue, qui nécessitait une logistique importante notamment en matière d'accessoires, de consommables, j'ai pu bénéficier de l'aide d'un collègue ripper ainsi que de toute l'équipe décoration pour toute la préparation de la séquence. C'était très agréable de travailler avec cette équipe.

### ► Quelle a été la proportion d'accessoires achetés et d'accessoires fabriqués ?

**E.L.** Les accessoires ont été essentiellement achetés. La fabrication a surtout concerné les éléments autour du sang. Cela a été beaucoup de « bidouilles », nous cherchions constamment des astuces pour rendre les scènes de transfusion crédibles.

### ► Un accessoire a-t-il été plus difficile à trouver qu'un autre ?

**E.L.** Céline, la réalisatrice, tenait absolument à ce que le personnage de la sœur de Philémon ait un dinosaure en plastique d'une proportion et d'une couleur bien précise, c'était très important pour elle. Cet accessoire a été très difficile à trouver, nous avons cherché un peu partout avec l'équipe décoration et c'est finalement en allant dans un festival d'art de rue que j'ai trouvé par hasard une boutique qui vendait cet objet. Le walkman de Philémon a également été difficile à trouver car Céline avait une idée très précise de ce qu'elle voulait.

### ► Ces objets racontent aussi des choses sur les personnages...

**E.L.** Oui, je ne sais pas exactement ce que le dinosaure raconte du personnage, mais cela a probablement un lien avec Céline qui adore Jurassic Park de Steven Spielberg. Le walkman également qui raconte l'état d'esprit de Philémon puisqu'il lui

permet d'être dans sa bulle grâce à la musique, cela raconte également quelque chose de cette époque où les smartphones n'existaient pas, ce qui extrêmement intéressant à travailler en termes d'accessoires.

► **Comment s'est passé le travail avec le chef opérateur image ? J'imagine que vos discussions tournaient principalement autour des poches de sang et leurs textures, couleurs ?**

**E.L.** Malheureusement non, nous avons manqué de temps pour travailler en amont avec Maxence et moi. Ce qui était surtout important pour Céline c'était d'obtenir les effets qu'elle voulait, qu'on puisse comprendre le trajet du sang durant les scènes de transfusion. J'ai donc dû diluer les poches de sang dont nous disposions pour fluidifier le trajet du sang durant ces scènes. Je ne me suis pas posé la question de la couleur du sang, cela a été mon erreur. Avec le recul, je pense qu'il aurait vraiment été intéressant de se poser cette question, ce qui n'a pas été le cas car nous devons tourner vite et efficacement du fait de nos modestes moyens. En moyenne, nous faisons deux à trois prises pour chaque effet, quand le timing est aussi serré, on n'a pas forcément le temps de se poser les bonnes questions.

► **Avec quels autres chefs de postes avez-vous le plus collaboré sur ce film ?**

**E.L.** J'ai beaucoup travaillé avec Pauline Feiler, la scripte qui a vraiment été la personne de confiance de Céline. Quand Céline n'était pas sûre de ce qu'elle faisait, Pauline apportait toujours ce regard extérieur qui lui permettait de lui donner confiance en ses choix. Pauline a été mon lien avec Céline sur le tournage. Mais de manière générale j'étais en lien avec l'ensemble des cheffes de postes. En effet, l'ambiance familiale était présente, aussi bien au sein de l'équipe décoration qu'auprès de l'équipe au plateau. Nous n'hésitions pas à nous entraider entre les départements.

► **Comment résumeriez-vous votre expérience sur ce film ?**

**E.L.** Ça a été pour moi une explosion de connaissances. Pour ma première expérience de cheffe de poste sur un long-métrage, je me suis retrouvée projetée dans un projet très ambitieux et stimulant. C'est le film qui m'a permis de ne plus me poser de questions sur ma légitimité. On s'entendait tous très bien, c'était un peu aussi, pour la plupart d'entre nous, notre premier film en tant que chef de poste, mais donc ça a créé cette espèce de confiance qui permettait aussi de pouvoir tout se permettre, de donner son avis sur le travail des autres sans être dans le jugement, mais plutôt dans l'entraide. Je pense que c'est aussi un projet qui m'a prouvé que dans le cinéma (comme dans la vie) l'entraide est essentielle.

## DU DOCUMENTAIRE À LA FICTION : ENTRETIEN AVEC GRÉGORY LEMAITRE, INGÉNIEUR DU SON D'EN ATTENDANT LA NUIT

Formé à l'école du documentaire, Grégory Lemaître n'est toutefois pas un novice en matière de fiction. Il revient pour nous sur l'expérience *En attendant la nuit*.

► **Quel est votre parcours ?**

**GRÉGORY LEMAITRE.** Au lycée – nous étions au milieu des années 90 – j'avais pris l'option Cinéma Audiovisuel. L'approche y était plutôt sémiologique avec principalement des analyses de films et l'intervention ponctuelle d'intervenants pour des exercices pratiques. Autant l'intervenant Image ne m'avait pas emballé, autant j'ai eu un vrai coup de cœur pour le Son. Je me suis fait la main sur des courts-métrages qu'on tournait en 16 mm. J'ai ensuite rencontré un ingénieur du son qui m'a permis de faire la perche sur un projet. J'ai eu la chance de trouver ma voie rapidement. J'ai ensuite fait un BTS Audiovisuel spécialisation Son à Toulouse, ce qui me convenait tout à fait car je n'avais pas envie de faire d'études longues. Cela a été deux années très professionnalisantes. Parallèlement, je travaillais comme assistant Son sur des tournages pendant les vacances. A cette époque, le service militaire était encore obligatoire. Sur les conseils d'un ingénieur du son que j'ai connu à Marseille, j'ai fait le cinéma des Armées. Même si ce n'était pas très intéressant sur le fond techniquement, cela m'a permis de tourner et l'ambiance était sympa. Je suis ensuite entré dans le cinéma par le biais du documentaire. J'ai rencontré une bande qui s'appelle 74 et qui m'a donné l'opportunité d'assister à la perche des ingénieurs du son aujourd'hui à la retraite ou décédés comme Francis Bonfanti, le fils d'Antoine Bonfanti qui est un peu le père du son direct en France. J'ai pas mal bossé avec Francis sur des films de Jean-Pierre Mocky. Mon parcours s'est surtout fait dans le documentaire.



© Photo : Manuel Moutier

## ► Comment êtes-vous arrivé sur *En attendant la nuit* ?

**G.L.** Céline Rouzet et moi avons précédemment travaillé ensemble sur son documentaire *140 km à l'ouest du paradis*. Cela a été une super aventure chez nos frères et sœurs du bout du monde. Comme j'avais déjà travaillé en fiction, Céline m'a fait totalement confiance pour ce qui allait être son premier long-métrage de fiction.

## ► Qu'est-ce qui vous a plu dans ce projet ?

**G.L.** Quand j'ai lu les premières moutures du scénario, j'ai été séduit par l'ambition du projet et ce mélange des genres entre le teen movie et le film de vampires. Je suis parvenu à lire entre les lignes et faire le lien entre l'histoire de Philémon, le héros d'*En attendant la nuit*, et celle de son frère dont elle m'avait parlé durant le tournage de *140 km à l'ouest du paradis*. J'ai senti son désir d'honorer la mémoire de son frère à travers *En attendant la nuit* qui parle lui aussi d'un garçon différent. Utiliser le vampirisme comme métaphore de cette douleur m'a paru très original comme idée.

## ► Quelles étaient les envies de Céline en termes de traitement du son ?

**G.L.** Le tournage a été assez rapide, il s'agissait surtout d'assurer les directs coûte que coûte avant de se poser vraiment des questions atmosphériques. Il y a des films où on trouve le temps aussi de composer un peu l'espace, le type d'ambiance, toutes ces choses qu'on va glaner un peu alentour du tournage. Cela n'a malheureusement pas pu être le cas sur ce film pour lequel nous ne disposions que de six semaines.

## ► Céline et vous venez du documentaire, qu'est-ce que cet ancrage vous a permis d'apporter au film ?

**G.L.** En documentaire, on a une approche assez naturaliste. On peut avoir la même sur une fiction, mais cela requiert un dispositif différent. Céline a découvert que, contrairement au documentaire où le son est celui du tournage, ce n'est pas pareil pour la fiction. On fait un son pour un plan, sauf effet spécial. On respecte... On voit large, on entend large. On voit serré, on entend serré. Et dès lors qu'on fait l'inverse, on est dans l'effet. Si on voit large et qu'on entend serré, ou si on voit serré et qu'on entend lointain, tout est autorisé, mais c'est pas une approche naturaliste. Comme pour l'image, on doit davantage composer. Céline a été un peu surprise par le dispositif induit par la fiction et le fait de faire vivre un peu l'espace sur des profondeurs. Ce que l'on a apporté de notre expérience dans le documentaire c'était la capacité sur certaines scènes à tourner en équipe réduite.

© Photo : Manuel Moutier



## ► Vous avez un souvenir de scène plus difficile à tourner qu'une autre ?

**G.L.** La scène de dispute pendant le repas a été particulièrement difficile. Elle a demandé une vraie logistique, que ce soit au niveau des axes ou des accessoires. C'est une scène qui démarre doucement avant d'exploser et qui s'est révélée très éprouvante pour les comédiens qui se sont beaucoup investis. Je pense également aux scènes se déroulant dans le gymnase où ont lieu les prises de sang. Lorsque j'ai vu ce décor pour la première fois, je me suis rendu compte que rien n'allait en termes d'acoustique : le plancher était hyper grinçant, il y avait beaucoup de réverbération et on ne s'entendait pas à trois mètres ! En termes d'éléments de décor pur cependant, c'était très convaincant et crédible. Sur ces séquences, il était également compliqué de faire en sorte que les figurants restent calmes. Il a fallu gérer les différents déplacements des comédiens, etc.

## ► Y a-t-il eu beaucoup de travail sur le son en postproduction ?

**G.L.** Non. J'étais en tournage durant la postproduction et c'est Aymeric Dupas, le mixeur, qui a pris la main. Tous les sons directs ont été gardés, il y a eu très peu de postsynchronisation.

## ► Comment résumeriez-vous votre expérience sur ce film ?

**G.L.** J'ai adoré les comédiens, d'Elodie Bouchez à Jean-Charles Clichet en passant bien entendu par Mathias Legoût Hammond qui est formidable, c'est le nouveau River Phoenix ! Il s'est énormément impliqué sur le tournage, on sentait une réelle envie d'apprendre, de s'appliquer. Il a beaucoup donné et a été très généreux alors même qu'on a dû le pousser dans ses retranchements sur certaines scènes ! Je tiens également à saluer le travail de tous les figurants, qui ont été super.



## PASSÉ COMPOSÉ : ENTRETIEN AVEC CLÉMENT VACHELARD, CHEF COSTUMIER D'EN ATTENDANT LA NUIT

Les années 90 au cinéma, le costumier Clément Vachelard connaît bien. Il nous raconte ce qui l'a particulièrement séduit dans ce projet.

### ► Quel a été votre parcours ?

**CLÉMENT VACHELARD.** Après mon BAC, j'ai intégré l'école des Beaux-Arts en design et textile sans savoir encore que j'allais m'orienter vers le métier de chef costumier. J'ai ensuite intégré l'École Nationale Supérieure d'Art et Technique du Spectacle (ENSATT). Une fois mon cursus terminé, j'ai eu une proposition de stage et en quelques années j'ai pu gravir les échelons. De stagiaire je suis devenu habilleur, puis costumier et enfin chef costumier.

### ► En lisant le scénario, avez-vous identifié des problématiques spécifiques en termes de costumes ?

**C.V.** Outre l'ancrage dans les années 90, il y avait la question du milieu social, puisque l'action se déroule dans un quartier assez bourgeois. Le personnage principal, Philémon, ne pouvant pas s'exposer à la lumière du soleil, il y avait cette contrainte de lui trouver des vêtements qui le protègent suffisamment sans que cela paraisse étrange. Il fallait donc l'habiller de pantalons, de hauts à manches longues, etc. Le film se déroulant en été, il y avait également la question de la transpiration qui s'est rapidement imposée à nous. On se posait la question de jouer là-dessus ou non, ce qui relevait du choix de mise en scène. Pour le personnage interprété par Elodie Bouchez, nous avons pris la décision de montrer la transpiration. Sans oublier bien entendu le sang qui est un élément primordial, puisqu'il y a beaucoup de poches de faux sang. Il y avait de vraies contraintes de costumes à tripler.



© Photo : Manuel Moutier

### ► Quelle a été la proportion de costumes achetés et de costumes fabriqués ?

**C.V.** Pour des raisons d'éthique et d'authenticité, je travaille uniquement avec de la seconde main, c'est-à-dire ces vêtements qui ont déjà été portés, qui ont déjà vécu. Cela donne quelque chose qui est beaucoup plus crédible à l'image en termes de patine. Je parle beaucoup de la patine des vêtements, il faut qu'ils aient vécu, qu'ils aient été utilisés, qu'on sente qu'il y a quelque chose de... Acheter des vêtements neufs nécessite au préalable de les patiner, de les laver et de les porter pour qu'ils paraissent authentiques. La location, par exemple, c'est une option à laquelle je n'ai recours que pour des uniformes. Quant à la fabrication, nous n'avons fabriqué quasiment aucun vêtement pour ce film, hormis les blouses d'infirmières – en particulier celle portée par le personnage d'Elodie Bouchez – qui ont dû être modifiées pour des questions de narration.

### ► En tant que chef costumier, l'écologie fait-elle partie de vos préoccupations ?

**C.V.** Oui tout à fait, encore plus avec l'âge. J'ai trente-trois ans, il y a des questions que je me pose aujourd'hui que je ne me posais pas avant. Au-delà de cette histoire de qualité, de véracité que j'évoquais plus tôt, il y a évidemment aujourd'hui un abattage industriel au niveau vestimentaire et textile qui est absolument terrible. Malheureusement, il arrive que parfois dans l'urgence ou par flemme on soit tenté de passer par les commandes sur internet de vêtements bas de gamme qu'on sait fabriqués dans des conditions inhumaines par des enfants ou des peuples opprimés. De surcroît, ce recours à l'industrialisation a un impact écologique énorme. En termes de pénibilité, c'est beaucoup plus compliqué d'aller dans des magasins de seconde main. Parce qu'en fait, on y va, des fois on repart avec rien, d'autres fois on repart avec énormément de choses. La question des tailles, des coupes, des couleurs, ce n'est pas du tout organisé comme dans un magasin de grande distribution où tout à coup, on sait qu'on va trouver en deux secondes le pantalon en 38 ou le t-shirt en L. Aller dans des magasins de seconde main peut être très éprouvant. Il faut y aller tous les jours. Et en même temps, je trouve ça très satisfaisant. Parce que c'est chiné, finalement. Voilà, c'est des choses que font la déco aussi beaucoup. C'est assez jouissif. Mais oui, je suis très sensible à cette question-là.

### ► Quelles étaient les envies de Céline Rouzet en termes de costumes ?

**C.V.** A travers les costumes et les corps, il y avait justement vraiment cette idée d'un été extrêmement chaud qui permettrait aux personnages adolescents d'éveiller leur sensualité, ce qui était délicat pour le personnage de Philémon qui ne peut



exposer son corps comme ses camarades. Nous avons réfléchi à cette opposition entre les couleurs sombres que porte Philémon et celles plus éclatantes des autres adolescents.

### ► **Combien de temps a duré le travail de préparation, et en quoi a-t-il consisté ?**

**C.V.** Le travail de préparation a duré entre six et sept semaines, et a consisté d'abord en la recherche de différentes pièces pour chacun des personnages. Une fois les pièces trouvées, nous avons procédé aux essayages avec les comédiens. Il y a eu ensuite les essais filmés qui ont été l'occasion de faire différents tests, notamment en termes de maquillages, coiffures, décors, etc. On a ensuite fait un état des lieux général pour garder les éléments qui nous convenaient le plus. Ensuite, on définit jour après jour dans l'histoire du scénario, dans la continuité, ce que les uns et les autres vont porter, donc ce qui va se rattacher à telle ou telle séquence. Ce qui nous permet aussi d'avoir, sous les yeux et sur photos, un aperçu des groupes de comédiens et comédiennes dans chaque séquence.

### ► **Avec quel chef de poste avez-vous le plus travaillé sur ce film ?**

**C.V.** J'ai essentiellement travaillé avec la cheffe décoratrice Chloé Cambournac. Nous avons pris beaucoup de plaisir à échanger sur les couleurs, les matières et les intentions de départ. Chacun était très attentif au travail de l'autre, nous avions à cœur d'apprendre l'un de l'autre. Les choses s'articulaient de manière assez fluide.



© Photo : Manuel Moutier

### ► **Quelles étaient vos références au niveau visuel ?**

**C.V.** *Elephant* de Gus Van Sant était une référence très importante, notamment dans cette image de l'adolescence, les couleurs, les formes qui ressortent du film, cela collait très bien avec l'époque où se situe l'action d'*En attendant la nuit*. C'est un film qui m'est très cher et qui fait partie de mes nombreuses références. Je me suis aussi pas mal référé à *Call me by your name* qui associe également les idées de sensualité et de chaleur liées à l'été et à l'adolescence. Cette sensualité qui passe par les couleurs et certaines parties du corps, c'est quelque chose que l'on n'a pas l'habitude de voir au cinéma. Je pense également à *Mysterious Skin* de Gregg Araki.

### ► **Quels sont les avantages et les inconvénients de travailler sur un projet comme *En attendant la nuit* ?**

**C.V.** Quand on travaille sur un film au budget modeste, on sait pourquoi les gens sont là. Les gens de l'équipe sont motivés par la passion, le geste artistique. La difficulté du coup est aussi de se sentir un peu arrêté ou empêché à un moment donné par cette question budgétaire, surtout quand il faut parfois avoir la même chose en trois exemplaires, parce qu'il va y avoir du sang, de la transpiration. Cette contrainte est également bénéfique, parce que cela nous oblige à aller à l'essentiel, ce qui n'est pas forcément le cas quand on bénéficie d'un budget colossal. Le budget est un élément sur lequel j'ai l'œil constamment.

## **PROTÉGER LES PERSONNAGES : ENTRETIEN AVEC LÉA MASSON, MONTEUSE D'EN ATTENDANT LA NUIT**

Du documentaire à la fiction, du court au long-métrage, Léa Masson a su creuser son sillon dans la postproduction en y apposant sa sensibilité et son regard.

### ► **Comment êtes-vous devenue cheffe monteuse ?**

**LÉA MASSON.** J'ai d'abord commencé comme assistante, notamment sur les films de Sólveig Anspach et de Nicolas Philibert. En tant qu'assistante, j'ai tout de suite été très proche des réalisateurs. Je ne le suis pas restée très longtemps – je dirais cinq ans environ –, Sólveig et Nicolas m'ont tous les deux donné la force et la confiance dont j'avais besoin pour monter.

### ► Qu'est-ce qui est important selon vous dans le métier de monteuse ?

**L.M.** A mes yeux, ce qui importe dans le montage ce n'est pas tellement la technique, mais plutôt l'aspect humain, la relation qu'on va nouer avec la réalisatrice ou le réalisateur est très importante. Ma façon de monter, de ressentir le montage va davantage être déterminée par les personnages, ce qu'ils traversent, que l'histoire en elle-même. Le montage pour moi c'est faire vivre les personnages, les accompagner et les protéger.

### ► Qu'entendez-vous par « protéger les personnages » ?

**L.M.** Par là j'entends qu'il faut parfois protéger les personnages de notre propre regard qui n'est pas toujours très juste. Il faut les protéger de ce qu'on attend d'eux et en particulier les personnages féminins car on a tendance à les enfermer dans un cadre prédéfini, à trop attendre d'eux. Il faut protéger les personnages des cases dans lesquelles on voudrait les mettre. Il faut aussi de temps en temps savoir les protéger des réalisateurs et réalisatrices, même si ce sont des personnages qui viennent de leur ventre. Mon rôle c'est de dialoguer et d'accompagner au mieux les cinéastes pour aller au plus près de ce qu'ils ont en eux... quitte à aller à l'encontre de leurs volontés premières.

Ça n'a pas été le cas avec Céline. Elle avait pris soin de protéger ses personnages dès l'écriture et on a continué ensemble dans ce sens. Il était important qu'on ne juge pas le personnage de Philémon, qu'on le rencontre, qu'on le laisse être, sans l'enfermer.

### ► En lisant le scénario, aviez-vous déjà identifié des problématiques en termes de montage ?

**L.M.** Non, j'ai du mal à me projeter dans le montage quand je lis un scénario. Je suis très bon public à cette étape-là et j'ai plutôt tendance à me laisser porter par le récit. C'est peut-être parce que c'est le seul moment où j'ai ce rapport-là avec le film. Après, je vais tellement le décortiquer que je n'ai plus jamais ce regard-là. Je me souviens que lorsque je montais des épisodes du *Bureau des légendes*, j'adorais lire les scénarios. Là, j'étais vraiment spectatrice. Je découvrais les choses ! C'est le seul moment où j'arrive à avoir de la distance. Je fais en sorte de ne pas avoir un regard très poussé et technique quand je lis un scénario pour la première fois, je suis très vite dans l'histoire. Par contre, encore une fois, mon regard va s'arrêter sur les personnages que j'ai envie ou pas d'aimer, de suivre ou pas. Mais je ne me pose pas de questions de montage. Je vais me les poser beaucoup plus tard, quand je découvre les rushes. Je trouve que c'est très compliqué de se poser des questions de montage tant qu'on n'a rien vu en fait, parce que le scénario est un cadre de projection et de fantasme

© Photo : Manuel Moutier



infini. Plus on connaît le casting, les décors, l'équipe, plus on précise notre lecture. Mais quand même on imagine, on crée des images, qui sont les nôtres. Lorsqu'on découvre les rushes, une autre réalité se met en place et c'est avec celle-là qu'on monte. La lecture du scénario me fait avant tout me poser la question du ressenti. C'est pour cela que je ne relis pas les scénarios juste avant le montage, je préfère au contraire les oublier. J'aime l'idée que la matière apportée en salle de montage soit un point de départ.

### ► Avez-vous une méthode de travail spécifique ?

**L.M.** En général, je travaille toute seule sur un ours que je fais très vite, de manière intuitive. A partir du moment où il y a une base concrète, alors là on peut commencer à réfléchir, discuter et chercher ensemble. Sur *En attendant la nuit*, j'ai fait ce premier montage en quatre semaines, puis c'est ensuite allé très vite entre Céline et moi. Très vite on a ressenti le même film, on l'a trouvé un peu plus chaque jour, sans qu'il y ait de grandes périodes de doutes. On a une communication très fluide et douce ensemble, un langage évident.

### ► Une séquence a-t-elle été plus compliquée à monter qu'une autre ?

**L.M.** La séquence de l'attaque qui, en soi, n'a pas forcément été plus compliquée à monter qu'une autre, mais c'est celle qui a le plus résisté au regard des gens car nous avons essayé d'aller plus loin. Sur cette séquence, nous voulions une tonalité mélancolique, aller dans l'émotion plutôt que dans l'action, quitte à ce qu'on puisse la trouver trop longue. C'était un geste et c'était très compliqué d'aller à l'encontre de ce geste-là. On a essayé de la monter différemment, mais ça ne fonctionnait pas vraiment. Le rôle du monteur c'est aussi d'épouser un élan qui commence, si ce n'est dès le scénario, en tout cas à partir du tournage. Tout a été très fluide sur ce film, que ce soit pendant le tournage ou durant le montage. Cela doit être une question d'énergie !

### ► Aviez-vous des références de films en tête pendant le montage ?

**L.M.** Non, j'aime bien essayer de me défaire de ça au contraire. J'aime regarder les rushes et leur trouver leur particularité sans les enfermer justement dans le jeu des références. Céline m'a parlé de ses références à elle quand je lisais le scénario. C'est quelqu'un de très cinéphile, elle tourne avec des t-shirts Jurassic Park ! Elle a cette générosité qu'ont les gens passionnés. Elle me parlait de cinéma comme elle me parlait de musique mais le film n'était pas enfermé par ça. Céline et moi avons les mêmes références, comme les films de Gregg Araki ou *A bout de course* de Sidney Lumet, mais ce ne sont pas des films que j'ai eu envie de revoir juste avant, je n'en ressentais pas le besoin car le but n'était pas de faire « à la manière de ».

### ► C'est cette culture cinématographique qui a fait que vous avez opté avec Céline pour une narration plus douce, naturaliste, ou c'est le sujet même du film ?

**L.M.** Non, ce n'est pas le sujet du film qui a déterminé la narration, je ne crois pas, mais je ne sais pas non plus si c'est cette culture cinématographique commune. La narration est à l'image de ce que Céline et moi sommes, ce mélange de douceur et de violence. Il y a un effet miroir. C'est quelque chose que je pourrais dire de beaucoup de projets que j'ai montés. Un film, c'est aussi ce qu'on trouve et ce qu'on va chercher, ce qui nous ressemble et qu'on va sublimer ça ou pas. Mais oui, il y avait quelque chose de très naturel. Ce film c'était une rencontre avec des personnages qui s'est faite tout en douceur et très naturellement.

### ► Une ou plusieurs séquences que vous regrettez d'avoir coupées ?

**L.M.** Une séquence non mais un personnage oui, celui de la voisine incarnée par Anne Benoît et qui a un peu disparu. La comédienne a beaucoup donné au personnage, il était si vivant, on aimait beaucoup ses séquences. Mais pendant le montage, on s'est rendu compte qu'on s'éloignait trop des personnages principaux, de Philémon, de son histoire. Qu'il y avait une juste distance à trouver et à garder sans quoi on faisait du mal au film. Il y a des séquences qui, moi, m'ont posé problème comme celle où Philémon lèche le sang sur la main de Camila sans son consentement. Pour moi, on était en train de montrer une agression. C'est une séquence qui nous a poussées à discuter avec Céline sur les limites que l'on devait s'imposer ou non. L'enjeu sur ce type de séquences était de toujours être dans le respect du personnage, qu'on puisse comprendre ses actes sans les excuser pour autant.

### ► Avez-vous ressenti plus d'empathie pour un personnage qu'un autre ?

**L.M.** Camila. C'est un personnage féminin désirable, elle est très intéressante je trouve. A partir du moment où elle affine ses désirs et où elle-même est OK avec ça, j'ai moi-même été plus détendue avec certaines séquences dont celle de la main et celle, très importante, de la voiture que nous avons décidé de monter en plan-séquence. Sur cette séquence en particulier, je pense qu'il était très important de ne pas tricher et d'éviter les coupes. Il fallait préserver cette énergie entre les deux personnages quitte à accentuer un certain malaise.

### ► Certains personnages ont-ils été « sublimés » par le montage ?

**L.M.** Non. Je ne crois que très moyennement aux acteurs que l'on rend bons grâce au montage. On met en valeur oui, mais on monte ce qu'ils sont, on ne l'invente pas. Dans ce film, tous les personnages existaient déjà pleinement et avec justesse. Je pense notamment au personnage interprété par Angèle Metzger. Si elle semble si présente ce n'est pas grâce au montage, c'est la comédienne qui a créé ça.

### ► Vous évoquez plus tôt la technique, diriez-vous qu'elle bride la création ?

**L.M.** En fait, si par technique on entend maîtrise absolue du logiciel, je pense qu'on n'en a pas réellement besoin. La seule technique qui compte pour moi est celle du regard. Mon outil c'est mon regard plus que mon clavier. Quand je ne sais pas faire quelque chose, je demande. La technique peut brider la création si elle devient trop chronophage. Je ne pense pas qu'elle bride fondamentalement la création, mais qu'il y a tout simplement des gens qui sont plus techniques que d'autres, ce qui ne veut pas forcément dire qu'ils sont moins créatifs. La technique va correspondre à une autre façon de voir les choses et de manipuler la matière. Je pense qu'on a un métier qui peut se pratiquer de mille façons. Oui, on a tendance à dire que c'est le logiciel notre outil, mais je pense vraiment que c'est notre regard.

*Dossier réalisé par Ilan Ferry*



© Photo : Manuel Moutier

# STUDIOS DE TOURNAGE DE LA GRANDE FABRIQUE DE L'IMAGE : POINT D'ÉTAPE

Mai 2023, onze studios remportent l'appel à projets de la Grande Fabrique de l'Image, dans le cadre du plan d'investissement France 2030. L'enjeu est important : la France est sous-équipée, il faut structurer la filière pour renforcer son attractivité, notamment à l'international. L'objectif est de doubler la surface de plateaux. Un an plus tard, voici un premier bilan d'étape.

Les projets adoptent le principe anglo-saxon du « One Stop Shot » : regrouper en un lieu tous les services et équipements nécessaires à la fiction. Beaucoup s'inspirent de l'ergonomie des Studios de Bry. Au sein de la CST, le département Décors, Costumes et Accessoires suit l'évolution des studios. Leurs membres ont organisé une présentation des projets, dans le respect de la confidentialité, afin que ceux-ci puissent bénéficier d'un retour des professionnels. Cette approche « bottom-up » est importante pour éviter de reproduire les erreurs passées. La réduction de l'impact écologique des métiers du décor et du costume est également à l'étude.

Au Production Forum 2024, le CNC a présenté une étude fort intéressante sur le diagnostic environnemental des studios. L'analyse porte à la fois sur l'impact carbone des studios comme structures, mais également celui des productions qui viennent y tourner. Des recommandations sont proposées : centraliser les pôles audiovisuels, rénover au lieu de détruire, favoriser les ressourceries et recycleries, les stockages, recycler l'eau, produire son électricité, intégrer des espaces verts. Cette étude pose la question de la course à la technologie. Pour les émissions imputables aux productions, le premier poste est le département décors et costumes, puis les moyens techniques et l'alimentation. Loger les équipes à proximité des studios fait partie des recommanda-

tions. L'étude est en accès libre sur le site du CNC. La Ficam vient de créer une commission dédiée aux studios de tournage pour les représenter d'une même voix auprès des pouvoirs publics, les accompagner dans leurs positionnements stratégiques, numériques et durables, en tenant compte de la diversité de leurs typologies et de leurs tailles.

## LES PROJETS DES STUDIOS EN ILE-DE-FRANCE

Comme les créations se font en troisième couronne, l'accessibilité et le temps de trajet deviennent un sujet majeur. Les studios franciliens servent de base logistique aux tournages parisiens car Paris conserve son pouvoir d'attractivité avec 98 longs-métrages et 64 séries accueillis en 2023.

### ■ Les Studios de Bry-sur-Marne

En juin 2023, l'intégralité des terrains des Studios de Bry-sur-Marne (12 ha) a été acquis par AXA Investment Managers. Guillaume de Menthon, producteur rodé aux séries (Demain nous appartient, Candice Renoir, Versailles), dirige la société d'exploitation des studios. Désormais, c'est elle qui loue des locaux à Transpalux et aux 2 Ailleurs. Le doublement de la capacité de plateaux (soit 14 000 m<sup>2</sup> en tout) est prévu pour 2027, dans le prolongement de la structure existante. Les dossiers sont en cours d'instruction. Une fois le nouveau complexe terminé, la rénovation de la partie ancienne commencera. Le backlot a été détruit. Parallèlement, l'installation de fournisseurs autour des Studios et de l'INA est à l'étude pour renforcer le pôle Image/Son/Photographie.

### ■ Studios de la Montjoie

Rémi Préchac continue la transformation de ce studio, équipé désormais d'un mur de leds. Les dossiers sont en cours d'étude, avec Plaine Commune, l'établissement public territorial propriétaire des terrains. De nouveaux plateaux et infrastructures sont prévus pour 2027. Le studio tourne à plein régime, accueillant les séries comme Franklin avec Michael Douglas (huit mois de tournage), Becoming Karl Lagerfeld (six mois de tournage), les biopics sur Charles Aznavour et le Général de Gaulle. Suite à la fermeture de la Cité du Cinéma, Kabo a rapatrié ses programmes courts comme Scènes de Ménage à la Montjoie. L'école Louis-Lumière et le collectif Costumes ont emménagé sur le site.

▼ Blacklot de Coulommiers.



© Photo : DR

## ■ Dark Matters (Tigery)

Jean-Louis Eude et Yaniss Boulanouar sont désormais à la tête de ce studio, dont l'essence est la production virtuelle. Le projet porte sur la finalisation des infrastructures, la R&D de la production virtuelle, la réduction de l'empreinte carbone et la mobilité des murs leds. Le plateau de 3 650 m<sup>2</sup> est très demandé avec, dernièrement, le tournage de la série Terminal de Jamel Debbouze. Les murs leds sont une des solutions face à l'interdiction de tournage à Paris durant les JO 2024.

## ■ TSF Studios Coulommiers

Sur un aérodrome de 50 ha, le projet porte sur 16 000 m<sup>2</sup> de plateaux, avec comme objectif 2027. Le backlot de rues parisiennes sur 1,5 ha sera achevé mi-août 2024. Avec ses façades intemporelles, immeubles haussmanniens, médians et simples, son grand boulevard, sa sortie de métro, ce backlot couvre une période de 1850 à nos jours. Pour l'accessibilité en transport en commun, des navettes seront organisées depuis les gares de Meaux, Guérand (SNCF Gare de l'Est), et Chessy (RER A).

## ■ Studios de Bailly-Romainvilliers

Rémi Préchac porte un deuxième projet situé à côté de Disney, de 34 hectares, avec douze plateaux, dont deux de 5 000 m<sup>2</sup>, des backlots et un pôle d'innovation. Une première étape de concertation s'est terminée fin janvier. Le processus se poursuit, avec comme objectif la livraison des 27 000 m<sup>2</sup> de plateaux en 2027.

## LES STUDIOS EN RÉGIONS

### ■ Les Studios de l'Union (Tourcoing)

Une friche industrielle centenaire de cinq hectares, située dans le quartier de l'Union, sera reconvertie en studio, avec la création de huit plateaux de tournage (4 000 m<sup>2</sup>). L'ergonomie est inspirée des Studios de Bry, avec une rue couverte entre les ateliers et les plateaux. La postproduction sera à dix mètres des plateaux (cf plan). Les travaux vont commencer à la rentrée 2024, pour une livraison fin 2025. Tourcoing est à environ 15/20 minutes de Lille en train.



▲ Studios de l'Union.

### ■ Terralab Solutions (Reims)

Le studio augmente sa capacité à douze plateaux (12 600 m<sup>2</sup>). Les plateaux fonctionneront en capacité réduite durant les travaux, entre octobre 2024 et septembre 2025. Cependant, l'ancienne base aérienne s'étendant sur 48 hectares, des solutions existent.

### ■ PICS Studio (Montpellier)

Le projet porté par Alain Guiraudon se déploie sur trois sites. Les permis de construire sont validés. Les travaux vont commencer. Le site de Fabrègues (7 ha) sera opérationnel au premier trimestre 2025, avec ses quatre plateaux (4 800 m<sup>2</sup>). Début 2026, Saint-Gély (14 ha) ouvrira ses huit plateaux (11 900 m<sup>2</sup>), puis Pérols (6 ha), un complexe orienté postproduction et préparation.

### ■ Les Studios de la Victorine (Nice)

La Ville de Nice, propriétaire des terrains, cède pour 35 ans l'exploitation du site à un tandem : Color, filiale de Digital District (VFX), et la Chambre de Commerce et d'Industrie de la Côte-d'Azur. Leur projet comprend la démolition ou la rénovation des plateaux, la construction d'un plateau de 2 000 m<sup>2</sup>, d'un pôle effets spéciaux et d'une école des métiers du cinéma.

### ■ Provence Studios Martigues et Marseille

Dans les studios de Martigues, un nouveau plateau de 1 000 m<sup>2</sup> est opérationnel. Trois autres seront prêts d'ici septembre. La sortie de terre des plateaux restants se fera dans les prochaines années. A Marseille, Olivier Marchetti va créer un studio avec cinq plateaux (5 000 m<sup>2</sup>). Le foncier est sécurisé. Les dossiers sont en cours, avec, comme objectif, 2026.

### ■ France TV Studio Vendargues

La filiale France.tv Studio, filiale de France Télévisions, développe un second studio de tournage sur son site historique de Vendargues pour atteindre 8 000 m<sup>2</sup> de plateaux.

### Remerciements

Pascal Bécu pour les Studios de Bry, Rémi Préchac pour Studios de la Montjoie et Bailly-Romainvilliers, Jean-Louis Eude pour Dark Matters, Eric Moreau pour les Studios de Coulommiers, Selim Saïfi pour les Studios de l'Union, Sébastien Giraud pour Pics Studio, Vincent Bochu pour les Studios de Reims, Olivier Marchetti pour les Studios de Provence et Marseille.

*Sabine Chevrier,  
du groupe Studios MAD/ADC*

# LE PILOTAGE NUMÉRIQUE DE LA LUMIÈRE SUR LES PLATEAUX DE CINÉMA

**Depuis les années 2010, la LED a fini de s'implanter profondément sur les plateaux de cinéma en offrant une nouvelle ergonomie de travail. L'apparition, puis la normalisation de ces projecteurs en tournage ont précipité une transition majeure dans les métiers de la lumière. L'ergonomie de ces sources en fait un instrument indispensable.**

Initialement pensée comme un outil pour compléter les usages en plateaux, la LED s'impose et s'adapte à toutes les géométries de projecteurs. Son efficacité lumineuse outrepassa les autres technologies de sources et permet d'imaginer des projecteurs sur batterie, tout en les miniaturisant. Son usage vient ainsi bouleverser les dynamiques et changer les pratiques. Mais surtout, le recours à des projecteurs LED demande de repenser des systèmes de pilotage de lumière adaptés aux tournages. La finesse des réglages de la LED et l'introduction de la couleur par synthèse additive (par trichromie RVB, quadrichromie RVB + blanc ou plus) a changé le travail en tournage. Le dimmage en tungstène entraînait forcément une dérive de température couleur et les gélamines n'offraient qu'un nuancier fixe. Les niveaux, les réglages de blanc et les couleurs gagnent donc en précision pour un ajustement quasi-instantané. L'ajustement se fait désormais autrement : grâce au contrôle informatisé du projecteur, il n'est plus nécessaire d'encombrer le plateau avec un escabeau pour installer une gélamine. Cette liberté s'est ancrée dans les esprits et un retour en arrière semble impossible. Or, la surface de contrôle du projecteur n'est pas toujours ac-

cessible pour le configurer en observant son effet, tandis que les projecteurs et réglages se multiplient. Le contrôle des sources doit souvent se déporter et se centraliser pour l'ergonomie en plateau. Qu'il s'agisse d'un décor réel à éclairer ou d'un studio avec des projecteurs au grill, passer au pilotage numérique est bien souvent plus qu'un confort.

Ainsi, les consoles lumière issues du monde scénique trouvent une plus grande place sur les plateaux de tournage lorsque les fabricants de cinéma systématisent le recours à un protocole de communication numérique dans la fabrication des projecteurs cinéma : le DMX-512.

Il a donc fallu repenser les usages, car même si les projecteurs utilisés étaient compatibles, il n'y avait pas pour autant d'outils de pilotage spécifiques aux exigences des équipes de tournage. Sans réelle réponse industrielle à ces besoins naissants, les technicien·ne·s ont pioché des solutions dans d'autres milieux proches. Deux alternatives principales sont apparues.

D'une part les pupitres lumière poussés du spectacle vivant donnant une liberté presque totale de programmation. D'autre part, les solutions sur tablette créées pour l'occasion, comme Luminair, une application de pilotage DMX via un node externe, donnant le contrôle de réglages et effets basiques et inscrivant souvent son fonctionnement dans la flexibilité du sans fil.

Il devient alors presque évident de parler de révolution numérique en éclairage. L'ampleur de cette



© Photos : DR



transformation est comparable à celle du tournant majeur vécu à la caméra avec le passage argentique-numérique. Et pour adapter ces technologies à l'écosystème d'un plateau, il est nécessaire de comprendre leur fonctionnement. Malgré les changements majeurs induits par la technologie, il semble bon de nuancer le propos : ce ne sont que des outils de plus dans ce besoin toujours présent de maîtrise de la lumière. Le cœur des métiers de la lumière en tournage reste le même. Électricien-ne-s, éclairagistes, pupitreur-se-s ou technicien-ne-s réseau, notre rôle sera toujours de mettre la lumière au service d'une histoire, de participer à créer du sens et des émotions.

C'est sur la base de ce constat que s'articule mon mémoire de fin d'études intitulé *Le pilotage numérique de la lumière sur les plateaux de cinéma* : nouveaux outils et nouvelles compétences, écrit sous la direction de Laurent Stehlin et Benoît Jolivet. A travers ce travail, il m'apparaissait nécessaire de faire un état des lieux des technologies et usages en place afin de situer cette révolution numérique, analyser les nouveaux outils et comprendre les dynamiques pour y adapter le fonctionnement des équipes. Dans une industrie en pleine effervescence technologique où l'arrivée d'outils utilisés jusque-là dans le spectacle vient radicalement changer les façons de travailler la lumière, le cinéma est devenu un melting pot des technologies de tous horizons qu'il s'agit d'assembler et de comprendre. Les outils du cinéma s'hybrident actuellement au croisement du monde scénique et des technologies numériques.

Néanmoins, l'industrie cinématographique ne peut pas se contenter de piocher des technologies dans des domaines voisins : il faut être en mesure de les adapter à nos usages et de proposer de nouveaux outils ergonomiques. En démocratisant les usages, les configurations mises en place pourront aussi gagner en simplicité. Mon mémoire s'accompagne donc aussi d'une recherche personnelle autour d'un outil de pilotage modulable et ergonomique adapté à ma pratique du plateau.

Il a été éprouvé durant les tournages de trois courts-métrages réalisés par des étudiants de l'ENS Louis-Lumière promotion 2023 (*Foutu Cormoran* d'Ines Clivio, *A nos ivresses* de Hadrien Fauré, *Rouge* de Jason Boussioux) s'inscrivant dans la partie pratique de mon mémoire. Au-delà de ce projet, la remise en question et l'évolution de cet outil occupent dorénavant une place centrale dans ma pratique.

Ce travail de recherche s'appuie principalement sur des entretiens réalisés dans le cadre de ce mémoire. D'une part, il s'ancre dans le partage d'expérience de deux chefs électriciens questionnant l'intégration du pilotage numérique de la lumière dans leurs pratiques de plateaux : Benoît Jolivet et Georges Harnack. J'ai aussi pu travailler à partir d'un échange avec Willy Heilmann, pupitreur travaillant en tournage. Enfin le directeur de la photographie Bruno Delbonnel a évoqué avec moi ses usages des nouvelles technologies en éclairage, de même que ses réflexions sur la lumière mobile et ses enjeux narratifs. Des ouvrages techniques et des expériences pratiques nourrissent également mon travail.

## DE LA SCÈNE AU PLATEAU

Au-delà des similitudes des évolutions entre la gestion de la lumière en spectacle et en cinéma, il me semble essentiel de signaler que les démarches modernes de pilotage de la lumière en cinéma ne sont qu'un prolongement des enjeux connus au théâtre. Les gradateurs, les projecteurs asservis et les consoles lumière ont été développés dans le monde du spectacle pour correspondre à ses besoins, mais aussi s'adapter à son ergonomie. Il est nécessaire de contrôler l'éclairage dans les performances scéniques, que ce soit pour assurer la visibilité de la scène, pour permettre des transitions de tableaux ou pour créer une atmosphère lumineuse unique. Le contrôle des sources se déplace et se centralise dans la régie générale bien avant que cela ne devienne un enjeu dans le cinéma. Après des jeux avec la lumière solaire, les ingénieux mécanismes du théâtre italien durant la Renaissance, les jeux d'orgues à gaz et les armoires de rhéostats, le protocole DMX-512 fonde une base commune pour la transmission d'informations en éclairage scénique dans les années 1980. Ce signal numérique multiplexé permet la transmission fiable de 512 informations avec un câble unique, l'une à la suite de l'autre, 44 fois par seconde. Tous les paramètres – qu'on parle d'intensité, de couleur ou d'angle de rotation d'une source – peuvent ainsi être codés par une console et interprétés par les projecteurs concernés branchés dans le circuit.

Le DMX reste le langage de base pour la communication avec un projecteur de cinéma, peu importe le protocole utilisé, que ce soit en filaire, en HF ou via un réseau Ethernet. Le DMX peut être encodé ou encapsulé pour sa transmission, mais les outils communiquent tous via la même langue. C'est cette unicité qui permet réellement de centraliser le contrôle numérique des projecteurs et de mieux organiser les réseaux dédiés à la transmission de l'information. Il faut aussi noter que beaucoup de réseaux peuvent coexister sur un plateau, en lumière comme dans les autres départements. Même si plusieurs technologies sans fil utilisent les mêmes bandes de fréquences, voire les mêmes protocoles, il ne faut pas pour autant les amalgamer et les confondre. Chaque communication a sa particularité et il est indispensable de réfléchir à l'organisation des réseaux dans une installation. Les réseaux lumière déployés en tournage peuvent avoir la complexité de ceux mis en place dans le spectacle où l'installation est supervisée par un·e directeur·rice technique, et un·e administrateur·rice réseaux. Il est alors nécessaire de repenser une répartition de compétences en équipe éclairage.

## REPENSER LA RÉPARTITION DES COMPÉTENCES

Il s'agit donc de nuancer une répartition des tâches classique. Où poser la limite entre un·e technicien·ne assigné·e à la console et un·e pupitreur·se ? Et comment s'adapter à des moyens de production plus restreints tout en intégrant les nouvelles technologies en lumière ? Les métiers de la branche lumière doivent être redéfinis.

Encore une fois, il ne suffit pas d'appliquer la logique du spectacle vivant : peut-on encore réellement parler de pupitreur·se·s quand ce métier

implique d'autres façons de travailler, d'autres rythmes et d'autres postures ? Il semble capital de s'atteler à une redéfinition globale des métiers de la branche électricité. Supervision technique des effets lumineux, gestion du réseau lumière et programmation de la console : il faut penser un nouvel ensemble de postes envisageables autour d'un pôle pupitrage. Quelle que soit la solution adoptée, l'équipe lumière est amenée à occuper une nouvelle place sur le plateau. Le statut de ces métiers évolue. Originellement considéré comme plus manuel, ce département touche maintenant aussi à des dispositifs informatiques complexes. Avec l'apparition d'une nouvelle roulante DMX/pupitre sur le plateau, les interlocuteur·rice·s sont amené·e·s à repenser la technicité de ces postes.

Mais si la logique de console peut plus difficilement s'adapter aux petits plateaux et aux décors changeants dont les Nouvelles Vagues ont permis l'accès, les installations en studio ressemblent beaucoup au fonctionnement scénique. La ressemblance est encore plus frappante dans le cas d'un plateau d'émission TV. Il s'agit de reproduire un modèle, d'enregistrer plusieurs états et effets récurrents et de les jouer en direct. La logique de console trouve ainsi une place privilégiée sur les plateaux télévisuels dès les années 1970. Un enjeu reste néanmoins majeur : il est nécessaire de préparer l'installation en amont. Si le contrôle sur console facilite le pilotage de la lumière, il demande aussi plus de préparation. Dans le spectacle vivant la mise en place lumière et l'encodage peuvent durer des jours. Mais les équipes lumière de cinéma sont souvent amenées à changer de décors plusieurs fois par jour. Le temps de préparation d'un état lumineux ou d'un effet doit être une question de minutes. L'ergonomie d'un outil est un équilibre entre ses capacités, son encombrement et sa maniabilité.

## ADAPTER LES NOUVEAUX OUTILS AUX BESOINS NARRATIFS ET ESTHÉTIQUES

Le pupitre lumière est à la tête d'une installation globale. La logique DMX n'a de sens que lorsque la lumière du plateau entier est pilotée. Il est essentiel d'avoir un unique moyen de pilotage pour l'entièreté du plateau, mais il faut aussi que cet outil puisse répondre à toutes les demandes possibles. C'est alors que se ressent souvent le fossé entre outils trop amateurs et trop complexes. Le pupitre n'est pas uniquement la sortie de toutes les commandes lumière, il peut aussi être pensé comme l'élément qui rassemble les ordres de pilotage. La fixité monolithique d'une console n'empêche pas



© Photos : DR



de réfléchir à d'autres moyens plus mobiles pour la contrôler : interfaces sur smartphones, faders déportés, commandes en wifi... Il est bon de rappeler que le choix d'un pupitre se fait surtout pour des questions d'ergonomie. Les systèmes numériques de pilotage DMX ont effectivement tous des fonctionnements semblables, qu'on parle d'application ou de console. Certaines consoles offrent plus de rapidité dans la programmation, d'autres sont plus intuitives. Des pupitres lumière peuvent fournir des générateurs d'effets plus puissants, plus de protocoles pris en charge, moins de limitations en termes de nombre d'univers contrôlables ou davantage de sorties physiques. Néanmoins, en tournage, la puissance d'une console est souvent bien moins limitante que son ergonomie.

Bien évidemment, la technique pure n'est jamais l'enjeu principal des chef·fe·s opérateur·rice·s et des chef·fe·s électricien·ne·s. Il est crucial d'entrevoir le potentiel artistique de ces dispositifs. La lumière contrôlée gagne en liberté et peut prendre une nouvelle place dans l'image.

On peut aujourd'hui plus facilement imiter les variations incessantes de la lumière naturelle, qui jadis ont forcé les tournages à entrer dans les studios et à penser des outils de maîtrise de l'éclairage. Effectivement, l'éclairage n'est jamais statique dans la nature : le soleil suit sa course, les ombres se déplacent, les nuages arrivent et repartent, le vent agite les ombres des branches. Le temps peut radicalement changer en quelques instants. Pourquoi ne pas imiter ce chaos au cinéma ? Cette approche impressionniste ne permet-elle pas une plus grande richesse et une nouvelle force narrative ? Avec ces moyens il devient aussi possible d'aborder des envolées plus maniéristes ou une recherche visuelle qui se joue de l'artifice.

De nombreux outils sont à portée de main avec les moyens du numérique. Les sources LED deviennent fragmentables dans l'espace. Qu'on parle d'une dalle ou d'un tube, il est dorénavant envisageable de contrôler la source en la découpant en parties plus petites : des pixels. Il est alors possible d'allu-

mer une partie de la source, créer des gradients ou des animations lumineuses dans l'espace. Plus encore, l'usage de certains logiciels permet d'assigner des projecteurs ou des parties de ces derniers à des points virtuels sur une image, animée ou non. On parle alors de pixel mapping : le flux vidéo est alors projeté en lumière. Chaque projecteur rejoue en direct l'évolution de la région d'une image qui lui est attribuée. D'autres outils comme les lyres motorisées font leur entrée sur les plateaux de tournage. Ces dernières permettent le réglage de nombreuses fonctions : axes de rotation, focalisation, changement de couleur, changement de nature du faisceau... Ces mastodontes de technologie pensés pour le monde scénique peuvent effectivement trouver place sur des tournages qui s'appuient déjà sur un système de pilotage numérique semblable à celui des scènes musicales.

Il est alors possible d'animer des projecteurs au sein d'un plan, que ce soit pour un effet visuel ou un suivi technique. Une fois en place, ces projecteurs peuvent de même servir à éclairer plusieurs axes pour des séquences différentes. Leur pilotage permet également une grande précision de réglage, pour certains à la manière d'une découpe entièrement motorisée. Mais si les lyres asservies offrent une nouvelle palette de possibilités, leur emploi peut difficilement être généralisé à tous les plateaux. En dehors de leur impact dans le budget d'un film, leur poids considérable et leur manque d'ergonomie exigent généralement une équipe plus nombreuse et des installations plus complexes en cinéma. Les nouveaux outils enrichissent la pratique, mais complexifient aussi la préparation. Une liberté ne vient jamais sans contraintes et il est bon de ne pas s'engouffrer dans des possibilités techniques disproportionnées sans raison.

Le pilotage de l'éclairage n'impacte pas seulement l'équipe électricité, mais le plateau entier. Que ce soit en équipe image ou dans le lien avec d'autres départements comme la décoration, un nouveau vocabulaire et de nouveaux workflows peuvent émerger. Un chantier est à entreprendre sur tous les tournages. Le métier de chef·fe électricien·ne doit impliquer une recherche permanente et une veille technologique poussée. Trouver une réponse technique à des besoins esthétiques requiert une capacité d'invention et d'adaptativité. Chaque film est unique et il me semble excitant de se dire que tout doit être remis en question à chaque tournage. Comment remodeler les équipes lumière en les préparant aux outils du numérique ? Quel impact ce changement de paradigme a-t-il sur d'autres métiers proches ? Enfin, comment trouver le bon dispositif pour un projet et s'adapter aux enjeux de production ?

**Anton Belyakov**  
(Promotion 2023 Master Cinéma, ENS Louis-Lumière)

# À BOUT DE NeRFs

**Vous avez sans doute entendu parler des NeRFs. Ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas de pistolets factices aux munitions en mousse, mais de Neural Radiance Fields<sup>1</sup> ou en français « champs de radiance neuronaux ». Derrière ce nom quelque peu énigmatique se cache une véritable révolution dans le monde de la vision par ordinateur et de l'apprentissage automatique.**

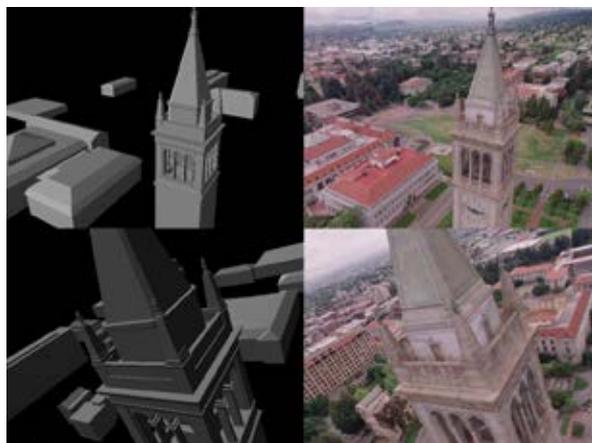
Après avoir chamboulé le monde de la recherche, elle s'étend aujourd'hui aux industries audiovisuelles. Des effets spéciaux aux jeux vidéo en passant par la préservation du patrimoine, ses applications semblent à première vue nombreuses et prometteuses. Alors que sont les NeRFs ? À quelles problématiques répondent-ils ? Quelles conséquences à court et long termes sur nos industries ? Levons le voile !

## SYNTHÈSE « INVERSE » D'IMAGES VS SYNTHÈSE PAR « SIMULATION »

Pour comprendre les NeRFs, il faut d'abord faire un bond en arrière et se tourner vers un problème majeur de la vision par ordinateur : la synthèse d'images (Novel View Synthesis en anglais). Par là, je n'entends pas le rendu tridimensionnel appliqué dans les domaines de l'animation ou les effets spéciaux. Ce dernier relève davantage de l'informatique graphique et repose sur un long processus de modélisation 3D, d'édition de textures, de mise en scène, de description du transport de la lumière, etc. Comme l'énumération précédente le laisse entendre, ce processus de synthèse d'image « par simulation » requiert de nombreux efforts en termes de temps, de coûts, de recherche, etc. Le défi est d'ailleurs d'autant plus grand quand un degré important de photoréalisme ou de fidélité physique est recherché.

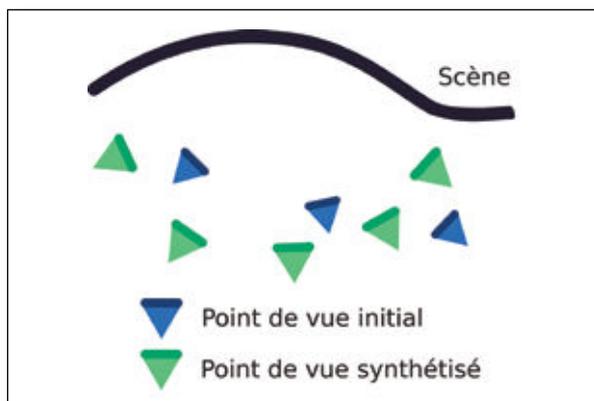
Par conséquent, l'on s'est tourné vers la question « inverse », à savoir « peut-on synthétiser une scène à partir seulement d'un ensemble restreint d'images de cette même scène ? » Autrement dit, comme schématisé ci-dessus, peut-on obtenir de nouveaux points de vue arbitraires en dehors de ceux capturés sur place à un instant donné ?

Avant d'aller plus loin, il convient de faire une légère distinction avec la photogrammétrie. En effet, cette dernière ne cherche pas à synthétiser des points de vue, mais davantage à reconstituer des modèles texturés qui seront utilisés ultérieurement dans un processus standard de synthèse par « simulation ». Dans la synthèse « inverse », la représentation choisie s'affranchit des contraintes nécessaires à la simulation au profit du photoréalisme. Cette dernière phrase peut sonner quelque peu contradictoire. Plus concrètement, la fonction d'utilité n'est plus « je dois modéliser l'objet et le transport de la lumière parfaitement » mais plutôt « je dois représenter une scène entière et avoir l'air réel, qu'importe les concessions en matière de physique ».



▲ Figure 2. Maillage de substitution (à gauche) sur lequel sont projetées des images de l'environnement (à droite). Illustrations tirées du court-métrage The Campanile Movie réalisé par Paul Debevec en 1997.

► Figure 1. À partir d'un nombre limité de prises de vues initiales, la synthèse d'images vise à synthétiser arbitrairement n'importe quel point de vue de la scène.

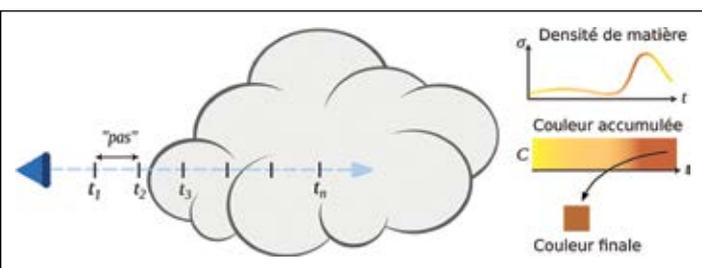


À cet effet, la synthèse d'image s'est longtemps appuyée sur des heuristiques que l'on peut grossièrement catégoriser en trois approches. La première consiste en la reconstitution d'une représentation appelée « proxy » (par exemple un maillage) sur laquelle est projeté l'ensemble des vues capturées de la scène. La seconde vise à synthétiser un point de vue en fusionnant plusieurs vues adjacentes. Enfin, la dernière est une combinaison des deux où le contenu qui est projeté sur le « proxy » guide le processus de fusion. J'attire l'attention du lecteur sur un point : la synthèse telle que décrite existe

depuis plusieurs décennies ! À titre d'illustration, Paul Debevec, davantage connu pour ses travaux sur le relighting, a en 1997 dans le cadre de son doctorat réalisé le court-métrage *The Campanile Movie*<sup>2</sup> dans lequel il a reconstitué un « fly through » autour de la fameuse tour de Berkeley proche de San Francisco. C'est d'ailleurs ce même court-métrage qui aurait inspiré John Gaeta, superviseur des effets spéciaux du film *Matrix*, pour le fameux « bullet time » du film !<sup>3</sup>

## UNE PREMIÈRE RÉVOLUTION, LE NeRF

Mais alors dans tout ça, que viennent faire les NeRFs ? Eh bien, ces derniers reposent sur la savante combinaison de deux concepts fondamentaux : un autre paradigme de formation de l'image à l'écran, à savoir le rendu volumétrique, et l'utilisation de l'apprentissage automatique, en particulier des réseaux de neurones. Là encore, les NeRFs n'ont à première vue rien inventé ! Le rendu volumétrique s'était déjà montré prometteur mais faisait principalement utilisation de structures de données coûteuses en mémoire et discrétisant l'espace accessible et donc le rendu final de manière agressive – imaginez une version « pixélisée » de votre scène. Les réseaux de neurones avaient déjà fait leur apparition dans le contexte de la synthèse d'images, mais se limitaient principalement à des hybridations des différentes approches évoquées plus haut, n'offrant à chaque fois que de maigres gains ou des solutions partielles à leurs problèmes intrinsèques. L'innovation majeure des NeRFs a ainsi été de combiner les deux de manière astucieuse.



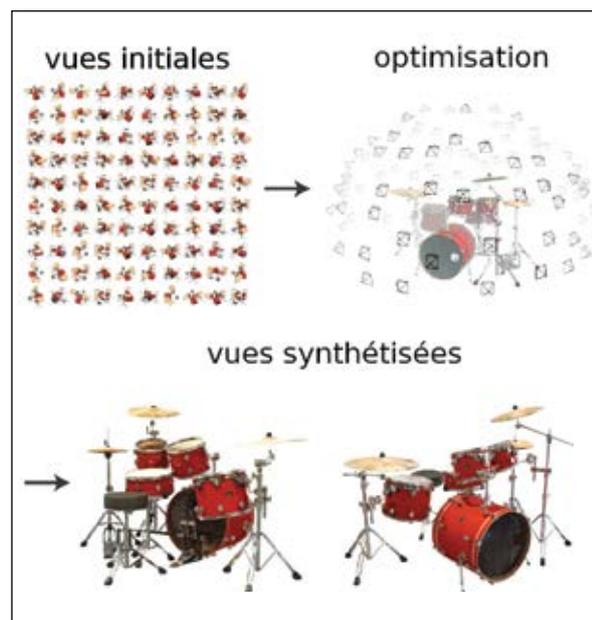
▲ Figure 3. Le rendu volumétrique par ray marching accumule progressivement de la radiance (ou couleur) en effectuant des pas de longueur prédéterminée le long de chaque rayon.

Pour comprendre comment, commençons par décrire le rendu volumétrique dans le contexte des NeRFs. Ce dernier est un classique de l'informatique graphique et regroupe une jungle d'algorithmes et de modèles physiques et mathématiques. Les NeRFs reposent essentiellement sur l'un d'entre eux, le ray marching, et représentent une scène par un nuage complètement émissif. Autrement dit, ils ne modélisent pas la diffusion des

rayons lumineux (i.e., scattering) au sein des volumes mais font l'hypothèse que ces derniers ne font qu'émettre des rayonnements – imaginez par exemple une lampe plongée dans un nuage très dense. Comme son nom l'indique, le ray marching correspond à un processus d'accumulation de couleur (ou radiance dans le cas des NeRFs) où l'on itère – ou l'on « marche » – progressivement le long d'un rayon lancé depuis la caméra. Pour chaque pixel, en suivant son rayon respectif, on additionne une quantité de lumière proportionnelle (abus de langage) à la quantité de matière qui y est présente. En un sens, cela peut être vu comme une forme de simulation de transparence (ou alpha blending en anglais).

Toutefois, la clé des NeRFs vient du fait que la transparence n'est pas fusionnée depuis plusieurs images 2D mais bien par des « morceaux 3D » hétérogènes d'opacité à travers la scène.

La question qui suit naturellement est : comment obtient-on ces « morceaux 3D » à partir seulement d'observations 2D ? L'ingrédient premier est l'utilisation de l'apprentissage automatique. Plus précisément, un réseau de neurones est introduit pour approximer en chaque point de coordonnées  $(x, y, z)$  la couleur et l'opacité qui s'y trouvent. Ce réseau est ensuite optimisé ou « entraîné » par une fonction de coût minimisant la différence entre pixels des images de référence et pixels obtenus par ray marching. La beauté des NeRFs tient à ce que ce simple procédé d'optimisation suffit à acquérir une représentation 3D à partir de données 2D. Notez toutefois que la position des caméras doit être calculée au préalable par un processus classique de calibration.



▲ Figure 4. Le NeRF utilise l'apprentissage automatique pour optimiser un réseau de neurones à partir des prises de vues initiales.

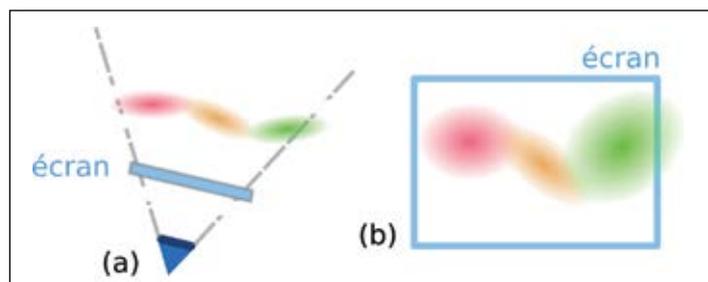
Voilà ! Cela paraît relativement simple à première vue. Alors pourquoi parler d'une révolution ? Tout d'abord, en cherchant à reproduire un volume plutôt qu'une surface représentée par un maillage 3D, on s'affranchit d'effets de discrétisation. En effet, une surface ne peut pas tout expliquer visuellement en un nombre (ou « budget ») limité de facettes. Imaginez par exemple de l'herbe ou des cheveux pour lesquels un nombre excessif de facettes serait requis. Au contraire, une représentation volumétrique permet d'en donner l'illusion et cela n'est pas une simple heuristique : cela peut aisément se justifier par la théorie du signal ! Par ailleurs, les NeRFs jouent sur cette représentation « volumétrique » pour incorporer l'incertitude contenue dans les vues 2D qui leur sont fournies : plus le nombre de vues observant une surface est grand, plus cette dernière sera représentée par un volume fin et opaque. En revanche, une surface explicite comme un maillage se doit d'être précisément localisée et les méthodes classiques souffrent donc d'effets de discrétisation. Ensuite, comme je l'ai implicitement suggéré un peu plus haut, l'incroyable « pouvoir de compression » des réseaux neuronaux rend tractable la tâche d'approximation volumétrique, d'ordinaire extrêmement coûteuse en mémoire. Enfin, une révolution en est une quand elle entraîne une cascade d'innovations en chaîne.

Dans le cadre des NeRFs, cela s'est traduit par des gains répétés et considérables en performance, en réalisme et en temps d'optimisation. À titre d'exemple, seulement deux ans après la publication des travaux originaux de l'université de Berkeley<sup>1</sup>, le temps d'optimisation passait de 36 heures à quelques minutes<sup>4</sup> – presque impensable, n'est-ce pas ?

## UNE SECONDE RÉVOLUTION, GAUSSIAN SPLATTING

À peine fraîchement remis du choc technologique imposé par les NeRFs, voilà qu'apparaît un nouveau venu qui, encore une fois, renverse le monde de la recherche et bientôt (ou d'ores et déjà) l'industrie : Gaussian Splatting<sup>5</sup> que l'on pourrait traduire par « éclaboussure de gaussiennes ».

L'introduction de Gaussian Splatting a été motivée par une limitation majeure des NeRFs. En modélisant la scène par un volume, on doit désormais, pour chaque pixel, effectuer un nombre conséquent de pas le long du rayon correspondant. Cette opération est non seulement coûteuse en calcul – par défaut une centaine de pas pour un seul pixel – mais également extrêmement hétérogène ; la matière est en général concentrée en une sous-partie relativement mince d'un rayon.



▲ Figure 5. a) Gaussian Splatting modélise la scène par un ensemble de gaussiennes localisées dans l'espace. (b) Ces gaussiennes sont projetées à l'écran au moment du rendu.

Gaussian Splatting s'inspire d'un paradigme de rendu opposé au lancé de rayon : la rasterisation. Cette dernière consiste en la projection de primitives à l'écran (d'où « l'éclaboussure ») combinée à une opération de tri pour résoudre la notion de profondeur. Ce tri peut en général être effectué extrêmement rapidement à l'aide des unités graphiques (i.e. GPU) dont nos ordinateurs modernes sont équipés. D'ordinaire, les primitives choisies sont les triangles d'un maillage. Toutefois, les triangles sont extrêmement discontinus et donc peu propices aux algorithmes d'optimisation utilisés en apprentissage automatique, en particulier la descente de gradient. Dans Gaussian Splatting, on utilise donc des gaussiennes tri-dimensionnelles – imaginez un « ellipsoïde aux bordures un peu floues ».

Ces quelques ingrédients ont permis d'augmenter drastiquement le nombre d'images pouvant être affichées à l'écran chaque seconde sans négliger pour autant (trop) la qualité. C'est la clé du succès de Gaussian Splatting.

En effet, formulé sous l'angle de la représentation, Gaussian Splatting remplace les réseaux de neurones des NeRFs par des points augmentés par une certaine forme. Mais alors, ne viens-je pas dire que ce sont ces mêmes réseaux de neurones qui sont la raison du succès des NeRFs. Et Gaussian Splatting s'en affranchit pourtant totalement ? Il se trouve qu'en s'en affranchissant, on paie tout de même le prix du poids en mémoire au profit de la rapidité de la rasterisation et du caractère explicite des gaussiennes – celles-ci sont localisées spatialement alors qu'un réseau de neurones n'est pas (beaucoup) plus volumineux qu'une « grosse boîte noire ».

## MAIS GAUSSIAN SPLATTING SONNE-T-IL LA FIN DES NeRFs ?

Non, pas vraiment ! Pour reprendre l'analogie faite plus haut, l'opposition entre NeRFs et Gaussian Splatting s'apparente à l'opposition connue entre lancer de rayon et rasterisation dans le cadre du rendu « classique ». Le premier permet de reproduire plus fidèlement le transport de la lumière tandis que le second est propice à un

usage temps réel avec des contraintes matérielles (par exemple la visualisation, les jeux-vidéo, etc.). En particulier, Gaussian Splatting a rendu accessible la synthèse d'images telle que définie plus haut directement depuis des appareils mobiles ou des navigateurs internet, chose impensable il y a quelques années.

Toutefois, la rasterisation ne peut pas tout ! En plaquant des primitives à l'écran, on perd énormément d'information : on ne peut, par exemple, pas simuler de profondeur de champs ou l'illumination globale de la scène. Là encore, c'est pour cette même raison que dans le rendu classique le lancer de rayon fait son retour sous des formes plus hybrides.

En fin de compte, Gaussian Splatting peut être vu comme une approximation des NeRFs. C'est donc sans surprise que les résultats les plus photoréalistes sont obtenus par un processus de « distillation » par lequel un NeRF de très haute qualité est d'abord obtenu à partir de techniques plus lentes mais précises avant d'être ensuite converti en un champs de gaussiennes pouvant être visualisé sur des appareils bien moins puissants.

## QUE FAIRE DES NeRFs ?

Des NeRFs rapides, réalistes, légers en mémoire, c'est bien beau mais qu'en faire ? Si l'on peut désormais faire naviguer ces scènes depuis (presque) tous les points de vue, en tant que créateurs d'expériences audiovisuelles, on aimerait également pouvoir les modifier, les combiner, les intégrer à nos processus de création standards pour satisfaire une vision, un besoin. Or comme je l'ai évoqué précé-

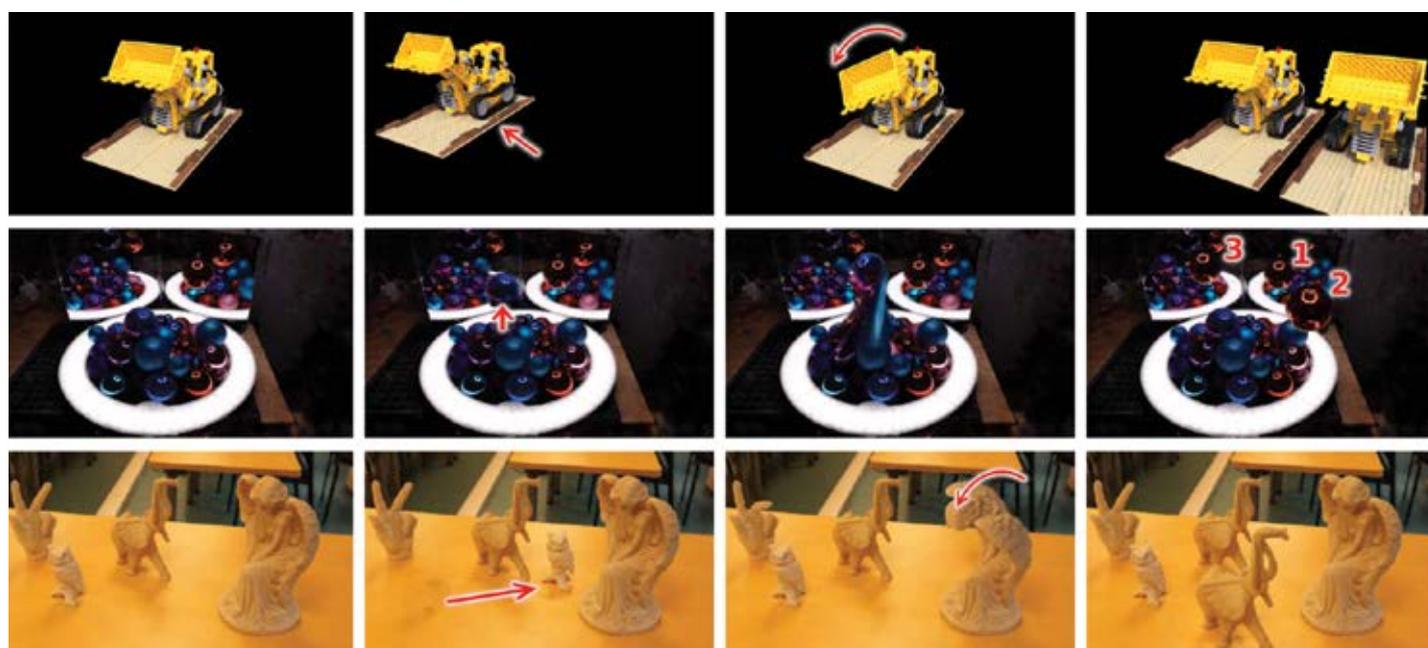
demment, avec des réseaux de neurones, on perd le caractère explicite d'une représentation 3D conventionnelle.

Plusieurs embryons de solution ont déjà été proposés. Dans NeRFshop<sup>6</sup>, un projet de recherche sur lequel j'ai moi-même travaillé, nous avons montré qu'il est possible de créer un outil d'édition analogue à Photoshop, mais transposé à la tâche plus ardue de l'édition des NeRFs. Plus précisément, pour pouvoir manipuler des objets définis par construction de manière volumétrique, nous avons introduit des cages englobantes que l'utilisateur peut obtenir automatiquement à partir d'un simple crayonnage à l'écran. Une fois construites, ces cages peuvent être déplacées, composées, multipliées, etc.

Avec Gaussian Splatting, on pourrait croire que l'on a retrouvé la notion de localisation spatiale. Toutefois, les gaussiennes représentant une scène se trouvent être très irrégulièrement réparties et leur aspect flou rend leur manipulation ambiguë.

Enfin, que ce soit les NeRFs ou Gaussian Splatting, tous deux s'appuient sur la même approximation, celle d'un nuage totalement émissif, de sorte qu'ils ne reproduisent pas précisément le transport de la lumière dans la scène. À cet effet, déplacer ou déformer un objet introduit des artefacts visuels qui sautent très vite aux yeux. Mais alors pourquoi ne pas approximer le transport de la lumière intégralement ? Eh bien car c'est extrêmement difficile ! C'est justement l'approximation mentionnée ci-dessus qui permet aux NeRFs de fonctionner.

▼ Figure 6. À partir d'un NeRF initial (colonne de gauche), NeRFshop permet à l'utilisateur de déplacer, déformer, multiplier ou supprimer des objets issus d'une scène réelle.



## CRÉER DU CONTENU GRÂCE AUX NERFS ?

Pour finir, puisque le terme est également sur toutes les lèvres, les NeRFs sont-ils une forme d'IA générative ? La réponse est à la fois oui, à la fois non. Sous leur forme originale, les NeRFs ne font que représenter une seule et unique scène par entité.

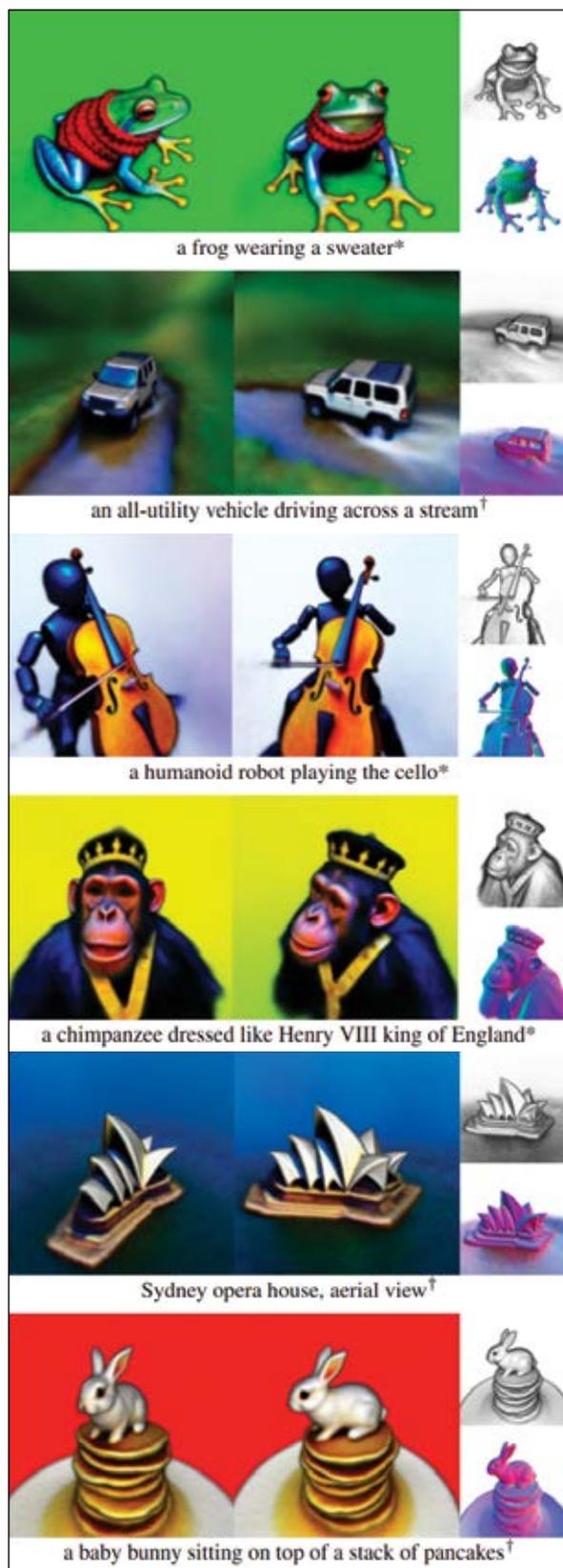
Dans le contexte de l'apprentissage automatique, on pourrait parler d'overfitting. Cependant, leur extrême généricité et versatilité les a placés en candidats idéaux pour des modèles génératifs 3D. Par exemple, des chercheurs ont récemment montré que l'on peut les appairer avec des modèles génératifs 2D et utiliser ces derniers pour fournir les points de vue nécessaires à l'optimisation inverse des NeRFs<sup>7</sup>. Plus radical encore, d'autres sont parvenus à mettre au point des modèles générant directement un NeRF. Toutefois, comme vous pouvez le voir en figure 7, ces méthodes sont pour l'heure restreintes à des objets isolés et peinent à convaincre en termes de qualité. Affaire à suivre...

► Figure 7. À partir d'une phrase, DreamFusion<sup>7</sup> optimise un NeRF en utilisant un modèle génératif 2D.

## LE MOT DE LA FIN

Par ces quelques lignes, je n'ai fait qu'effleurer la surface des méthodes et algorithmes existants. Les NeRFs sont capables de bien plus : reconstructions animées, extrapolation à partir d'une ou très peu d'images, édition de scènes par le langage, etc. Autrement dit, l'avenir leur semble radieux ! Au moment de l'écriture de cet article, je me suis justement demandé s'il vaudrait mieux jouer sur l'effet « whaou », à savoir énumérer abondamment les récentes évolutions et applications ou, au contraire, adopter une approche historique et technique plus en retrait. J'ai choisi cette dernière car je suis d'avis que, même au sein de la communauté scientifique que je côtoie tous les jours, la tendance est davantage à la course à l'innovation – malheureusement un nom qui se substitue trop à publication scientifique – plutôt qu'à une véritable réflexion sur les motivations et la continuité avec les processus de création que nous utilisons depuis des décennies dans les industries audiovisuelles. Alors, avant de vous lancer dans l'utilisation des NeRFs, n'oubliez pas de vous poser les bonnes questions.

**Clément Jambon**  
Maîtrise ès sciences ETH Zurich



### NOTES

1. <https://www.matthewtancik.com/nerf>
2. The Campanile Movie : <https://www.pauldebevec.com/Campanile/>
3. Voir l'article du magazine WIRED : <https://www.wired.com/2003/05/matrix2/>
4. Voir par exemple Instant Neural Graphics Primitives : <https://nvlabs.github.io/instant-ngp/>
5. <https://repo-sam.inria.fr/fungraph/3d-gaussian-splatting/>
6. <https://repo-sam.inria.fr/fungraph/nerfshop/>
7. DreamFusion : <https://dreamfusion3d.github.io/>

# AUTOGRAPH, L'OUTIL DE RÉFÉRENCE POUR LE COMPOSITING, LE MOTION DESIGN ET LES VFX SERAIT-IL FRANÇAIS ?

François Grassard est présent depuis plus d'un quart de siècle sur la scène française du motion design et des effets visuels. Digne professionnel issu des bancs de la célèbre école ATI de l'université Paris 8, il associe des compétences affirmées dans la conception visuelle et des connaissances technologiques de haut niveau. Après de très riches expériences tant artistiques que techniques, il s'est attaqué avec son associé dans une aventure osée : le développement d'un logiciel en confrontation aux références du secteur. Nous le recevons pour une présentation d'Autograph, dont une version majeure vient de paraître.

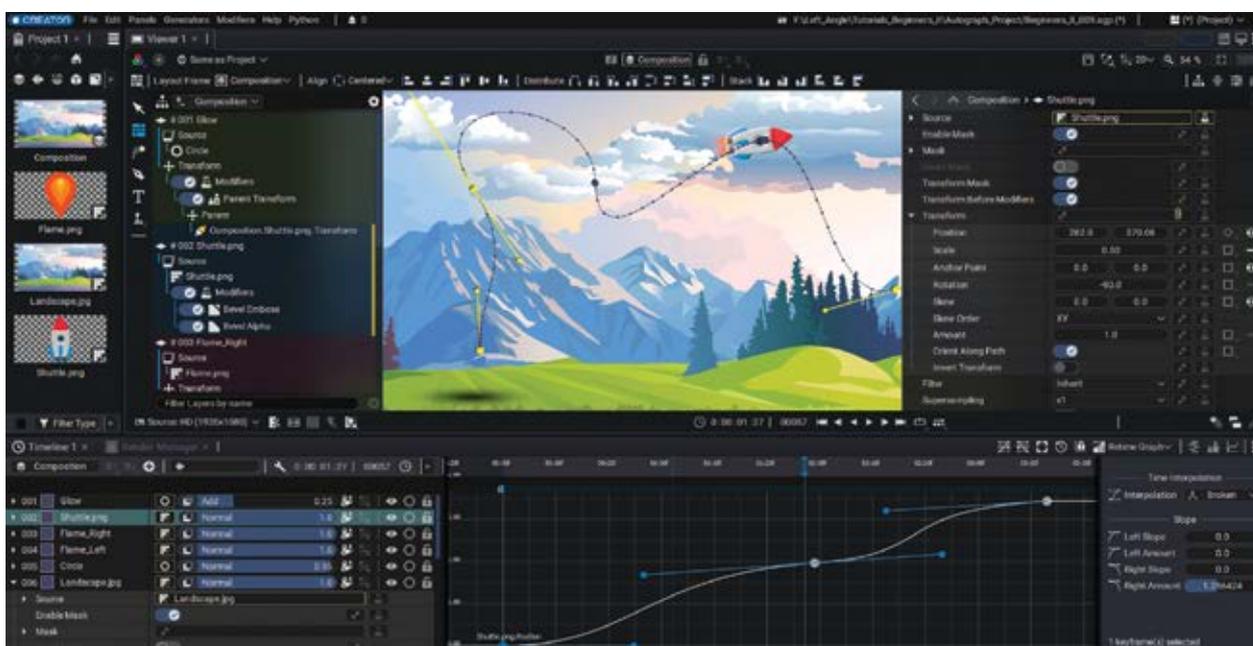
## ► Peux-tu nous présenter les équipes à l'origine d'Autograph ?

**FRANÇOIS GRASSARD.** Alexandre Gauthier-Foichat et moi-même avons créé la société Left Angle et le logiciel Autograph, parce que nous pensions que des fonctionnalités novatrices restaient à proposer dans le monde des logiciels dédiés au motion design et aux effets visuels (VFX), et que les solutions existantes étaient vieillissantes et peu adaptées aux workflows actuels. En termes de performances, ces outils sous-exploitent la puissance brute des stations de travail modernes. Alexandre vient d'une des divisions principales dédiées à l'image du laboratoire de recherche l'INRIA à Grenoble. Nous avons entamé notre collaboration sur un précédent projet de logiciel nodal open source. Même

si nous avons entièrement repris le développement d'Autograph de zéro, ce logiciel nous a permis de bénéficier de nombreux retours des utilisateurs. Ce fut un très bon moyen de tester de nombreuses choses et cela nous a permis d'identifier les points gênants des solutions actuelles, les optimisations et développements possibles, adaptés aux machines modernes. Épaulé par la région Isère et notamment Minalogic, le pôle de la transformation numérique en Auvergne, nous avons participé à des concours comme i-Lab et i-Nov et les avons tous gagnés. Cela nous a permis de financer la structure et les salaires, d'embaucher et de développer le logiciel. Left Angle a été créé en 2019, juste au début du confinement. La première version officielle d'Autograph est sortie en janvier 2023 après un programme Bêta. Nous murissons le projet depuis huit ans, mais nous avons vraiment commencé le développement à la naissance de la société. Nous sommes un peu moins d'une dizaine de personnes.

## ► Autograph c'est quoi ?

**F.G.** La première version du logiciel Autograph étant sortie depuis un peu plus d'un an, nous avons recueilli de nombreux retours qui nous ont permis d'entreprendre des ajustements conséquents, notamment dans la nouvelle méthode d'animation des objets. Notre outil est layer based (conçu autour de la manipulation de calques) et propose un nouveau système d'animation par trajectoire très



© Photos : DR



proche des outils de motion design existants. Nous avons également une orientation VFX affirmée grâce à notre pipeline 32 bits par couche linéaire très précis et techniquement beaucoup plus proche du logiciel Nuke de l'éditeur The Foundry, que d'Adobe After Effects. Un journaliste allemand avait résumé Autograph ainsi : « c'est comme si Nuke et After Effects avaient eu un enfant. »

#### ► À quel public le logiciel s'adresse-t-il ?

**F.G.** Nous ne proposons pas un outil simplifié comme Canva, notre public est plutôt celui qui utilise les outils After Effects pour le motion design et Nuke pour les VFX. Nous offrons un système de packages et de templates pour que des créatifs ou des communicants puissent décliner des projets simples d'utilisation à partir d'un panneau de contrôle qui leur donne accès à certains paramètres d'une composition. Cette dernière a été préparée par un artiste motion designer expérimenté. Nous avons pour but le développement d'un système de templates facilement exploitables par les utilisateurs, notamment via l'interopérabilité avec des logiciels existants de montage. Nous préparons des annonces sur ce sujet. Autograph permet également la création de packages de transitions entre un plan et le suivant. Nous souhaitons développer un système de templates complètement utilisables hors Autograph pour une intégration à des pipelines audiovisuels. Une licence Autograph « render only » permet de cibler un fichier unique et encrypté, nommé Package, contenant le projet et ses médias pour la génération de rendus. Ces derniers peuvent alors être contrôlés par un site web ou le panneau d'un outil dédié d'une chaîne de télévision. Il est ainsi possible de changer n'importe quel paramètre du projet, comme les noms ou visuels d'équipes sportives via une textbox et de lancer le rendu automatiquement ou via un simple bouton. Nous souhaitons offrir aux agences un outil leur per-

mettant de déployer la solution de templating sans prestataires extérieurs. Le logiciel est alors contrôlé via une connexion à des données extérieures. Nous voulons permettre aux agences d'être totalement indépendantes.

#### ► Quelles fonctionnalités 3D prenez-vous en charge ?

**F.G.** Autograph propose un système d'animation complet pour le motion design à partir d'images clés ou de manière procédurale à l'aide de nombreux générateurs (rebonds, vibrations diverses, etc). Les keyframes et les expressions ne sont pas les seules méthodes d'animation. De nombreux effets (nommés modifieurs) permettent de styliser des images. L'ensemble de ces outils d'animation est disponible pour la 2D et la 3D, Autograph pouvant produire les éléments 3D et 2D simultanément grâce à un renderer 3D complet qui génère à la volée des images sur lesquelles on peut faire du compositing. Dans l'autre sens, des compositions 2D peuvent être utilisées comme textures pour des modèles 3D. Une fois le rendu 3D produit, le pipeline de compositing permet d'y ajouter des effets. Nous voulons casser la frontière entre ces deux mondes. La nouvelle version intègre en bêta la possibilité, en plus de l'USD, d'importer n'importe quel objet 3D au format glTF, OBJ PLY ou STL pour les intégrer et les animer. Par rapport à des plugins comme élément 3D, la notion de scène 3D est native au logiciel. Ainsi, il est possible de générer des primitives dont les paramètres (nombre de divisions des meshes par exemple) peuvent être directement modifiés. Ce sont des formes procédurales animables grâce à des outils également procéduraux. Dans une prochaine version, nous proposerons une fonctionnalité pour extruder n'importe quelle forme, texte ou logo en 3D avec les bevels. A terme, nous voulons offrir une solution hybride, combinant les outils 3D et ceux dédiés au compositing, mais nous ne vou-

lons pas proposer d'outils de modeling comme Substance, car des logiciels tels que Blender répondent déjà à tous les besoins. Les sculpteurs ou modeleurs ont besoin d'une application dédiée telle que ZBrush ou encore Blender. Ces objets ou scènes complètes peuvent être exportés à partir de ces outils. Autograph peut s'y connecter dynamiquement afin de les utiliser, notamment via le format USD. Tous les changements appliqués sur ces sources USD externes seront mis à jour automatiquement dans Autograph.

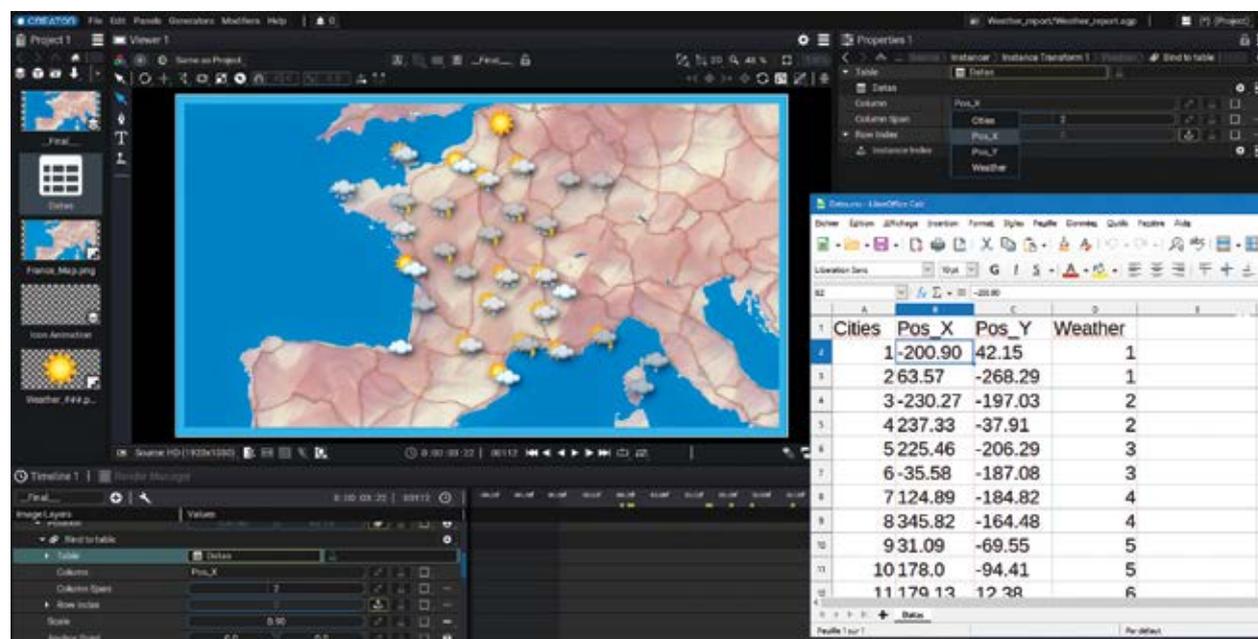
► **Qu'est ce qui fait d'Autograph un outil optimisé pour le travail des effets visuels (VFX) ?**

**F.G.** Pour le travail des effets visuels, le moteur de rendu et la totalité des calculs internes sont effectués en 32 bits flottants linéaires. Seule la mise en cache des compositions peut volontairement se faire en 8 bpc, plutôt que 16 ou 32 bpc. Dans ce cas, comme dans After Effects, lorsqu'on utilise des sub-compositions en les dupliquant, un calcul est effectué une fois et stocké sur le cache-disque et réutilisé. Par défaut nous n'activons pas cette fonctionnalité, parce que les utilisateurs peuvent vouloir dupliquer leurs compositions pour les up-scaler en évitant qu'elles soient pixelisées. L'unique moment où l'on aborde cette notion de 8/16/32 bits, c'est lorsque les utilisateurs souhaitent volontairement faire du « caching » et choisissent alors s'ils veulent stocker ces images en 8, 16 ou 32 bits float. Comme ces éléments sont stockés sur le disque, il peut être nécessaire de contrôler l'espace. En travaillant en 32 bits par couche, nous ne perdons jamais d'informations, ni dans les infra-noirs, ni dans les valeurs dépassant le blanc pur. En termes de gestion colorimétrique, l'ensemble des sources sont converties à la volée en sRGB linéaire 32 bits float par défaut, mais vous pouvez travailler à partir de n'importe quelle configuration OCIO qui donne accès au P3,

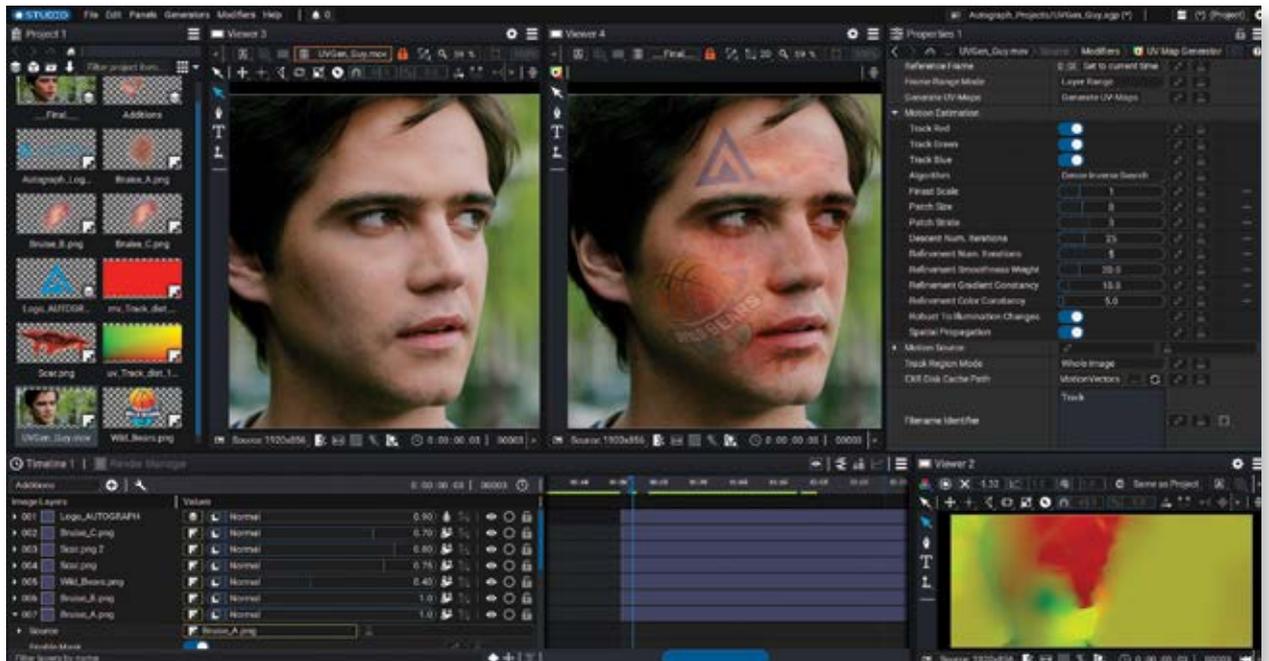
au ST 2084 ou au rec.2020. En sortie, nous essayons de proposer un maximum de formats, mais le traitement interne se fait toujours en 32 bits float sans aucune perte.

► **Avez-vous avancé dans votre réflexion sur l'intégration de la technologie nodale ?**

**F.G.** Nous travaillons sur ce concept, notamment pour la 3D et la gestion des matériaux. Nous nous sommes d'abord concentrés sur les outils de motion design et, en parallèle, nous progressons sur les autres thèmes tels que les nodes et la 3D. Lorsqu'il s'agit de définir un graph de matériaux, il devient primordial de proposer un système nodal. Nos développements dans ce domaine se basent sur le standard MaterialX et Open PBR (subset de MaterialX) avec lequel nous sommes déjà compatibles. Nous avons pour but d'étendre l'utilisation du node graph au-delà de la 3D, dans tous les aspects du logiciel. Dans cette nouvelle version, notre nouveau panneau Overview est intermédiaire entre les layers (calques) et le node graph : il affiche un arbre de dépendance qui permet de voir rapidement les sources et leurs connexions. En cliquant sur ces liens, les utilisateurs accèdent directement aux éléments du projet. En un clin d'œil, ils voient les connexions et les outils utilisés. Un deuxième mode Project permet de se déplacer dans la hiérarchie des compositions, accompagné d'un équivalent de la fonctionnalité mini-flowchart d'After Effects, avec l'affectation de raccourcis sur les touches page up et page down pour monter et descendre dans les compositions. Cette représentation des dépendances entre les éléments d'un projet est une étape intermédiaire avant l'intégration d'un système nodal complet, utilisable pour la 3D, mais aussi le compositing. Les utilisateurs ayant testé cette overview pendant son développement nous ont confirmé le gain énorme en productivité



© Photos : DR



qu'elle procure. Nous travaillons à présent à développer un système nodal compatible de manière bidirectionnelle avec les layers.

► **Peux-tu me préciser votre volonté de limiter le recours au code, notamment lorsqu'il s'agit de se connecter à des fichiers issus de tableurs ?**

**F.G.** Une grande majorité des utilisateurs sont effrayés par le code et l'évitent. Des fonctionnalités basiques – qui devraient être accessibles aisément, tel l'ajout d'un cadre autour d'un texte dont la taille varie – requièrent souvent des compétences d'experts car utilisant du code. Nous voulons rendre ces fonctionnalités accessibles à tous en évitant les expressions et avons développé pour cela le concept des générateurs et des modifieurs. Nous proposons également un langage d'expression basé sur le JavaScript, mais notre but est de ne l'exploiter qu'en dernier recours ou pour éviter l'utilisation de nombreux modifieurs quand une expression est plus simple à mettre en place. Un nouveau panel permet d'accéder plus facilement aux paramètres du texte, notamment pour les animer et créer ainsi des projets contextuels et responsive design, s'adaptant à tous les formats. On peut ensuite connecter n'importe quel paramètre à un fichier CSV externe, sans code.

► **Vous venez de sortir une nouvelle version d'Autograph. Quelles sont les nouveautés ?**

**F.G.** La dernière version d'Autograph offre une liste conséquente de nouvelles fonctionnalités. Nous proposons un système d'animation proche de celui d'Adobe After Effects, auquel s'ajoutent des outils inédits pour éditer les trajectoires. Depuis le lancement d'Autograph, les objets peuvent être animés par l'entremise d'un widget qu'une option permet dorénavant de cacher si besoin. Suivant les principes d'animation traditionnels, des images clés

peuvent être affectées aux divers paramètres depuis la timeline, mais à l'instar d'une fonctionnalité proposée par Blender (Keying Sets) des images clés peuvent être ajoutées depuis le visualiseur. L'efficacité du travail en plein écran en est sensiblement améliorée. Comme dans After Effects, la trajectoire est directement visible à l'écran et les tangentes peuvent être manipulées. Nous proposons un équivalent aux roving keyframes : les adaptive keyframes. Ce sont des images clés dont la position temporelle s'adapte aux modifications des vitesses de déplacement des paramètres et permettent une animation plus fluide. Environ cinquante types d'interpolations temporelles et spatiales sont accessibles via des boutons et des panels. L'orientation des objets peut suivre automatiquement la trajectoire. D'après nous, les graphiques dits de vitesse sont complexes à lire et la plupart des utilisateurs les comprennent difficilement. Nous proposons donc en plus du Value Graph, un retime graph permettant de modifier la vitesse d'un layer selon sa trajectoire, à la manière du plugin Flow pour After Effects. L'avantage est que toutes les interpolations peuvent être utilisées, comme un bounce (rebond) en fin d'animation : l'objet revenant légèrement en arrière sur son mouvement, le trait représentant l'animation « arrière » est grossi pour une meilleure visualisation. L'orientation d'un layer, selon la trajectoire, peut être animée par des images clés. On peut ainsi désactiver ou réactiver cette contrainte au cours du temps. Les utilisateurs peuvent choisir d'afficher le panneau des propriétés comme un sous-panel semi-transparent du visualiseur. Une option permet également de directement accéder aux modifieurs en fonction de la sélection courante. Le menu Quick Access est une autre nouveauté, équivalente à la FX Console de Video Copilot, qui permet d'appliquer rapidement des modifieurs sur un ou plusieurs calques. Au préalable, les utili-

sateurs devaient régulièrement déplier de nombreuses listes et se déplacer dans des hiérarchies complexes. Le nouveau panel Overview, situé à gauche du visualiseur, permet en un clin d'œil de voir tous les éléments constitutifs d'un projet. En cliquant sur un élément, l'utilisateur accède directement à ses propriétés. Cet outil développé pour faciliter l'accès aux paramètres permet un travail en plein écran, à l'instar de la « visual stack » déjà disponible pour sélectionner les différents calques via une vue éclatée. La mini-timeline en bas de l'interface permet de se déplacer et de zoomer dans la composition. Dans une prochaine étape, nous permettrons l'accès direct aux images clés via cette fenêtre pour éviter aux utilisateurs de repasser par la timeline principale. Lors d'un zoom temporel sur la timeline, une nouvelle fonction permet de limiter la lecture à la zone affichée à l'écran. Tous ces développements répondent aux attentes de nos utilisateurs qui souhaitaient des possibilités d'animations en motion design plus proches de celles d'After Effects.

### ► Quels sont justement leurs retours après un an d'utilisation du logiciel ?

**F.G.** Nous avons eu des retours extrêmement positifs d'entreprises à la tête de nombreux studios qui s'intéressent beaucoup au 32 bits et ont commencé à mettre en place Autograph sur des productions, notamment de séries et de films. Les retours des motion designers sont à l'origine de ce nouveau système d'animation des layers et du texte, que nous avons beaucoup amélioré, notamment grâce au panel d'édition de texte similaire à After Effects. Avec l'équivalent de l'outil Pathfinder d'Adobe Illustrator il est possible de travailler en vectoriel dans Autograph. Nous ne rasterisons (pixellisons) jamais les images avant le rendu final. L'outil de création de texte peut d'ailleurs générer dynamiquement des tracés, combinables avec d'autres formes. Ce processus est non destructif, ce qui fait une différence importante par rapport à Adobe After Effects.

### ► Peut-on parler de votre politique commerciale ?

**F.G.** RE:Vision Effects est notre distributeur exclusif. Pour cette nouvelle version, nous avons baissé les prix des deux versions disponibles, Creator et Studio. Toute l'API Python est désormais accessible dans la version Creator afin de pouvoir ajouter des custom panels. L'unique différence entre les versions Creator et Studio est la possibilité de lancer des rendus via l'API. La version Studio est justifiée pour les compagnies qui veulent faire du rendu en masse à grosse échelle. Si un indépendant souhaite préparer des variations de trois ou quatre compositions ; le Render Manager gère déjà cela fort bien, mais si on veut rendre en ligne de commande à distance des centaines de contenus pilotés par des fichiers de tableurs en CSV dans le cadre d'une chaîne de télévision, la version Studio est idéale. La version Creator est disponible en abonnement pour 28 \$ par mois. RE:Vision Effects est garant de la bonne distribution et de la promotion du logiciel. Ils nous apportent une aide commerciale au niveau de la représentation et sont nos relais locaux, notamment sur la côte ouest des États-Unis.

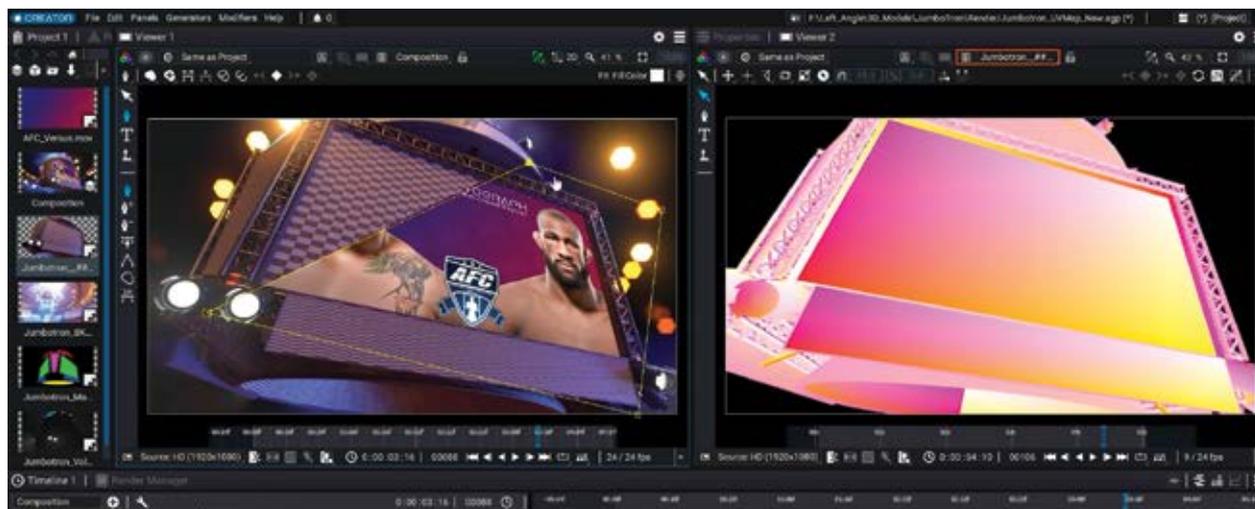
### ► Comment peut-on débuter dans l'utilisation d'Autograph ?

**F.G.** Une version d'essai non limitée dans le temps avec un léger Watermark est disponible sur le site de Left Angle. En parallèle, la « Left Angle Academy » est notre hub de formation dans lequel nous proposons des séries complètes de petites vidéos de quelques minutes. La première série de découverte comporte vingt-huit vidéos, accompagnées d'autres séries sur des sujets spécifiques. Je prépare actuellement la deuxième série autour des trajectoires et du responsive design. Il est à noter que cette plateforme est disponible en anglais, mais aussi en français !

*Propos recueillis par Loïc Gagnant*

### Liens utiles

Le site de Left Angle : <https://www.left-angle.com/>  
L'Academy en français :  
<https://www.left-angle.com/public/academy/fr/>



© Photos : DR

# LE MAQUILLAGE SPÉCIAL

## ENTRETIEN AVEC OLIVIER AFONSO, COFONDATEUR DE L'ATELIER 69

Depuis 20 ans, les créations des maquilleurs de l'Atelier 69 circulent dans de nombreux films et séries français. Qu'il faille recréer des parties du corps humain ou le blesser comme pour *Anatomie d'une chute*, que ce soit plutôt des créatures fantastiques à porter sur grand écran comme celles de *Fumer fait tousser* ou du *Règne animal*, le maquillage spécial a su s'adapter à des techniques en perpétuel changement. De plus en plus liés aux effets visuels, ces effets spéciaux se diversifient ces dernières années, gagnant une timide reconnaissance, à l'image du Trophée César & Techniques remporté par la structure en 2021. Olivier Afonso revient ici sur sa carrière et les effets fabriqués par l'Atelier 69, qu'il a cofondé et qu'il codirige avec Frédéric Lainé et Guillaume Castagné.

► Au tournant des années 2000, ce n'était pas forcément simple de rencontrer le monde des effets spéciaux de maquillage, comment t'es-tu retrouvé dans cet univers ?

**OLIVIER AFONSO.** C'est assez rigolo parce que j'ai l'impression de n'avoir fait qu'une succession de choix par hasard ! Quand j'étais vraiment petit, j'ai grandi dans une cité où le père d'un de mes amis, au chômage, adorait la peinture contemporaine. Il avait des revues sur Basquiat, sur Keith Haring... et je me suis intéressé à la peinture avant même de m'intéresser à la musique ! Comme j'aimais bien dessiner, ce qui était bien pratique pour les parents pour te faire rester à la maison, j'avais envie de faire quelque chose dans l'art. Mes parents, qui ve-

naient du Portugal, n'étaient pas du tout du milieu artistique, mon père étant dans le bâtiment et ma mère dans les ménages. Donc l'art et la culture, c'était très éloigné pour eux. Et comme ma nou-nou, c'était la télé, j'ai commencé à être passionné par les films qui y étaient diffusés, par le cinéma.

► Qu'est-ce qui t'intéressait particulièrement dans ces images ?

**O.A.** Très vite, je me suis rendu compte que c'était les histoires qui m'intéressaient. C'est peut-être pour ça aussi que l'art m'intéressait parce qu'il y avait quelque chose dans la narration qui me plaisait. J'ai été très influencé par le cinéma, mais aussi par la peinture et donc j'ai fait des études d'art par hasard. Je suis allé au lycée parce qu'il fallait y aller... et là-bas, mon prof d'arts plastiques m'a dit : tu devrais faire une école d'art, tu peux y arriver. Alors ok, mais je n'avais pas forcément un super niveau scolaire, parce que je m'ennuyais vraiment beaucoup au lycée... J'ai quand même trouvé le moyen de passer le bac, je suis arrivé à l'école Olivier de Serres (maintenant ENSAAMA), toujours un peu par hasard et j'ai été pris aux Beaux-Arts de Cergy, en arts appliqués. D'un coup, c'était plus concret, il y avait une part technique et c'est là que j'ai rencontré Frédéric Lainé.

► Donc le maquillage n'était pas ta première passion ?

**O.A.** Frédéric, lui, était déjà un mordu de maquillage depuis toujours et à partir de là, j'ai vraiment pris conscience de ce que c'était, les maquillages spéciaux. Par exemple, j'étais très fan des *Goonies* de Richard Donner et j'ai compris que ce qui me plaisait beaucoup dans le film, c'était le maquillage, sans que je ne m'en sois rendu compte avant. C'est de là aussi que vient mon intérêt pour le maquillage « invisible ». Je dis souvent que si on voit le maquillage, c'est raté. Alors bien sûr, c'est un peu de la provocation parce qu'évidemment, il y a pas mal de maquillages qui ne sont pas ratés et qui se voient, mais il y a toujours ce petit truc de chercher à rester invisible. Je pense que ça fait écho à la sensation que j'avais quand j'étais gamin. Grâce à Fred, je me suis donc penché sur tout ça. Malgré tout, j'ai continué à vouloir faire de la peinture. J'en ai fait pendant quatre ans, j'exposais en galerie et ça marchait, je vivais plutôt bien. Mais le milieu de l'art n'était pas assez ludique pour moi, c'était très sérieux et surtout, le cinéma me manquait.



© Photo : Pathé



► **En dehors de la peinture, tu avais déjà quelques liens avec le monde du cinéma ?**

**O.A.** Oui, à côté, je faisais déjà quelques courts-métrages. Sur des longs, j'ai travaillé par exemple dans les costumes sur *Astérix et Obélix contre César* de Claude Zidi en 1998 et j'ai aussi fait de la déco sur différents projets... Et puis je donnais des petits cours de maquillage. C'était drôle, je n'avais pas une grosse expérience dans le domaine, mais j'ai été pris pour former des gens parce que j'avais des connaissances en sculpture, en prothèse, je connaissais la technique.

► **Où avais-tu appris la technique justement à cette époque-là ?**

**O.A.** Les gens qui étaient déjà en place en tant que maquilleurs spéciaux avaient plutôt l'habitude de garder leurs techniques secrètes. Quand ils faisaient des choses, ils fermaient la porte pour que personne ne regarde... On allait chercher des infos dans les making of, on regardait les produits et on avait remarqué que ça leur arrivait de tricher en y montrant des produits qui ne pouvaient pas donner le résultat du film ! Nous on cherchait, on fouillait et puis internet s'est généralisé et tout s'est démocratisé d'un coup. On avait accès à tout le monde et on s'est rendu compte que c'était un tout petit milieu avec des gens très accessibles, surtout du côté des Américains. Et par l'atelier, le fait d'être tous ensemble, on apprenait beaucoup, on testait aussi beaucoup ! Aujourd'hui, il y a des écoles, des émissions... C'est plus simple mais ça reste un métier de terrain. Et puis personne ne peut t'enseigner la culture du plateau. La pression et le relationnel, on n'apprend pas ça dans les écoles.

► **Comme pour beaucoup de métiers au cinéma, le relationnel est donc essentiel...**

**O.A.** Il faut être à l'aise avec les gens, il faut accepter de les toucher, d'être proche d'eux, c'est très intime. Il y a des personnes qui n'arrivent pas à démaquiller quelqu'un, qui ont du mal à lui toucher la

peau. Et ce sont des bases qui ne sont pas apprises à l'école, c'est de la relation à l'autre. Il faut savoir s'effacer, il faut être discret, il faut être au service du comédien...

► **En 2004, tu mets donc de côté la peinture et tu te lances dans le maquillage avec Frédéric Lainé et Guillaume Castagné...**

**O.A.** Au cours de ces années, Fred me parlait toujours de ses projets. Un jour, il m'a appelé pour l'aider, vers 2003-2004 et là, j'y suis allé à fond. J'avais mon atelier, et Fred et Guillaume avaient monté leur truc, à partir de leur expérience commune avec Jean-Christophe Spadaccini. Ce qui est marquant, c'est que j'avais eu le temps de me créer un réseau, Fred avait son réseau et Guillaume le sien. Et tous les trois, ça s'est fait naturellement, on est devenu les trois superviseurs de l'atelier. Bon, au début c'était un petit espace, on avait vingt mètres carrés, peut-être trente maximum... Tout a basculé à partir de *Frontière(s)* de Xavier Gens, sorti en 2007.

► **Que se passe-t-il à ce moment-là ?**

**O.A.** Je me demande encore comment on a réussi à faire ce film avec un budget assez limité et des effets compliqués... Il y a des petits miracles et on a vraiment commencé à se rendre compte qu'on travaillait bien ensemble. En 2006, Laetitia Hillion et Nicolas Herlin nous rejoignent, et on se met à être cinq vraiment à temps plein dans l'atelier. Depuis, ça ne s'est jamais arrêté jusqu'à aujourd'hui. C'est même difficile de trouver un moment pour se poser pendant des vacances ! On ne s'en est pas rendu compte, mais le fait d'avoir trois connexions différentes nous a permis d'avoir des projets très différents. Et comme on était avide de nouveaux projets, de nouvelles expériences, avec à côté Jean-Christophe Spadaccini qui était sur de très gros projets, nous on voulait montrer ce qu'on était capable de faire, donc on était à fond ! Petit à petit, on s'est agrandi, avec autour de sept cents mètres carrés d'atelier maintenant, et on pense encore à s'agrandir parce qu'on a des équipes qui montent à trente, quarante, voire cinquante personnes sur les projets. On ne l'a pas du tout anticipé car on avait juste envie de travailler, de faire des effets et de pousser des techniques, rien de plus...

► **Et en 2009, vous en venez à fonder une société, CLSFX - Atelier 69.**

**O.A.** C'est drôle parce que Frédéric et Guillaume, pour leur première adresse mail, avaient choisi CLSFX pour Castagné Lainé SFX. Au début, on avait l'association 69 qui s'appelait comme ça parce que nos locaux sont situés au 69 rue Victor Hugo (à Montreuil), et donc forcément, le 69, la connotation sexuelle avec le côté un peu provoc et vilain garçon, les gens se rappelaient bien le nom. Quand

l'association s'est arrêtée, on a récupéré le « 69 » parce que tout le monde nous appelait comme ça : CLSFX, c'était imprononçable ! Quand on a créé notre société, on a effectivement choisi CLSFX Atelier 69 : je trouvais ça cool de garder le CLSFX parce que c'est quand même Frédéric et Guillaume à la base de tout et on a mis le 69 parce que c'était le plus évident, tout le monde nous appelait Olivier, Fred ou Guillaume du 69 !

► **Si la société n'a « que » 15 ans, cela fait pourtant plus de vingt ans que vous travaillez ensemble, dans un milieu où il est aussi courant d'avoir un atelier « à soi »...**

**O.A.** En fait, on est vraiment différents dans l'atelier. Et ce sont nos différences qui nous unissent, qui font notre force. On s'équilibre tous les trois et si on réussit à travailler ensemble, c'est je pense parce qu'on croit vraiment à l'équipe depuis toujours. Mais tout ça, c'est aussi une histoire de personnalité, certains maquilleurs aiment être le seul chef. Ce qui n'empêche pas de travailler ensemble : le milieu des effets spéciaux de maquillage en France reste assez petit malgré tout, ça nous arrive régulièrement de partager des effets avec des collègues extérieurs. Ce n'est pas pour autant qu'on se fait déposséder de quoi que ce soit, et ça nous permet de nous retrouver aussi !

► **Comment vois-tu ton rôle sur un projet ?**

**O.A.** Dans les effets spéciaux de maquillage, je pense qu'il y a plusieurs visions. Moi c'est vraiment l'histoire que j'adore. Tu as des gens qui seront plus fans de la technique alors que moi, j'aime bien utiliser n'importe quel moyen pour aider la réalisatrice ou le réalisateur à arriver au bout de son histoire. D'autant qu'il y a un truc hyper beau, c'est que les styles ne sont pas les mêmes. Entre Quentin Dupieux avec *Fumer fait tousser*, Guillaume Canet avec *Rock'n roll* ou Julia Ducournau avec *Titane*, je ne vais pas fabriquer les assets de la même façon ! Ce n'est pas la même écriture et on doit donc les accompagner.

► **Il faut aussi les accompagner du côté de la mise en scène par moments ?**

**O.A.** Alors là, pour moi, il y a trois écoles. Il y a ceux qui ont vraiment des idées précises de plans et nous on essaie de trouver des astuces pour entrer dans leurs plans, on travaille en collaboration dans ce sens. Il y a ceux qui disent : moi je veux faire peut-être ça, mais comment tu l'imagines toi ? Et donc forcément, on a une connaissance du découpage, on sait ce que ça rend en montage, en lumière. Là, on accompagne les réalisatrices et réalisateurs dans leurs choix. Et puis il y a ceux qui essaient de travailler dans les deux sens, c'est-à-dire qu'ils ont leur idée précise, mais ils nous demandent comment ça se passe pour s'adapter. On est dans un



département où la mise en scène est importante. Dans le maquillage à effets spéciaux, il y a vraiment de la mise en scène. C'est comme les cascades, si tu ne les filmes pas bien, si tu ne sais pas où placer ta caméra, si tu n'écoutes pas les techniciens qui font ça toute l'année, ça ne rendra rien au final. Le minimum, c'est de poser des questions parce qu'on va toujours chercher à proposer des choses dans le sens de l'écriture. Parfois en France, on a cette crainte de se faire déposséder du film. On voit la réalisatrice ou le réalisateur comme « Dieu le père », avec un côté très monarchique, qui doit tout savoir pendant que le reste de l'équipe s'exécute. Il y a d'ailleurs beaucoup de réalisatrices et réalisateurs qui sont malins et qui vont chercher à poser des questions à ceux qui ont l'habitude, à ceux dont c'est le métier, et c'est une preuve de talent que de savoir aller chercher les choses.

► **Le tout dans une certaine contrainte malgré tout, qui s'appelle le budget...**

**O.A.** C'est vrai qu'on en parle peu et que c'est assez important, parce qu'il faut faire avec le budget quand même. Au cinéma, les scénaristes travaillent dur, pendant des années, sur des histoires et à la fin, il y a un chiffre qui arrive et on est obligé de tout balayer, de tout recentrer. La mauvaise attitude, souvent, c'est de mettre de côté les effets spéciaux parce que, soi-disant, ça coûte cher. Mais quand tu mets les chiffres bout à bout, tu te rends compte que ce n'est pas si cher et que c'est des mauvais choix de coupe parce qu'aujourd'hui, ça fait partie de la narration. Ne serait-ce déjà, *Fumer fait tousser*, les effets spéciaux permettent de raconter l'histoire autrement, mais c'est aussi le cas pour *Le Règne animal* de Thomas Cailley.

► **Entre ces différents films, c'est le grand écart parfois dans les maquillages à créer...**

**O.A.** Le maquillage, c'est un terme un peu fourre-tout. Au final, on fait peu de maquillage proprement dit, au maximum 30 % de notre activité. On fait plutôt de la mise en scène, on aide à la mise en scène, en n'oubliant jamais que ce n'est pas notre film, on est toujours au service des réalisatrices et des ré-

alisateurs. Il faut vraiment savoir s'effacer... Ce qui n'est pas forcément évident car tout le monde est passionné, tout le monde a sa vision. Si tu fais un film de zombies, il y a toujours dans l'atelier des experts en « zombilogie » qui vont nous dire comment doit être un zombie... On travaille avec des passionnés ! À l'atelier, j'ai parfois la sensation d'être le manager d'un groupe de punk. Il n'y a pas une personne qui n'a pas un caractère, qui n'est pas une personnalité. Je pense que c'est ce truc-là qui fonctionne, c'est un univers de création et c'est ça qui est grisant avec ce métier.

► **Mais ça peut être aussi frustrant quand tu es passionné d'avoir ses créations un peu mises de côté ?**

**O.A.** Ça peut arriver ! Parfois en réunion, on nous demande quelque chose de très précis, on essaye de trouver des solutions pour que ça rentre dans le budget, on se débrouille, on se décarcasse avec la production pour trouver des solutions... et quand tu arrives le jour du tournage, finalement, ce que tu as fait n'est quasiment pas filmé, ou pas comme il faut... Mais après tu oublies et recommence !

► **Est-ce que tu sens malgré tout une différence ces dernières années dans la place accordée aux effets spéciaux ?**

**O.A.** Avec l'expérience, après toutes ces années, maintenant on m'écoute un peu plus. Et quand j'alerte sur des choses, quand je dis : attention, là je sens que ça ne va pas le faire, ça ne va pas passer, même si c'est uniquement du feeling, on prend davantage mon avis en compte. Il y a des choses que je n'aurais pas pu dire avant. Je pense que c'est aussi l'âge qui compte en fait, quelque chose de l'ordre de la méritocratie, c'est-à-dire que si tu es là depuis toutes ces années, que les prods regardent des listes de films sur lesquels tu es intervenu, ils se rendent compte que tu ne dis peut-être pas n'importe quoi. Et tu finis toujours par rencontrer les mêmes personnes, c'est aussi une question de génération. Il y a un truc très drôle, comme si on avait fait la guerre ensemble, une complicité de colonie de vacances, on est content de se retrouver. Surtout quand on a réussi à faire des choses compliquées pour le projet précédent et qu'on a fait nos preuves...

► **Qu'est-ce qui te plaît le plus dans ton métier ?**

**O.A.** Comme tout le monde je pense, je n'aime pas faire toujours la même chose. Et dans mon métier, on ne fait jamais vraiment deux fois la même chose, même si c'est le même effet qu'on me demande. Par exemple un ventre de femme enceinte, ou un nez cassé, c'est toujours un peu pareil et pourtant, tu ne fais jamais deux fois le même. Ce qui me plaît le plus, c'est de toujours d'essayer de fabriquer de nouvelles choses. Et puis c'est drôle de passer

d'un tout petit projet à des films comme *Astérix et Obélix : L'Empire du Milieu* de Guillaume Canet, avec pourtant la même passion partout !

► **Parmi les projets sur lesquels tu es intervenu, quels sont ceux qui t'ont le plus marqué ?**

**O.A.** Il y en a beaucoup ! Alors j'ai par exemple beaucoup d'affection pour *Fumer fait tousser*. On en parlait depuis longtemps avec le réalisateur Quentin Dupieux, c'est ce type de projet qui contient tout ce qui m'a donné envie de faire du cinéma. En plus, je joue dans le film, je suis dans un monstre. Et comme je suis un gros fan de *Godzilla*, ça m'a vraiment fait penser à tous ces films que j'apprécie énormément. Il y a beaucoup d'effets, de la marionnette, du costume, ce qu'on appelle des marionnettes habitées, même des effets de sang... Il y a tous les effets possibles, donc ça marque, et moi j'adore ça ! Il y a des projets comme *Rock'n roll* qui m'ont bien fait rire, c'était quand même une sacrée performance de travailler sur Guillaume Canet comme ça pour le transformer en plusieurs étapes. Et bien sûr, un projet comme *Le Règne animal*, qui était supervisé par Frédéric Lainé, quand tu vois ce type de travail, ces projets qui arrivent à l'Atelier 69 avec des effets qui sont pris au sérieux, ça fait plaisir. Ça fait des années qu'on rêve de ça ! Les films de Julia Ducournau, c'est toujours une histoire de dingue... Au final, ce sont surtout les rencontres qui marquent, les comédiens, l'équipe, mais aussi les gens que l'on croise grâce au tournage. J'ai fait il y a quelque temps un projet à l'Île Maurice où on a vécu des choses incroyables avec les locaux. Et en ce moment, je suis sur un projet au Japon, on rencontre des maquilleurs japonais avec leur façon de travailler. Tu te rends compte que tu parles la même langue de travail, c'est universel et ça fait des expériences de vie très marquantes.

► **Depuis que tu as commencé le maquillage spécial, beaucoup de choses ont-elles changé d'un point de vue technique ?**

**O.A.** Alors oui, en vingt ans les choses ont beaucoup bougé ! C'est quelque chose qui m'intéresse beaucoup en ce moment car dans notre secteur,



© Photos : Pathé

ça évolue très vite, sans pour autant que ce soit parfois visible de l'extérieur. Aujourd'hui on utilise des outils informatiques pour modéliser comme ZBrush, Blender et compagnie. Ça ne remplace pas le travail, mais c'est devenu une nouvelle façon de travailler. Par exemple, si tu prends le film *Sous la Seine* de Xavier Gens qui va bientôt sortir sur Netflix, ils voulaient faire un requin avec une tête particulière. Nous, on devait en fabriquer un de deux mètres cinquante. Donc on aurait pu prendre du polystyrène, mettre de la terre dessus, tailler... Là on a décidé de le faire de façon virtuelle parce que ça nous a permis d'avoir une modélisation, de la proposer au réalisateur, qui arrivait mieux à se projeter ainsi, puis on a imprimé cette modélisation. Et c'est seulement après l'impression qu'on est parti en sculpture pour remettre les finitions, pour revenir aux techniques traditionnelles.

### ► Et est-ce que l'intelligence artificielle change aussi les choses dans ton secteur ?

**O.A.** On vient par exemple de développer un truc assez dingue avec Mac Guff pour une série qui s'appelle *Tout va bien* (sortie en 2023 sur Disney +). On devait travailler sur un maquillage assez lourd avec une petite fille, mais avec le temps maximum autorisé par jour de travail pour les enfants, on ne pouvait pas la maquiller. Donc on ne l'a maquillée qu'une fois et Mac Guff, en intelligence artificielle, a réussi à la maquiller tout le temps. L'inquiétude face à l'intelligence artificielle est tout à fait légitime mais à côté de ça, si on l'utilise de la bonne façon, ça peut régler bien des problèmes. C'est pareil pour la saison 3 de *Lupin*, toujours avec Mac Guff : Omar Sy voulait absolument avoir un vrai masque sur le plateau, il voulait vraiment que ça marche comme ça. Nous, on pensait que ça n'allait pas fonctionner complètement, mais on l'a fait, parce que souvent, il faut le faire pour que tout le monde se rende compte du problème. Et puis derrière le tournage, Rodolphe Chabrier a retouché les plans et là, ça marche ! Ça fait des années qu'on se bat pour ça, ce lien entre SFX et VFX. Sur *Titane*, la réalisatrice ne voulait absolument pas entendre parler d'effets numériques au début. J'ai réussi à la convaincre que

c'était un bon choix, et Martial Vallanchon l'a vraiment rassurée, il l'a laissée y venir doucement, pour qu'au final ça devienne une évidence. Aujourd'hui, Julia ne jure que par nous deux ensemble.

### ► C'est du coup un lien très fort que tu envisages entre effets spéciaux et effets visuels ?

**O.A.** Je reste persuadé qu'on est vraiment en train de créer quelque chose, un nouveau département qui est la combinaison des deux. Il ne faut pas qu'on sépare le truc en deux, sinon on n'avance pas, et ce serait dommage. Aux États-Unis, ils le font systématiquement. On a embauché des techniciens qui travaillent beaucoup à l'étranger, parce qu'il n'y a pas non plus suffisamment de gens en France avec le niveau qu'on cherche. Sur le plateau, on s'est rendu compte que ces professionnels étrangers posaient des prothèses n'importe comment ! Mais quand on leur a demandé pourquoi ils faisaient comme ça, ils nous ont répondu : on s'en moque, de toute façon, le numérique repasse après. Ah mais non, en France, ça ne marche pas comme ça. Aux États-Unis, c'est systématiquement re-nettoyé et encore re-nettoyé en postproduction. Alors je ne suis pas en train de dire qu'il faut arriver à ça ici aussi, mais parfois, pour le bien-être des comédiens et pour l'énergie du plateau, il vaut mieux laisser sauter un raccord et le retoucher plus tard en numérique.

### ► Ce travail commun peut ainsi faire gagner du temps sur un tournage ?

**O.A.** Sur *Rock'n roll* de Guillaume Canet, sorti en 2017, on avait déjà commencé à développer ça et sur *Titane* ou encore *Le Règne animal*, c'est ce qu'on a fait aussi. On n'aurait jamais pu réussir si on n'était pas parti directement sur l'idée que le numérique allait venir nettoyer ensuite. Derrière, si on n'a pas, et je le dis avec une vraie tendresse pas du tout péjorative, la voiture balai du numérique, on ne peut pas y arriver. Quand on constate que les tournages sont de plus en plus courts, on ne peut plus passer notre vie à aller retoucher la prothèse pour qu'elle soit invisible.

### ► En parlant des prothèses justement, les matériaux n'ont-ils pas aussi changé ces dernières années ?

**O.A.** Même les techniques de fabrication ont beaucoup évolué. Par exemple, en moulage, on n'est plus dans le moulage « à papa » avec le plâtre, etc., on a des produits qui sont utilisés dans l'aéronautique, dans l'aérospatiale même. Quand on faisait *Proxima* d'Alice Winocour, on a des pros qui sont passés à l'atelier et qui hallucinaient sur les matériaux qu'on avait sur place. On est curieux, on va chercher, on essaye, et on travaille avec des gars qui sont quand même des ingénieurs, qui fa-



© Photo : TF1 Films Production



briquent de l'animatronique qui sont de véritables robots. La poussée technologique est tellement importante qu'il y a même des pros de la robotique qui viennent nous voir pour nous poser des questions. Dernièrement, une marque de cosmétique est venue nous demander de fabriquer des fausses peaux synthétiques pour pouvoir tester leurs produits afin d'éviter de les tester sur des humains... On a donc développé une peau qui ressemble tellement à la vraie qu'elle réagit de la même façon. On utilise des produits qui n'existaient pas il y a dix ans, ça évolue à une vitesse incroyable ! Et puis, le fait d'avoir un atelier nous met, en permanence, en disposition de recherche, c'est du prototypage.

► **Il faut aussi adapter les produits aux enjeux du développement durable, et aux besoins de protéger les acteurs de plus en plus...**

**O.A.** On est super vigilants là-dessus parce qu'un maquillage n'est réussi que si la comédienne ou le comédien en a envie ! Si tu travailles avec une comédienne ou un comédien réticent ou inquiet, tu feras un mauvais maquillage parce que tu vas avoir envie de finir très vite. Donc si on accompagne les comédiens et les comédiennes sur les projets, on fait attention à leur peau, on leur présente les produits... Forcément ça se passe bien. On fait des tests, on ne met pas n'importe quoi sur n'importe qui. Par exemple, il y a déjà plus de dix ou quinze ans qu'on ne fabrique plus de faux sang comme d'autres le faisaient avec des colorants alimentaires et du soja parce que c'est dangereux. Il y a des gens qui font des allergies, tandis que si on utilise des produits garantis par les fabricants, prévus pour, peut-être qu'on va dépenser plus d'argent mais au moins les produits seront testés. On a des colles différentes qui sont, bien sûr, uniquement des colles médicales. Beaucoup de personnes sont allergiques au latex, on fait très attention à ça. On connaît nos produits, on sait ce qu'on utilise.

► **Faire attention aux comédiennes et comédiens semble faire partie du métier...**

**O.A.** Alors sur un plateau, il y a un truc qui est fascinant. Quand tu fais une créature intégralement, les

gens sont tous là, à te regarder maquiller, ils sont au spectacle. Et puis quand la créature est finie, tout à coup, le comédien disparaît. La personne qui est dedans fait partie des murs, elle fait partie des meubles et plus personne ne fait attention à elle, comme si on oubliait qu'il y a quelqu'un dedans ! On est là aussi pour empêcher les gens de faire n'importe quoi et c'est des choses auxquelles on ne pense pas forcément, mais ça peut être un vrai traumatisme. C'est pareil aussi du côté de la nudité, on y pense un peu plus de nos jours, mais il faut accompagner les comédiennes et les comédiens. Sur *Titane* par exemple, il y avait beaucoup de nudité, j'ai construit une équipe composée uniquement de femmes, j'en ai parlé avec la comédienne qui a trouvé ça très bien. Et moi à un moment, je disparaissais, je fais partie des rares qu'elle tolère parce que je fais partie du tout, mais on ne doit pas y aller au frontal dès le départ ! Tout ce travail qui paraît logique quand on en parle, et donc ce temps nécessaire, il y a plein de gens qui ne le prennent pas en compte. Notre rôle va être de vraiment protéger les personnes qu'on maquille, simplement leur parler, être là, parfois juste ne pas les laisser toutes seules... Le cinéma, c'est une chose incroyable et merveilleuse et c'est fascinant de pouvoir faire ce métier. Mais ça ne doit pas tout excuser !

► **L'atelier 69 a été récompensé en 2021 par le Trophée César & Techniques (l'année où Mac Guff Ligne recevait le Prix de l'Innovation César & Techniques), mais si le César pour les meilleurs effets visuels existe depuis 2022, il n'y en a pas encore pour le maquillage ou la coiffure...**

**O.A.** Et pourtant, ce serait super important pour le métier. Ça fait des années qu'on se bagarre pour ça... C'est quand même difficile de voir qu'il y a énormément de comédiens qui reçoivent le César du meilleur comédien, Marion Cotillard pour *La Môme* d'Olivier Dahan, Éric Elmosnino pour *Gainsbourg (vie héroïque)* de Joann Sfar, Guillaume Gallienne pour *Les garçons et Guillaume, à table !...* pour des rôles avec beaucoup de maquillage et de travail de coiffure. C'est quand même dingue de ne pas prendre en compte tout ce travail. Après, on ne travaille pas pour des récompenses, pour le côté compétition et on a du mal à se mettre en avant, ça n'est pas notre métier. Ça fait vingt ans qu'on est dans une dynamique d'atelier au sens fort du terme, avec cette volonté de bien faire les choses, quel que soit le projet et le budget, avec de plus en plus de projets français qui utilisent des effets spéciaux ambitieux. La preuve, en ce moment, on cite souvent *Le Règne animal*, et bientôt, on va en citer beaucoup d'autres...

*Propos recueillis par Réjane Hamus-Vallée*

# L'ŒIL ÉTAIT DANS LA SALLE ET REGARDAIT L'ÉCRAN

## RETOUR SUR LE PALMARÈS FIF CANNES 2023

Si je me fie au succès des entrées salles des films issus du palmarès 2023, on peut féliciter les jurés qui ont fait de cette année un grand cru cinématographique... Avant la nouvelle sélection pour 2024, il m'a semblé être fidèle à l'esprit de cette rubrique en regardant dans certaines œuvres l'adéquation du rapport de la forme au fond.

Dans mes précédents articles consacrés aux documentaires, je mettais en avant l'existence de « dispositifs » pour faire jaillir à l'écran des situations, des témoignages authentiques. D'autres documentaristes tels Nicolas Philibert ou Frédéric Wissemann s'en passent et font confiance à la magie du rapprochement des situations à l'étape du montage et construisent la progression de leurs films dans le choc de ces rapprochements. Dans les fictions, des « dispositifs » similaires peuvent exister. En journalisme, c'est l'angle pris pour traiter un sujet, en littérature c'est la construction plus ou moins complexe du récit. Pour le film de fiction, chaque réalisateur ou réalisatrice se convainc de la bonne adéquation de la forme pour faire passer l'idée du fond qui l'anime.

*La Zone d'intérêt* de Jonathan Glazer, le film que ce réalisateur anglais rare a mis dix ans à mener à terme avec son producteur Jim Wilson, est exemplaire quant à la relation fond/forme. Après le monumental travail de témoignages accompli par Claude Lanzmann dans *Shoah*, après les films de

fictions consacrés à l'Holocauste : *La liste de Schindler* à fort ancrage factuel historique de Steven Spielberg, après *La Vie est belle*, au point de vue ironique décalé de Roberto Benigni, ou *Le Fils de Saul*, de László Nemes, se concentrant sur le quotidien des prisonniers des camps eux-mêmes, quel parti prendre ?

Puisque la Shoah doit demeurer hors-champ à jamais dans la doxa de Lanzmann, Glazer déplace le regard juste à côté et nous intéresse à la vie du commandant Höss, « gestionnaire » en chef du camp d'Auschwitz, son quotidien tranquille avec sa petite famille d'Aryens nickel-chrome. Un livre de pure fiction va alors booster le projet, le livre *Zone d'intérêt* de Martin Amis, dont le film a gardé le titre. Si le roman picaresque mettait en scène et les alentours du camp et le camp lui-même, Glazer en l'adaptant ne va conserver que l'alentour, le camp existera pour le spectateur au travers d'une bande son préexistante au tournage des images de la famille Höss.

### ■ Le dispositif Son et le dispositif Image

Donner au son sa puissance évocatrice émotionnelle, voilà le premier dispositif mis en place par le réalisateur. Le deuxième dispositif est, lui, beaucoup plus novateur et concerne la captation des images. Son concept : faire de cette famille, le mari, la femme, les enfants, la belle-mère et les nombreux domestiques, des objets de laboratoire à observer et à filmer in vitro. Un regard d'entomologiste, en tout cas une mise à distance pour éviter toute identification aux personnages, un côté brechtien. Pour y parvenir, construction en Pologne d'un studio où l'intérieur et l'extérieur de la maison des Höss, est bâtie grandeur nature et qui va abriter à l'insu des protagonistes, onze caméras de type surveillance (grand angle) reliés à une régie évitant à tout membre technique de l'équipe d'être auprès des acteurs. Idem pour l'éclairage, les sources lumineuses ne sont pas apparentes sauf celles des lampes actives présentes dans les pièces.

En régie, le réalisateur va diriger, sans intervenir à aucun moment, les situations jouées par les acteurs dans trois lieux de la maison simultanément. Les protagonistes sont évidemment différents dans chacun des lieux. Une sorte de lâcher-prise s'opère, plus proche du travail de mise en scène au théâtre que des techniques classiques de champ contre-



© Photo : Bac Films



champ du cinéma. L'échelle des plans proposée par ce dispositif dans le montage final consiste à grossir plus rarement qu'avant le plan américain. Toujours la distance, toujours tenir à distance la banalité du mal ?

### ■ Le résultat au montage Image/Son

Le son d'Auschwitz (grondement sourd et continu des fours crématoires, coups de feu des exécutions sommaires, les suppliques des condamnés) installe une horreur accrue en contraste avec le caractère résolument idyllique de la villa familiale, de son jardin tiré au cordeau, coloré et baigné de soleil. Les gestes quotidiens sonores du camp exacerbent les situations quotidiennes de la vie familiale. C'est de cet écart que le film tire sa puissance... ou pas. Car une fois le dispositif installé, on tourne vite en rond. Les gestes du quotidien s'auto-alimentent de leur propre banalité. Le réalisateur d'ailleurs le ressent, introduisant un nouveau dispositif de tournage : des caméras thermiques, traitées en noir et blanc, évocatrices des nuits et montrant en plans fixes quelques actions à la limite du camp lui-même, apport de nourriture aux prisonniers entre autres. Ces inserts presque oniriques viennent rompre ce ronron du quotidien à l'écran. Mais sans doute pas assez puisque le réalisateur va introduire dans le scénario des scènes du quotidien, des indices concrets issus du camp lui-même : des cendres, des os, des dents, de la fumée, etc. Les enfants, comme leur père, réagissent à la découverte de ces indices.

Séparer les deux lieux, celui de la vie normale et celui du camp de la mort, a donc une limite. La limite la plus importante à mes yeux étant d'oublier, pour les besoins du film, qu'il se dégageait d'Auschwitz une odeur pestilentielle. C'est, à n'en pas douter, cette odeur insoutenable qui fait fuir la belle-mère !

### ■ Puis le dispositif s'estompe au profit de la dramaturgie

En ce qui me concerne, je suis resté très extérieur à l'action pendant quarante-cinq minutes, jusqu'à ce qu'un élément de dramaturgie implose : lorsque le commandant Höss est rappelé à Berlin, Hedwig, sa

femme, n'admet pas de quitter ce lieu idéal qu'ils ont bâti ensemble dans la conception aryenne de la bonne famille. Outre que cela m'a fait prendre conscience des racines de cette adhésion de masse des Allemands au projet de civilisation nazie, ce conflit qui oppose femme et mari va donner alors toute sa puissance au jeu formel des cadrages et des situations récurrentes dans les plans. On ressent alors par la suite comment les gestes récurrents d'allumer ou d'éteindre les lumières dans les pièces nous font éprouver l'enfermement des personnages dans leur déni. Plus on ira vers la fin du film, plus la succession des cadrages et des lignes formelles dans ceux-ci accompagnent la descente aux enfers de la défaite hitlérienne. Quoiqu'il en soit, ce film a atteint 800 000 spectateurs en France. Certains aiment et d'autres vraiment pas.

### ■ Quatre courts, devenus un long en quinze jours de tournage !

Initialement, *Perfect Days* de Wim Wenders était une commande pour promouvoir les toilettes publiques de Tokyo. Celles-ci sont des œuvres architecturales uniques bien différentes de l'uniformité grise des toilettes Decaux. Notre réalisateur allemand, depuis longtemps amoureux de Tokyo, convainc le producteur nippon d'en faire une fiction avec le même budget. Et cela accrédite, pour moi, outre le prix de l'acteur totalement justifié, le prix que les jurés auraient dû décerner pour la mise en scène.

### ■ Une transmission exemplaire des tâches quotidiennes

Jamais l'art de Wim Wenders n'a été aussi grand pour distiller la répétitivité des gestes habituels sans nous lasser, nous spectateurs. C'est-à-dire en ajoutant le détail qui surprend. Quant au fond du portrait de cet homme, le réalisateur va trouver le tempo juste pour nous dévoiler peu à peu les ressorts internes du personnage. Faut de place, je vais laisser les derniers mots à Christine Angot : « Je savais qu'il y avait eu un film de lui au dernier festival de Cannes. Je n'avais pas eu envie d'aller le voir. Puis, sur une plateforme, j'ai fini par cliquer. Ça a été un émerveillement. La pureté de l'art qui résiste, la beauté indéniable, la vie sur l'écran. Dans ce qu'elle a de plus difficile à traduire, à représenter, la fugacité, la profondeur, le grand cinéaste était là, et bien là. »

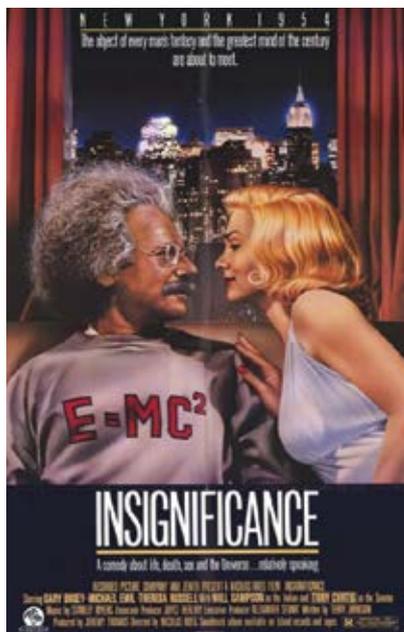
Dominique Bloch



# GRAND PRIX TECHNIQUE 1985 POUR UNE NUIT DE RÉFLEXION DE NICOLAS ROEG

Une chaude nuit en 1953, une célèbre actrice retrouve un non moins célèbre physicien dans sa chambre d'hôtel. Ils seront bientôt rejoints par un sénateur aux intentions troubles et l'époux de l'actrice, un joueur de baseball rustre et tourmenté. Le film ne le mentionnera jamais, mais ces quatre personnages ne sont autres qu'Albert Einstein, Marilyn Monroe, Joseph McCarthy et Joe DiMaggio. Adapté d'une pièce de théâtre, *Une nuit de réflexion* (judicieuse traduction française du titre original, *Insignificance*), imagine donc la rencontre totalement imaginaire entre ces quatre personnages, représentant chacun une fa-

çette de l'Amérique oscillant entre désir, fascination, envie et angoisse. Ancien chef opérateur ayant travaillé pour Roger Corman, François Truffaut ou encore Richard Lester, Nicolas Roeg est depuis 1970 un cinéaste reconnu grâce à des films aussi marquants que *Ne vous retournez pas*, *L'homme qui venait d'ailleurs* ou encore *Eureka*. Lorsqu'il assiste à une représentation d'*Insignificance*, il voit là matière à raconter une histoire plus personnelle en grattant le vernis de la célébrité. La pièce originale se veut une réflexion sur l'humain derrière le mythe, son adaptation



ira encore plus loin et poussera cette réflexion dans ses retranchements en multipliant les mises en abîme et niveaux de lecture. Soit une véritable entreprise de démythification interrogeant intelligemment notre rapport aux images et aux icônes.

Atypique, le film l'est à plus d'un titre. Par son intrigue d'abord rendant possible, par la magie du cinéma, une rencontre aussi improbable qu'incongrue. Incongrue vraiment ? Pas tant que ça si l'on en croit notamment Shelley Winters qui, à la fin des années 40, partageait un appartement à Hollywood avec Marilyn Monroe et qui écrivit

dans ses mémoires que sa colocataire vouait une véritable admiration pour le physicien qu'elle aurait aimé compter parmi ses amants. S'il est peu probable que Monroe et Einstein aient entretenu une correspondance comme l'atteste un collectionneur qui aurait retrouvé lesdites lettres (bien que cela aurait servi d'inspiration à l'auteur de la pièce originale, Terry Johnson) il y a fort à parier que leur rencontre aurait créé des étincelles. Sur le plan esthétique, *Une nuit de réflexion* multiplie les audaces visuelles pour mieux nous plonger dans une uchronie tour à tour douce

(la séquence d'ouverture reproduisant une célèbre scène de *Sept ans de réflexion* de Billy Wilder) et inquiétante (les visions hallucinées d'Albert Einstein). Visuellement, le film est un véritable tour de force multipliant les expérimentations, de la photo ouatée de Peter Hannan au montage elliptique de Tony Lawson en passant par le sound design particulièrement travaillé.





Un cri d'amour au cinéma qui a l'intelligence d'exploser littéralement les contraintes de son modèle théâtral. On comprend aisément pourquoi le jury de la CST lui a décerné le Grand Prix Technique à Cannes cette année-là tant le métrage se plaît à solliciter tous nos sens et expose les contraintes scéniques de la pièce dont il est adapté.

A la lisière entre film expérimental, satire grinçante et vaudeville ubuesque, *Une nuit de réflexion* multiplie les ruptures de ton et s'impose comme une fantasmagorie psychanalytique comme seul le cinéma peut nous en offrir. Le fantasme est d'ailleurs au cœur d'*Une nuit de réflexion* qui, à travers le personnage de Marilyn Monroe, admirablement interprété par la volcanique Theresa Russell (muse et épouse de Nicolas Roeg, qui la fera jouer dans six de ses films), entretient plus d'une similitude avec son double cinématographique. Un choix loin d'être un hasard tant *Une nuit de réflexion* cultive la



mise en abîme allant jusqu'à marquer, le temps d'une scène, les retrouvailles fictives entre Tony Curtis (qui interprète le sénateur) et Marilyn Monroe (Theresa Russell donc) trente-cinq ans après *Certains l'aiment chaud* de Billy Wilder. Le trouble, visible sur le visage de Tony Curtis qui a entretenu une liaison

avec la véritable Marilyn Monroe, est palpable au point que le spectateur ne sait plus trop s'il est dans un rêve ou devant une œuvre de fiction. A travers ses personnages, le film parle autant de l'Amérique que de l'état du monde à jamais hanté par le fantôme de la bombe

atomique. Il ne serait d'ailleurs pas étonnant que, presque quarante ans après, Christopher Nolan s'en soit inspiré pour *Oppenheimer* tant les deux œuvres semblent entretenir ce même rapport au temps et à ses résonances apocalyptiques comme miroir d'une narration faussement morcelée mais véritablement implacable. La vie est une immense scène de théâtre où la chorégraphie des corps fait écho aux choix qui nous déterminent, tel semble être le message de ce tour de force cinématographique, objet visuel non identifié aussi déconcertant qu'enthousiasmant dans sa démarche jusqu'au-boutiste et protéiforme. Ou quand l'abstraction confère au génie.

**Ilan Ferry**



© Photos : DR

PROGRAMME DE LA CST\* • Village International Pantiero – Pavillon 213

	<i>Cannes Technique</i> 10 h à 11 h	Club des Partenaires 12 h à 14 h	Club des Partenaires 17 h à 18 h 30
Mercredi 15 mai	<p><i>Décor de cinéma : concilier création collective et engagement écologique</i></p> <p>VALÉRIE VALÉRO Cheffe Décoratrice</p>		
Jeudi 16 mai	<p><i>Victorine Studios, une boutique de cinéma et de VFX</i></p> <p>VICTOR SIMONNET CTO</p> <p>DIGITALDISTRICT</p>		  
Vendredi 17 mai	<p><i>Explorer les compétences de l'ère de l'intelligence artificielle</i></p> <p>JACK AUBERT Directeur général adjoint</p> <p>afDas</p>		
Samedi 18 mai	<p><i>Des batteries pour alimenter vos tournages</i></p> <p>RÉMI PILLOT Fondateur et PDG</p> <p>PESS ENERGY</p>		
Dimanche 19 mai	<p><i>La nouvelle recommandation DCI HDR et la projection Barco Lightsteering</i></p> <p>JEAN-PHILIPPE JACQUEMIN Manager Produit Barco Digital Cinema Responsable du contenu HDR EMEA</p> <p>BARCO</p>		
Lundi 20 mai	<p><i>Emilia Perez - Les enjeux de la post production son d'une comédie musicale contemporaine</i></p> <p>CYRIL HOLTZ - Mixeur Son</p> <p>Polyson production</p>	  	
Mardi 21 mai	<p><i>Le déploiement du HDR à la Télévision : quels enjeux pour la fiction ?</i></p> <p>PASCAL SOUCLIER Directeur général</p> <p>iifa</p>		
Mercredi 22 mai	<p><i>Cinéma : Quel avenir pour les métiers techniques ?</i></p> <p>GUILLAUME ROGATIONS Directeur des actions sociales et des relations avec les branches professionnelles</p> <p>Audiens</p>		