



La Lettre



Octobre 2001

agenda

du 8 au 12 octobre à Cannes

MipCom (Marché int. de films et programmes TV, vidéo, câble et satellite)

Tél. : 01 41 90 45 78 - Fax : 01 41 90 45 70

www.mipcom.com

du 22 au 25 octobre à Paris Expo

Satis (Salon des solutions de production, post-production et diffusion de l'image et du Son).

Tél. : 01 41 90 48 45 - Fax : 01 41 90 48 29

www.satis.reed-oip.fr

du 25 au 28 octobre à Beaune

Rencontres de l'ARP (Rendez-vous annuel de la société civile des Auteurs, Réalisateurs, Producteurs).

Tél. : 01 53 42 40 00

www.arp.fr

du 7 au 13 novembre à Paris

Cinéma du Québec (Une semaine de cinéma québécois au cinéma des cinéastes en partenariat avec la CST, l'ARP, le CNC, la SACD, la SODEC...)

Tél. : 01 53 42 40 20 - 08 92 68 97 17

www.cinemaduquebec.com

Compte-rendu du Comité d'Administration du 10 septembre 2001

Le Comité d'Administration a été principalement orienté sur la présentation du contrat d'objectifs, qui a d'ailleurs été soumis au Comité de Programmes le même soir.

Dès le retour des commentaires provenant des adhérents des Départements, le CA statuera pour une signature avec le CNC prévue avant le 31 octobre 2001.

Le contrat d'objectifs est à la disposition des adhérents qui le souhaitent au secrétariat de la CST ou en ligne sur le site www.cst.fr

Par ailleurs, le groupe de travail sur la réforme des statuts a débuté ses travaux.

SATIS

La CST est partenaire du
SATIS 2001 à cinq titres :
Le VIP Business Club
Les conférences SATIS 2001
L'Espace Cinéma
Le 4ème Forum
international du son
multicanal
Le jury des 7èmes
SATISFECIT, choisi cette
année par la CST.



JURY DES SATISFECIT 2001

Président :

Pierre LAVOIX, directeur de la qualité TF1.

Les membres :

Eric BLEREAU, directeur technique Scanlab,

Pascal CHEDEVILLE, ingénieur du Son,

Jean-Louis FOURNIER, consultant,

Gilles PLAIDEUX, directeur délégué à l'exploitation et aux télécommunications de La Cinquième,

Philippe LORANCHET, journaliste - Ecran Total

INVITATION GRATUITE JOINTE

Avec le programme, les informations pratiques...
N'oubliez pas de renvoyer la demande de badge.

Aux Rencontres de l'ARP

Le dimanche 28 Octobre (de 10h à 13h) sera consacrée à un tour d'horizon intitulé "quoi de neuf" consacré à la technique. La CST y présentera le parallèle 35mm /24 P travail réalisé par le Département Image et Imagerie Electronique

Cycle de films : Images de la pensée du 11 au 13 octobre à l'Auditorium du Louvre

Réservations : 01 40 20 84 00

Information : 01 40 20 51 86

www.louvre.fr

Après "les états généraux du film documentaire" qui se déroulaient cet été à Lussas, autour de la "Pensée filmée", l'auditorium du Louvre présente un cycle de films intitulé "Images de la pensée"...



Suite de l'interview de Jean-Pierre SAUVAIRE



Que dire de la caméra ?

C'est une caméra qui est encore relativement fragile, et le gros inconvénient, pour un opérateur, c'est de ne pas pouvoir se fier à ce qu'il voit dans le viseur, qui est monochrome noir et blanc, ce qui n'est pas du tout agréable. Il n'a pas non plus de limites de cadre pour voir un micro ou un volet indésirable, mais on arrive à s'y faire quand même en cadrant sur de petits moniteurs. Le chef opérateur est lui dans une "boîte noire" et il contrôle l'image sur son moniteur HD. C'est vrai que la caméra n'est pas tout à fait au point. Beaucoup de problèmes de fond aussi parce qu'on avait beaucoup de zooms avec des réglages de backfocus. Ce sont des zooms qu'on utilise beaucoup en reportage donc sur lesquels on peut régler le backfocus en permanence. On s'est aperçu qu'à la longue ou en fin de journée, il fallait souvent rerégler ces zooms, retirer le décimètre, remettre une mire...

On avait demandé à Panavision et à Sony de nous dissocier le capteur de l'enregistreur, c'est-à-dire d'avoir en fait un système de paluche HD, ce qui

existe par exemple en DVCam.

Et je pense qu'à l'avenir ce sera un formidable outil en dissociant le capteur Tri CCD HD de l'enregistreur. Cela permettra d'aller chercher des angles et une ergonomie tout à fait nouvelle dans le cinéma, ce qui apportera un nouvel élément de mise en scène.

Pour en revenir à l'image, je dirais que son rendu passe encore aujourd'hui puisqu'il n'y a pas de projection numérique en salle, par un transfert sur film. Là encore l'étalonnage, le paramétrage du film shoot, c'est-à-dire du Arrilaser notamment, et ensuite du tirage intervient. C'est-à-dire que l'étalonneur du laboratoire argentique intervient encore comme acteur de la fabrication de l'image. On récupère du grain, des rayures, de la poussière et puis surtout un étalonnage 35 mm à contrôler donc la possibilité de tirer sur plusieurs positifs. Il y a donc un véritable contrôle du laboratoire argentique pour mener à bien cette opération.

Cette caméra a un an de vie et on espère qu'à l'avenir, tout cela va s'alléger, se perfectionner, devenir plus fiable notamment.

Mais je pense que ça restera une alternative et un choix, certainement pas un remplacement. Il y a de plus en plus de réalisateurs qui nous interrogent, qui interrogent les techniciens, qui s'intéressent à cette technologie. Ils sont très impatients de voir Vidocq

parce que c'est croustillant, pétillant, nouveau.

A une certaine époque, la Nouvelle Vague a utilisé les caméras 16 mm portées, et bien là, c'est la même chose, ça devient un nouvel outil.

Il ne faut pas mélanger pour autant tous les systèmes. Je crois que le 35 est le 35 et la HD, la HD. Je suis partisan de l'utilité de tel ou tel choix, mais en contrôlant tout. Evidemment, on peut dans certains cas tourner dans n'importe quelle condition, parce que la caméra HD encaisse beaucoup plus de choses qu'un film 35mm, mais moi, ce qui m'intéresse, c'est d'avoir un regard là-dessus et un contrôle. Il ne s'agit pas de balancer une caméra n'importe où et de dire c'est bon. Il faut un regard et la direction de l'opérateur reste essentielle sur l'image. Ce serait dangereux de perdre ce contrôle. En extérieur par exemple, si on veut le garder, il faut beaucoup rééclairer notamment sur un contre-jour de visage sur fond de ciel.

Ça m'a passionné, d'être pionnier, c'était très motivant vu l'ambition du projet. On a eu la chance d'être suivis jusqu'au bout par nos producteurs parce que jusqu'au premier jour de tournage, ce n'était absolument pas évident que cela marcherait.

C'était un pari extraordinaire.

Propos recueillis par Michel Corbou

Pour nous contacter...

Yves Louchez 01 53 23 90 80 ylouchez@cst.fr
Michel Baptiste 01 53 23 90 81 mbaptiste@cst.fr
Michel Grapin 01 53 23 90 61 mgrapin@cst.fr

Services Administratifs 01 53 23 90 80
Services Techniques 01 53 23 90 60

Emails et lignes directes
jmadam@cst.fr 01 53 23 90 67
abesse@cst.fr 01 53 23 90 62
dbdumas@cst.fr 01 53 23 90 80
dcoffinet 01 53 23 90 75
fmanescau@cst.fr 01 53 23 90 84
jmmartin@cst.fr 01 53 23 90 64
epoisson@cst.fr 01 53 23 90
prossillon@cst.fr 01 53 23 90 66
vseine 01 53 23 90 60
msintas@cst.fr 01 53 23 90 63

site web : www.cst.fr

VIDOCQ

Sortie le : 19 septembre
Durée : 1h 40 mn
France - 2001



Réalisation : Pitof
Scénario : Jean-Christophe Grangé, Pitof
Prod Délégué : Dominique Farrugia, Olivier Garner
Production : Rigolo Films 2000 Studio Canal+ TFI Films Production
1er assistant : Patricia Eberhard, Thierry Mauvoisin
Photo Jean-Pierre Sauvaire
Dir. Prod : Jean-François Mallet, Sylvestre Guarino
Montage : Aïlo Auguste
Régie : Samuel Amar
Tournage : Paris, Bordeaux
Décors : Jean Rabasse
Costumes : Carine Sarfati, Marc Caro
Musique : Bruno Coulais
Début : 15 mai 2000
Distribution : UFD
Presse : Isabelle Sauvagnon
Ventes étranger : UGC International

Jean-Pierre Sauvaire, Directeur de la photographie du film "Vidocq" de Pitof était l'invité du Département Images de la CST le 12 septembre dernier...



Synthèse de son intervention, en complément de l'interview

Avec le recul, maintenant je peux dire que cette expérience m'a apporté beaucoup, tenir un pari un peu fou puisqu'à l'époque du tournage, les équipements numériques n'étaient pas aussi au point que maintenant, le Arrilaser n'existait pas. L'expérience aussi d'honorer la confiance que nous ont faite les producteurs du film. Une production en plus très ambitieuse puis que le budget du film était de 150 millions de francs, à peu près. Nous avons eu 70 jours de tournage et nous tournions le plus souvent avec deux caméras 24P dont l'une sur un steadycam, plus une troisième qui était une caméra de secours. Nous avons eu du mal à trouver des zooms adaptés au format 16/9ème. Je suis même parti 4 mois à Los Angeles faire des essais. Maintenant Panavision a sorti toute une gamme complète de zooms dédiés à la

HD mais au moment du tournage nous avons dû un peu bricoler. En ce qui concerne l'assistance technique, nous avons les deux premières semaines du tournage la présence sur le plateau de deux techniciens de chez Sony. Ils nous ont aidé à régler les caméras et à avoir le même rendu sur chacune d'entre elles. Le réglage n'était pas simple à cause de la température très chaude au moment du tournage (40°). Les caméras sont plus sensibles à la chaleur qu'au froid.

Nous avons tourné en prise de son direct, les caméras ne faisant pas de bruit, l'ingénieur du son pouvait travailler sans gêne. L'équipe image est composée de la même manière qu'une équipe image en 35, sauf que les seconds assistants ne chargeaient pas de magasins mais des cassettes ! Nous avons tourné 970 plans dont 800 ont été fait au steadycam. Nous avons eu 400 plans destinés à être truqués, donc sur fond vert ou bleu. A ce propos, j'ai pu mesurer le bénéfice qu'apporte le fait que les équipes effets spéciaux était très présentes sur le plateau, ne serait-ce que pour reproduire en 3D les mêmes lumières, les mêmes ombres portées sur les personnages ou les objets. Les bandes masters étaient prélevées chaque soir, et doublées en labo par sécurité mais aucune lecture n'était faite sur le plateau à partir de ces masters, par mesure de prudence. Je vérifiais sans cesse la lumière du plateau sur le moniteur. La technique

d'éclairage était pour moi la même que pour du 35, dans la mesure où je continuais de régler pareillement la lumière sur le plateau, la seule différence, c'est que je pouvais contrôler immédiatement le rendu sur le moniteur HD 24 pouces. En ce qui concerne les réglages lumière, on a recours aux mêmes réflexes, aux mêmes savoir-faire, aux mêmes sensations. Il faut ajouter que j'avais une contrainte supplémentaire dans la mesure où Pitof souhaitait un rendu de lumière très particulier. En effet, Vidocq se passe en 1830, la lumière est plus une lumière de bougies qui est un rendu assez éloigné de la qualité numérique. Nous n'avons pas utilisé de filtre. Nous tenions à un rendu d'images très "piqué". Il faut ajouter que les parti-pris de mise en scène ne nous commandaient pas de pousser à fond les capacités de la caméra HD. Pitof a ensuite choisi une positive de tirage qui a encore accentué la dureté de l'image. Personnellement, je n'ai pas de préférence à utiliser telle ou telle technique. Je pense que dans les deux filières, il y a des plus et des moins. L'idéal étant de s'adapter. Dans le cas de Vidocq, la caméra HD s'est imposée dans la mesure où cela répondait à un concept général de mise en scène. Si, il y a quand même une différence, une cassette HD a une autonomie de 40 minutes et elle coûte 700 Frs. Or, si on cherche l'équivalent en 35, cela représente 1200 m de pellicule à 10 Frs le mètre, on en est alors à 1200 Frs pour la même durée. C'est de taille !

Banja, Star française d'Internet sera-t-il la future Star de nos écrans de télévision ?

Depuis 1 an en France, Banja, petit personnage sympathique rasta funky, est devenu l'Asterix du web, sur le site qui porte son nom, banja.com.

Le Département Multimédia a organisé une soirée pour étudier le processus de création et de production de cette scénarisation interactive en 12 épisodes à parution mensuelle.

Les raisons du succès : un jeu sans baston, sans coup de feu, un jeu écolo, un jeu sur un fond de vieille légende pas encore révélée. Du coup, ce jeu n'attire pas seulement des hommes comme c'est généralement le cas mais plus rare : 40 % de femmes.

De plus pour résoudre certaines énigmes il faut l'union de plus de 1000 à 1500 joueurs.

C'est ainsi qu'une communauté de 100 000 abonnés s'est rapidement créée.

Un succès sans précédent pour un jeu en ligne utilisant l'interactivité temps réel des animations vectoriels en Flash.

L'esprit de l'équipe des créateurs est animé également par ce même souci de communauté : "il faut apprendre à maîtriser l'énergie, à préserver l'environnement mais aussi déjouer les pièges tendus par la famille Patchouli symbolisant les forces de l'argent et du pouvoir. Banja est un héros qui ne meurt jamais. Un jeu, c'est politique".

A chaque épisode il est proposé une nouvelle quête à résoudre avant 1 mois et celui ou ceux qui la résoudront seront distingués aux yeux de l'ensemble de la communauté.

Au delà de l'histoire existe trois autres niveaux qui renforcent cette esprit communautaire :

Un accès à des mini jeux ayant une réalité dans chaque scénario mais formant peu à peu une bibliothèque atteignable selon désir, une chat 3D d'échange extrêmement active et un serveurs médias amenant des retransmissions d'évènements atteignables en permanence ou créés pour une date précise "à ne pas manquer !"

Un jeu, c'est un univers et l'univers de Banja c'est l'île d'Iland : une île colorée, à la végétation exubérante avec de nombreuses variétés de fleurs qui servent de mot de passe personnalisé pour participer au jeu.

L'esprit communautaire existe dans l'équipe de création et de production

également à un autre niveau.

Aujourd'hui l'équipe "Team Chman" est forte de 18 personnes, animée par les deux fondateurs Sébastien Kochman et Bernard Candau.

Chacun des graphistes "Flash" apporte son style et sa créativité, l'ensemble étant harmonisé dans une charte graphique finale.

De même si les scénarios des 12 épisodes de Banja 1 (dernier numéro à paraître en décembre 2001) sont charpentés avant le départ, ils évoluent au fur et à mesure de leur réalisation en tenant compte des réactions des internautes.

Les scénarios finaux sont le fruit de l'entente entre les responsables de la 2D, de la 3D, de l'éditorial et des flasheurs. L'utilisation de Flash renvoi en terme de production aux méthodes éprouvées de fabrication des films d'animation et là encore Team Chman innove en évitant l'hyper spécialisation traditionnelle et en laissant ainsi plus de responsabilités à chacun des graphistes animateurs.

Pour cependant améliorer la rapidité de production de chaque épisode et réduire les tâches répétitives, ces quatre derniers mois, des efforts de développement informatiques ont permis la mise au point de "moteur" : un d'objet, un pour le langage.

En effet les personnages d'Iland parlent un nouveau langage "visuel" qui est certes amusant, mais qui permet de limiter les frais de localisation, c'est à dire l'adaptation du jeu à d'autres pays.

Cela nous amène à parler du modèle économique : pour l'internaute ce jeu est gratuit. Alors comment peut vivre l'équipe ? Par la vente de licences à l'étranger. Pour l'heure, la Société Telefonica a acheté les droits d'exploitation du jeu dans les pays de langue espagnole (Espagne et Amérique latine).

Team Chman est en pour parler très avancé avec le Japon et certains pays d'Asie.

Mais la vente de licence n'est pas le seul modèle économique envisagé par les fondateurs : la déclinaison en série télévision, en jeu sur console voir en film sont dans les cartons et dans les esprits des responsables. La série télévisé est même hors des cartons, les accord sont en bonne voie et l'équipe a commencé à travailler car pour la série ont abandonner à l'animation Flash pour

les techniques 3D. Quant au scénario de cette série de 26 fois 26 minutes, il n'est pas question de "recopier" les histoires de banja.com

mais dans le même univers et avec les mêmes héros aller plus loin dans la quête philosophique.

Aujourd'hui, ce jeu en ligne compte environ 100 000 abonnés dont 20 000 sont "accros" et forment une vraie communauté. Un peu de statistique pour comprendre la réalité de l'engouement : parmi ces 20 000 accros on distinguera ceux qui pour chaque nouvel épisode se connecteront 7 à 8 fois sur des sessions de 20 à 25 minutes pour résoudre la quête. Ils représentent 1 tiers des 20.000, les deux tiers restant passe 4h en 4 connections pour vivre le Jeu ; Ce jeu demande les chargement d'animation Flash en temps réel et voilà où se trouve le goulot d'étranglement actuel : si vous possédez un modem 56k, il vous faudra de 15 à 30 minutes pour jouer avec l'épisode en cours ; Si vous êtes en ADSL 4 minutes... seulement. Derrière ce rapport vertigineux peut se trouver une des évolutions du modèle économique : l'ADSL se commercialise par abonnement à consommation illimitée : l'intérêt bien compris des opérateurs de réseaux est de rétribuer les producteurs de contenu interactifs ! Toutes ces informations nous les devons à Damien Giard et Jérôme Chatelain qui ont su nous faire passer l'esprit, les ambitions et l'enthousiasme de cette équipe... Encore Merci et Bravo ! Alors vous membres de la CST, n'attendez plus, taper Banja.com !



Dominique Bloch

COMMISSION SUPERIEURE TECHNIQUE

DE L'IMAGE ET DU SON

11, rue Gahlee 75116 Paris

Email : cst@est.fr

Site web : www.cst.fr

Services Administratifs : 01 53 23 90 80

Services Techniques : 01 53 23 90 80

Télécopie - Fax : 01 47 23 09 94

Direction de la Publication : Yves Louchez

Coordination et Réalisation : Fabienne Manascau

News de l'association : Dominique Bouryala-Dumas

Dossiers Techniques : Matthieu Sintas

Secrétariat : Valérie Sème

Impimerie : Sponsor Graphic Colombes

ISSN 9755 - Dépôt légal octobre 2001